Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Artes Audiovisuales
Trabajo Especial de Grado

CARACTERIZACIÓN ESTÉTICA DEL CINE DE ANTICIPACIÓN DE LA DÉCADA DE 1980

Autor: Rowan Lozada Aguilera
Tutor: Francisco Pellegrino Frodella

Caracas, septiembre de 2010

Formato G

Planilla de evaluación

Fecha: 08/09/2010

Escuela de Comunicación Social
Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

Caracterización estética del cine de animación de la década de 1980.

realizado por los estudiantes:

1	Rowan Lozada
2	—
3	—

que les permite optar al título de Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, dejamos constancia de que una vez revisado el mencionado trabajo y sometido éste a presentación y defensa públicas, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números 20 En letras: VEINTE

Observaciones: —

Presidente del Jurado

Jurado

Índice general

Contenido Página

EL PRELUDIO 15

1. Introducción 16
2. Planteamiento del problema 18
3. Justificación 19
4. Delimitación 20
5. Formulación del problema 21
6. Objetivos 22
7. Tipo de investigación 23
8. Diseño de investigación 24
9. Modalidad de Trabajo Especial de Grado 25

I. EL GÉNERO 26

1 Una definición de Ciencia Ficción 27
2. Cronología del género 32
   2.1. Las etapas y edades de oro 35
      2.1.1. Etapa comprendida entre 1898 y 1928 36
      2.1.2. Etapa comprendida entre 1929 y 1938 36
      2.1.3. Etapa comprendida entre 1939 y 1949 37
      2.1.4. Etapa comprendida entre 1950 y 1958 38
      2.1.5. Etapa comprendida entre 1959 y 1967 39
      2.1.6. Etapa comprendida entre 1968 y 1976 39
      2.1.7. Etapa comprendida desde 1977 en adelante 40
3. Aproximación a los subgéneros de la ciencia ficción 43
   3.1. Según el contexto social 44
      3.1.1. Alotopías 45
      3.1.2. Utopías 45
      3.1.3. Distopías 46

3.2. Según el contexto temporal 47
3.2.1. Metacronía 47
3.2.2. Ucronía 48
3.2.3. El presente 48
3.3. Según el marco de referencia 49
3.3.1. *Hardware* 50
3.3.2. *Software* 50
3.4. Según el origen del conflicto 51
3.4.1. Interno 51
3.4.2. Externo 52
3.5. Según la ubicación en el plano físico 52
3.5.1. Terrestre 53
3.5.2. Extraterrestre 53
4. La ficción anticipatoria 55
4.1 Historia del subgénero 57
4.2. Características 61
4.2.1. Los elementos esenciales 61
4.2.2. Los elementos variables 62
4.2.3. Otras consideraciones 64
II. LA ESTÉTICA 65
1. Una definición de Estética del cine 66
1.1. El plano 67
1.2. El color 68
1.3. La luz 70
1.4. La óptica 71
1.5. La textura 73
1.6. El vestuario 74
1.7. El escenario 74
1.8. La utilería 75
2. La estética del cine de ciencia ficción 77

2.1. La espectacularidad, el distanciamiento y la verosimilitud ... 79
2.1.1. En preproducción ... 79
2.1.2. En producción ... 82
2.1.3. En postproducción ... 83
2.2. Los elementos estéticamente distintivos ... 84
2.2.1. La ciudad (o el locus) ... 85
2.2.2. La nave (o el vehículo) ... 85
2.2.3. La iconografía ... 86
3. Algunas consideraciones sobre la estética del cine de anticipación ... 88
III. LA DÉCADA ... 91
1. El mundo real de 1980 ... 92
2. La década de 1980 en la historia del cine de ciencia ficción ... 104
3. Aproximación a la estética de una época ... 106
IV. LAS ELEGIDAS ... 108
1. El proceso ... 109
2. Las tres películas ... 111
2.1. Blade Runner ... 111
2.1.1. Consideraciones generales ... 111
2.1.2. Sinopsis ... 112
2.1.3. Aspectos técnicos de la película ... 113
2.2. Mad Max beyond Thunderdome ... 114
2.2.1. Consideraciones generales ... 114
2.2.2. Sinopsis ... 115
2.2.3. Aspectos técnicos de la película ... 116
2.3. The Running Man ... 116
2.3.1. Consideraciones generales ... 116
2.3.2. Sinopsis ... 117
2.3.3. Aspectos técnicos de la película ... 118
3. Referencias adicionales ... 119

4. Las que quedaron por fuera 120
V LA MATRIZ 122
1. Recapitulación de los elementos a considerar 123
2. La matriz de análisis 125
3. Tablas 126
VI. LOS RESULTADOS 132
1. Las secuencias seleccionadas 133
1.1. Blade Runner 133
1.1.1. Secuencia 1 133
1.1.2. Secuencia 2 148
1.1.3. Secuencia 3 163
1.2. Mad Max beyond Thunderdome 186
1.2.1. Secuencia 1 186
1.2.2. Secuencia 2 200
1.2.3. Secuencia 3 229
1.3. The Running Man 240
1.3.1 Secuencia 1 241
1.3.2. Secuencia 2 251
1.3.3. Secuencia 3 282
2. Totalización de frecuencias para planos, color, luz, óptica y textura ... 304
VII. EL ANÁLISIS 309
1 Análisis de los resultados 310
1.1. En cuanto a los planos 310
1.2. En cuanto al color 313
1.3. En cuanto a la luz 317
1.4. En cuanto a la óptica 319
1.5. En cuanto a la textura 320
1.6. Sobre los vestuarios 322
1.7. Sobre los escenarios 329

1.8. Sobre la utilería 338
1.9. Sobre los efectos especiales 341
2. Una nota general, a modo de resumen 344
VIII. LAS CONCLUSIONES 350
1. Conclusiones y recomendaciones 351
IX. LAS FUENTES 356
1. Ciencia ficción y cine 357
2. Estética y cine 359
3. Los ochenta 361
4. Fuentes y referencia 363
X. LOS EXTRAS 364
1. Anexo 1: Elementos detallados de la estética del cine 365
2. Anexo 2: Películas de Ficción anticipatoria realizadas entre 1980 y 1989 383
3. Anexo 3: Abreviaturas para tipos de planos 386
4. Apéndice 1: Créditos de las películas utilizadas, según IMDB.com 387

Índice de tablas

Título Página

TABLAS MODELO

Tabla 1. Caracterización de *planos por secuencia* 127
Tabla 2. Caracterización de *color por secuencia* 128
Tabla 3. Caracterización de *luz por secuencia* 128
Tabla 4. Caracterización de *óptica por secuencia* 129
Tabla 5. Caracterización de *textura por secuencia* 129
Tabla 6. Caracterización de *vestuario (general) por secuencia* 129
Tabla 7. Caracterización de *vestuario (individual) por secuencia* 130
Tabla 8. Caracterización de *escenario por secuencia* 130
Tabla 9. Caracterización de *utilería por secuencia* 131
Tabla 10. Caracterización de *efectos especiales por secuencia* 131

TABLAS DE BLADE RUNNER

Tabla 11. *Caracterización de* planos en la secuencia 1 de Blade Runner 138
Tabla 12. *Caracterización de* color en la secuencia 1 de Blade Runner 139
Tabla 13. Caracterización de luz en la secuencia 1 de Blade Runner 141
Tabla 14. Caracterización de óptica en la secuencia 1 de Blade Runner 141
Tabla 15. Caracterización de textura en la secuencia 1 de Blade Runner 141
Tabla 16. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 1 de Blade Runner 142

Tabla 17. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 1 de Blade Runner 142
Tabla 18. Caracterización de escenario en la secuencia 1 de Blade Runner 143
Tabla 19. Caracterización de utilería en la secuencia 1 de Blade Runner 145
Tabla 20. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 1 de Blade Runner 147
Tabla 21. *Caracterización de* planos en la secuencia 2 de Blade Runner 154
Tabla 22. *Caracterización de* color en la secuencia 2 de Blade Runner 155
Tabla 23. Caracterización de luz en la secuencia 2 de Blade Runner 157
Tabla 24. Caracterización de óptica en la secuencia 2 de Blade Runner 157
Tabla 25. Caracterización de textura en la secuencia 2 de Blade Runner 157
Tabla 26. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 2 de Blade Runner 158
Tabla 27. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 2 de Blade Runner 158
Tabla 28. Caracterización de escenario en la secuencia 2 de Blade Runner 159
Tabla 29. Caracterización de utilería en la secuencia 2 de Blade Runner 162
Tabla 30. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 2 de Blade Runner 162
Tabla 31. *Caracterización de* planos en la secuencia 3 de Blade Runner 173

Tabla 32. *Caracterización de* color en la secuencia 3 de Blade Runner ... 174
Tabla 33. Caracterización de luz en la secuencia 3 de Blade Runner 176
Tabla 34. Caracterización de óptica en la secuencia 3 de Blade Runner .. 176
Tabla 35. Caracterización de textura en la secuencia 3 de Blade Runner 176
Tabla 36. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 3 de Blade Runner 177
Tabla 37. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 3 de Blade Runner 178
Tabla 38. Caracterización de escenario en la secuencia 3 de Blade Runner 181
Tabla 39. Caracterización de utilería en la secuencia 3 de Blade Runner 184
Tabla 40. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 3 de Blade Runner 185

TABLAS DE MAD MAX BEYOND THUNDERDOME

Tabla 41. *Caracterización de* planos en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 189
Tabla 42. *Caracterización de* color en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 190
Tabla 43. Caracterización de luz en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 192
Tabla 44. Caracterización de óptica en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 192
Tabla 45. Caracterización de textura en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 193

Tabla 46. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 193
Tabla 47. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 194
Tabla 48. Caracterización de escenario en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 196
Tabla 49. Caracterización de utilería en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 198
Tabla 50. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome 199
Tabla 51. *Caracterización de* planos en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 218
Tabla 52. *Caracterización de* color en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 219
Tabla 53. Caracterización de luz en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 220
Tabla 54. Caracterización de óptica en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 221
Tabla 55. Caracterización de textura en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 221
Tabla 56. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 221
Tabla 57. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 222
Tabla 58. Caracterización de escenario en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 225
Tabla 59. Caracterización de utilería en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 227
Tabla 60. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome 228

Tabla 61. *Caracterización de* planos en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 232
Tabla 62. *Caracterización de* color en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 233
Tabla 63. Caracterización de luz en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 234
Tabla 64. Caracterización de óptica en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 235
Tabla 65. Caracterización de textura en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 235
Tabla 66. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 235
Tabla 67. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 236
Tabla 68. Caracterización de escenario en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 238
Tabla 69. Caracterización de utilería en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 239
Tabla 70. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome 240

TABLAS DE THE RUNNING MAN

Tabla 71. *Caracterización de* planos en la secuencia 1 de The Running Man 243
Tabla 72. *Caracterización de* color en la secuencia 1 de The Running Man 244
Tabla 73. Caracterización de luz en la secuencia 1 de The Running Man 245
Tabla 74. Caracterización de óptica en la secuencia 1 de The Running Man 246

Tabla 75. Caracterización de textura en la secuencia 1 de The Running Man 246
Tabla 76. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 1 de The Running Man 246
Tabla 77. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 1 de The Running Man 247
Tabla 78. Caracterización de escenario en la secuencia 1 de The Running Man 248
Tabla 79. Caracterización de utilería en la secuencia 1 de The Running Man 250
Tabla 80. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 1 de The Running Man 250
Tabla 81. *Caracterización de* planos en la secuencia 2 de The Running Man 266
Tabla 82. *Caracterización de* color en la secuencia 2 de The Running Man 267
Tabla 83. Caracterización de luz en la secuencia 2 de The Running Man 270
Tabla 84. Caracterización de óptica en la secuencia 2 de The Running Man 270
Tabla 85. Caracterización de textura en la secuencia 2 de The Running Man 270
Tabla 86. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 2 de The Running Man 271
Tabla 87. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 2 de The Running Man 271
Tabla 88. Caracterización de escenario en la secuencia 2 de The Running Man 277
Tabla 89. Caracterización de utilería en la secuencia 2 de The Running Man 279

Tabla 90. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 2 de The Running Man 281
Tabla 91. *Caracterización de* planos en la secuencia 3 de The Running Man 291
Tabla 92. *Caracterización de* color en la secuencia 3 de The Running Man 292
Tabla 93. Caracterización de luz en la secuencia 3 de The Running Man 294
Tabla 94. Caracterización de óptica en la secuencia 3 de The Running Man 295
Tabla 95. Caracterización de textura en la secuencia 3 de The Running Man 295
Tabla 96. Caracterización de vestuario (general) en la secuencia 3 de The Running Man 295
Tabla 97. Caracterización de vestuario (individual) en la secuencia 3 de The Running Man 296
Tabla 98. Caracterización de escenario en la secuencia 3 de The Running Man 300
Tabla 99. Caracterización de utilería en la secuencia 3 de The Running Man 302
Tabla 100. Caracterización de efectos especiales en la secuencia 3 de The Running Man 303

TABLAS DE TOTALIZACIÓN DE FRECUENCIAS

Tabla 101. Totalización de frecuencias para planos 304
Tabla 102. Totalización de frecuencias para color 306
Tabla 103. Totalización de frecuencias para luz 306
Tabla 104. Totalización de frecuencias para óptica 307
Tabla 105. Totalización de frecuencias para textura 308

EL PRELUDIO

"Lo último que uno sabe es por donde empezar"

Blaise Pascal

1. Introducción.

La década de 1980 fue una era de grandes desarrollos tecnológicos, sobre todo en materia de informática y comunicaciones. Durante esa época, corporaciones como IBM, Apple Computer, Atari y Nintendo, vieron sus mejores años. Otras como Microsoft y Motorola empezaban a hacerse lugar entre las vidas de las personas.

Como ocurriese en otras épocas de grandes desarrollos, el optimismo por el futuro vino acompañado por un no menor escepticismo con respecto a dónde aquellas tecnologías aparentemente tan benéficas conducirían a la sociedad. Es importante recordar que el mundo de los 1980 vivía la incertidumbre de una guerra fría que no parecía ir en vías de acabar siquiera a larga plazo, si bien lo hiciera en el último año de aquella década.

Temas de ciencia ficción como la realidad virtual (*Tron*, *The Last Starfighter*), los viajes en el tiempo (*Back to the Future*), las máquinas e inteligencia artificial (*The Terminator*, *Robocop, Blade Runner*), viajes al espacio (*Star Trek*, *Star Wars*), el apocalipsis nuclear (Mad Max, The Killing Edge, Radioactive dreams), y las sociedades autoritarias del futuro (1984, Brazil, The Running Man) vieron luz durante los 1980. Esto daría lugar a una de las eras más prolíficas del cine de este género, gracias a lo cual es posible identificar la firma de los 1980 en las películas de esa época, las cuales poseen una estética y unos temas generalmente diferenciables a los de otras etapas del cine de ciencia ficción.

En virtud de lo anterior, este trabajo pretende caracterizar la estética del cine de anticipación realizado durante la década de 1980, a través de la relación de algunos aspectos sobresalientes de la realidad vivida en esta

época, con lo representado en tres de sus películas más representativas —*Blade Runner*, de 1982, ambientada en 2019; *Mad Max beyond Thunderdome*, de 1985, establecida en un futuro cercano no especificado; y *The Running Man*, de 1987, ambientada también en 2019.

Todas estas películas muestran construcciones distópicas del futuro. El primero caracterizado por un alto nivel de desarrollo tecnológico y un bajo nivel de vida, siendo pionera del subgénero cyberpunk. La segunda corresponde al ya clásico futuro postapocalíptico, siendo la última entrega de la trilogía más representativa en esta materia. Por último, *The Running* Man corresponde a la visión del futuro totalitario, teniendo una temática verdaderamente futurista —a diferencia de obras ucrónicas como *1984* y *Brazil*— e incorporando el tema de una sociedad rendida ante los medios de comunicación. A todas ellas se les considera obras importantes dentro del género, y pioneras dentro de sus propios ejes temáticos.

A través de esta caracterización sería posible comprender una visión del futuro que se tenía en esa época, e incluso sus relaciones con el presente de entonces, sus tecnologías, modas aspectos visuales característicos, e incluso sus mismos conflictos.

2. Planteamiento del problema.

Una era tan importante dentro de la historia del cine de ciencia ficción, como lo es su llamada *Segunda Edad de Oro*, posee sin lugar a dudas una serie de características estéticas que diferencian su producción de la de otras épocas. No obstante, estos elementos, a pesar de que pueden ser generalmente reconocidos a lo largo de la poblada lista de películas de ciencia ficción ochenteras, no han sido caracterizados de manera formal.

Más en detalle, si hubiera un subgénero particularmente importante dentro de la década en cuestión, sería la ficción anticipatoria. No sólo por el hecho de que éste tuvo un presencia notable durante la época, en términos de cantidad de filmes producidos, sino porque los 1980 fueron años que, por diversas razones de índole social e histórica, sirvieron como caldo de cultivo para que el cine produjera un buen número de obras futuristas, cuyas realidades estaban necesariamente influenciadas por la misma de los 1980.

En vista de ello, este trabajo busca hacer uso de los elementos del lenguaje audiovisual para construir un modelo que, siendo aplicado sobre una muestra de filmes representativos para la ficción anticipatoria, permita caracterizar la estética del cine de anticipación de la década de 1980, y así dar un primer paso en la tarea, necesaria y mucho más general, de definir formalmente los elementos propios de la estética del cine de ciencia ficción de la década en cuestión.

3. Justificación.

La década de 1980 implica una de las grandes épocas del cine de ciencia ficción. Si bien el presente actual apunta en una dirección muy diferente a lo que se previera hace alrededor de 30 años, e inevitablemente los realizadores se han alejado de la estética que caracterizó a las películas de la época, no deja de ser importante comprender cómo aquella generación entendió y representó su futuro. Para ello, un interesante punto de partida sería identificar los elementos en donde ese mundo de los 1980 se coló hacia el futuro que representaron los realizadores de entonces en el cine.

Asimismo la muestra corresponde a tres obras sumamente representativas, incluso consideradas "de culto" por parte de algunas audiencias. Si más tarde cupiese la posibilidad de hacer generalizaciones, partir de estas películas sería un buen comienzo.

4. Delimitación.

Este trabajo pretende aproximarse a una caracterización de la estética del cine de ficción anticipatoria de la década de 1980, a través de la relación de los elementos estéticos comunes de películas representativas del subgénero. Esto a través de la selección de secuencias cinematográficas específicas de cada una de ellas, según parámetros estéticos y temáticos.

Asimismo, la caracterización se concentra en elementos definidos dentro de la estética cinematográfica, tanto en general como con relación al género ciencia ficción.

5. Formulación del Problema.

¿Cuáles son las características comunes presentes en el cine de anticipación de la década de 1980, que permitan establecer una aproximación a la estética de este subgénero de la ciencia ficción, en esa época?

6. Objetivos.

6.1. Objetivo General.

- Caracterizar la estética del cine de anticipación de la década de 1980, a través de la relación entre los elementos estéticos comunes en películas representativas del subgénero y la época.

6.2. Objetivos Específicos.

Diferenciar la estética cinematográfica de la ciencia ficción con respecto a otros géneros, estableciendo sus particularidades.

Determinar los atributos de los futuros concebidos en películas representativas de la década de 1980.

- Diseñar una matriz de análisis que permita caracterizar la estética del subgénero dentro de un contexto temporal determinado.

7. Tipo de investigación

La presente investigación es del tipo **exploratoria**, debido a que busca indagar acerca de los distintos elementos estéticos que caracterizan a las películas del subgénero ficción anticipatoria, durante la década de 1980.

8. Diseño de la investigación

Siendo el objeto de estudio un conjunto de obras cinematográficas ya realizadas, y cuyos contenidos, por lo tanto, no pueden manipularse; se tiene que la investigación responde a un diseño **no experimental**. Específicamente se pretende identificar una serie de elementos que se consideran inicialmente como propios de la década de 1980, en una selección de propuestas futurista. Sin embargo, más que en el hecho de relacionar elementos, propuestas y realidades entre sí, el objeto de estudio no es intervenido por parte del investigador.

9. Modalidad de Trabajo Especial de Grado

Modalidad VI: Investigaciones documentales, descriptivas y explicativas.

La presente investigación responde al estudio de un conjunto de obras cinematográficas de gran relevancia para el género ciencia ficción, y dentro de las cuales se pretende identificar una serie de elementos que permitan establecer una caracterización de la estética del cine de anticipación, durante los ochenta. Asimismo, la investigación supone un análisis estético de estas obras, donde cada uno de los elementos a identificar debe ser estudiado y explicado.

Esto debe realizarse desde un enfoque documental, en tanto es necesario tratar elemento por elemento, e ir estableciendo las relaciones que tienen con el problema planteado, o sus implicaciones dentro de la representación. A partir de ello, sería posible generar conclusiones al respecto de la relación los distintos elementos de lo representado en cada filme, con una estética característica del subgénero en la época.

I

EL GÉNERO

"Definir Ciencia Ficción no es tan complicado, al menos para uno mismo"

Jorge De Abreu

1. Una definición de Ciencia ficción.

Resulta necesario comenzar dejando claro qué es a lo que en cine y literatura se conoce como ciencia ficción. Puede parecer superfluo si se tiene en cuenta que durante generaciones decenas de autores se han tomado el trabajo de hacerlo. Al respecto, Isaac Asimov, uno de los *Tres Grandes* del género, asegura lo siguiente:

> Supongo que habla de la riqueza del campo de la ciencia ficción el que dos autores cualesquiera de los que se dedican a ella nunca corren el riesgo de ponerse de acuerdo sobre algo tan fundamental como es su definición, o sobre las fronteras que la limitan, o sobre dónde puede trazarse la línea que la divide de la ficción realista o de la literatura fantástica (1986, p. 5)

En efecto pueden conseguirse definiciones tan dispares como los autores que las formularon y las épocas en cuyo seno se les formuló. En palabras del mismo autor, "Probablemente haya tantas definiciones de ciencia ficción como gente que la define, y las definiciones varían desde las de los exclusionistas extremos (...) hasta los inclusionistas extremos" (1986, p.7). Esto sólo puede llevar a una cosa, y es que cualquier persona tiene *una idea* de los que es ciencia ficción, pero nadie *sabe* a ciencia cierta lo que es, ni conoce sus verdaderas posibilidades ni sus límites.

Habría que remitirse al autor español José Luis Garci, quien en 1973 aseguraba que cualquier persona sabría —mal que bien— reconocer una película de ciencia ficción, tuviese o no conocimientos acerca del área. Y eso no ha cambiado demasiado desde entonces. No tiene mucho de particular que hoy día alguien suponga que un filme como Star Wars [Geoge Lucas, 1977] sea ciencia ficción, o incluso que suceda lo mismo con otros como Constantine [Francis Lawrence, 2005] o, aunque parezca exagerado, The Lord of the Rings [Peter Jackson, 2001].

La cuestión es que los conceptos de fantasía y ciencia ficción nunca se han desvinculado del todo. Más adelante habrá ocasión de tratar detalladamente ese asunto, pero de momento lo que interesa es comenzar a delimitar el concepto. En la misma corriente que los autores anteriores, el venezolano Jorge De Abreu asegura que "una definición de Ciencia Ficción no amerita gran esfuerzo, la verdadera realidad es que ese concepto se amolde a nuestra sutil y personalísima concepción del género" (1986, ¶ 1). Y es precisamente esto lo que permite que aun hoy las historias de magos y duendes puedan ser consideradas por algunos como de ciencia ficción. Después de todo, parafraseando a Asimov, sólo se cuentan alrededor de doscientos años de ciencia ficción propiamente dicha, frente a una herencia de varios siglos de misticismo (1986, p. 54).

En cualquier caso, y continuando con Asimov, "en los tiempos precientíficos (...) era el sacerdote, el mago, el brujo (...) quien cumplía la función que hoy cumple el científico" (1986, p. 55); y como explican Bassa y Freixas (1993) "la ciencia ha adquirido una condición mítica, dado que obtiene milagros que no entendemos pero sabemos (reconocemos) humanos" (p. 30). Esto es implica en ambos casos, que buena parte de la gente no es capaz de establecer los límites que separan a la ciencia del misticismo, y por ello tiende a confundir fantasía con ciencia ficción.

Sin embargo, y volviendo a la disimilitud que envuelve a los conceptos, autores más puristas como Asimov aseguran a lo largo de su obra (1986) que la ciencia ficción es un género independiente del Fantástico. Por su parte Bassa y Freixas (1993) la colocan como subgénero de éste, e incluso afirman lo siguiente:

> Desde hace tiempo, los teóricos y adláteres discuten —nos tememos que a falta de otras cosa mejores que hacer— sobre el carácter genérico (o subgenérico) de la ciencia ficción,

> esgrimiendo todo tipo de argumentos para cimentar sus conclusiones. Sin embargo, consideramos que ésta es una polémica vana, irrelevante, en tanto que, si por el número de películas podría considerarse a la ciencia ficción como un género cinematográfico, provisto además de unas características comunes a todos sus productos, no podemos obviar su dependencia directa del fantástico (p. 14).

Sea o no demasiado extremista la aseveración de los autores españoles, no tiene caso pretender cerrar con este trabajo una discusión que se ha mantenido desde los mismos inicios de la ciencia ficción, y mucho menos cuando éste se enmarca específicamente en la estética del cine de anticipación, que viene a ser apenas un subgénero de la ciencia ficción. No obstante, que todo lo anterior sirva para dejar claro que por más que se intente aquí elaborar una definición del género (o subgénero), esta siempre podría resultar excesivamente incluyente o excluyente. Se pretende, sin embargo, dar con la más apropiada para los fines de este trabajo.

Para los hispanohablantes se ha convertido en costumbre que el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) sea, en la mayoría de los casos, el primer instrumento para elaborar una definición. No hay razón para pensar que este caso podría ser excepcional.

El DRAE, en su vigésima segunda edición (2001), define ciencia ficción como lo siguiente: "Género de obras literarias o cinematográficas, cuyo contenido se basa en hipotéticos logros científicos y técnicos del futuro".

La definición en sí es parcialmente apropiada para los fines de este trabajo. Parcialmente no sólo por ser limitante, sino también por la presencia de la palabra "logros". Cuando se habla de mundos futuros no siempre es prudente hablar de logros, mucho menos cuando esos futuros son distópicos,

ya que esa palabra suena casi inevitablemente optimista. En su lugar, habría que pensar en "cambios".

No obstante, y volviendo con Asimov, se tiene que "la ciencia ficción es un fenómeno típicamente norteamericano; tan norteamericano que los extranjeros sólo pueden tener su propia variedad imitándonos de cerca" (1986, p. 93). Claro está: él, aunque nacido soviético, era muy norteamericano. Pero si se piensa en los *Tres Grandes* de la literatura de Ciencia Ficción, el mismo Asimov, Clarke y Heinlein; se tiene que uno de ellos, Clarke, era británico. Por otro lado, algunos de los autores de las obras representativas del género en los últimos cincuenta años han sido también británicos, australianos, y en menor medida —ciertamente— de otras nacionalidades.

Asimismo, simplemente no se puede dejar de lado que la británica Mary Shelley "fue la primera en recurrir a un descubrimiento científico llevándolo a su extremo lógico, y esto convierte a *Frankenstein* en la primera novela de ciencia ficción auténtica" (Asimov, 1986, p. 103). Por su parte, al también británico Herbert G. Wells, se le considera —según el mismo Asimov— el primer escritor moderno de ciencia ficción:

> ¿Cuándo podemos decir que la ciencia ficción con derecho propio, con algo que era hasta tal punto ciencia ficción que ya no era otra cosa con simples matices de ciencia ficción? (...) El comienzo llegó en la última década del siglo diecinueve y su creador fue Herbert George Wells (1986, p. 107).

En cualquier caso, no sería irrespetuoso hacia Asimov afirmar que en lugar de "típicamente norteamericano", la ciencia ficción es un fenómeno "típicamente anglosajón". Por ello es necesario usar también la definición del Diccionario Oxford, que la coloca como "ficción basada en mundos futuros, imaginados retratando cambios científicos o tecnológicos" (Compact Oxford

English Dictionary of Current English [CODCE], traducción propia, 2003).

Esta definición parece más adecuada, por cuanto se concentra en los cambios imaginados para el futuro, sin discriminar entre lo positivo o negativo de dichos cambios. La definición, sin embargo, sigue limitándose al tiempo futuro, pero de seguro los autores especializados pueden mejorar esa definición.

Habiendo hecho varias referencias a él, no podría ahora dejarse de lado la opinión de Asimov, quien define el género como "la rama de la literatura que trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología" (1986, p. 7). Esta sería una definición muy apropiada si no dejara de lado al cine como medio propio de la ciencia ficción. Sin embargo, hay que recordar que, tal y como repite constantemente a lo largo de su obra de 1986, Asimov no estima a la ciencia ficción cinematográfica sino como poco más que una aberración que "se aferra a los efectos especiales como a una panacea" (p. 73).

Hay un término importante que hasta ahora no ha sido mencionado. Bassa y Freixas (1993) lo traen a colación cuando definen a la ciencia ficción como un género que "comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico (...)" (p. 31). El término en cuestión es *verosimilitud.* Toda ciencia ficción, para ser creíble, debe ser necesariamente verosímil.

En su obra *Cine digital: Escenarios de ciencia ficción* (2006), Matt Hanson incluye un breve glosario sobre los términos elementales del cine digital de ciencia ficción. Por supuesto, no podía faltar una definición de

ciencia ficción. Hanson la define como "Género de ficción en el que los relatos presentan el impacto de avances científicos y tecnológicos, presentes o futuros, sobre la sociedad" (p. 168).

Esta vez lo más prudente es quedarse con la definición más contemporánea, más por el hecho de haber sido formulada por un audiovisualista especializado en la estética del medio (concretamente cine digital). Hay que recordar que la principal preocupación de este trabajo es la estética del cine en cuestión, y no su fondo. Sin embargo, no se puede dejar de lado que esta definición considera una cuestión importante, y es la sociedad misma, sobre la cual influye la ciencia y la tecnología. Habría que agregar un par de detalles, que serían el verosímil, y dejar de lado la también optimista palabra "avances".

Será necesario, nuevamente como a lo largo de estos doscientos años, formular una nueva definición, basándose en las afirmaciones de los autores anteriores. Para efectos de este trabajo, lo más conveniente sería replantear la definición de Hanson según las aportaciones de los otros autores. Quedaría de la siguiente manera:

La Ciencia Ficción es un género de ficción en el que los relatos presentan de forma verosímil el impacto sobre la sociedad que tendrían los cambios —presentes o futuros— en materia científica y tecnológica.

2. Cronología del género

Para comprender la ciencia ficción de manera integral, es necesario hacer un recorrido por su historia. Gracias a ello, además, es posible entender su desarrollo en cada período, y particularmente en los ochenta, que tanto importan en este trabajo.

Si bien la ciencia ficción como género no cuenta con mucho más de doscientos años (Asimov, 1986, p.43), hay que pensarla siempre en retrospectiva hacia la literatura fantástica, de la cual —directa o indirectamente— parte esta (Bassa y Freixas, 1993, p.14).

Sobre lo anterior, Asimov (1986) explica que, a pesar de que la historia de la humanidad ha estado caracterizada por un cambio constante, éste solo se fue haciendo evidente para las personas a medida que los desarrollos científicos propiciaban cada vez más desarrollos tecnológicos, y estos a su vez, daban pie a otros, y así sucesivamente. Dicho en otras palabras, la espiral tecnológica de la cultura humana fue cerrándose cada vez más a medida que un nuevo descubrimiento permitía otro, y este hacia lo propio con los sucesivos. Gracias a ello, los cambios que no se notaban en antaño, empezaron a hacerse evidentes.

Esto ocurrió naturalmente tras la revolución industrial, y por ello no es raro que la primera novela de ciencia ficción, reconocida por cualquier estudioso del género, apareciera precisamente en la cuna de esta revolución, Inglaterra (Asimov, 1986). Pero antes de llegar a ese punto, un extracto de los comentarios del autor acerca origen de la ciencia ficción:

> Hasta los tiempos modernos, el ritmo del cambio era tan lento que el proceso pasaba inadvertido en el curso de la vida de un

> persona (...) El ritmo constantemente creciente del cambio alcanzó un nivel tal que se hacía visible para muchas personas particularmente alertas. La Revolución Industrial estaba empezando, y (...) por primera vez, alguna gente llegó a entender no solamente que el cambio ocurría, sino que seguiría ocurriendo después de su muerte. Esto significaba que ocurrirían cambios mayores que los que una persona hubiera podido haber visto en su vida, cambios que ella nunca vería. Esto despertó una curiosidad nueva (...) La respuesta literaria a esa curiosidad fue lo que ahora llamamos "ciencia ficción" (p. 43).

Naturalmente, antes de llegar a lo anterior, y como se indicó páginas arriba con palabras del mismo Asimov, no eran los científicos quienes explicaban las cosas, sino los sacerdotes, magos y afines. Los primeros son, en cualquier caso, herederos de los segundos en cuanto a su facultad para explicar las cosas y ofrecer respuestas ante las adversidades. Por ello Bassa y Freixas (1993) consideran que la ciencia ficción es hija de la fantasía. No obstante, la presencia del elemento científico-tecnológico como generador de verosimilitud le aleja de lo mágico de la fantasía.

Mas no viene al caso detenerse en los antecedentes de la ciencia ficción, sobre todo si se considera que estos podrían hallarse incluso en las obras de Homero. Lo cierto es que en 1818 es publicada Frankenstein o el moderno Prometeo [Frankenstein, or The Modern Prometheus], de Mary Wollstonecraft Shelley, la primera obra literaria que pueda considerarse como de ciencia ficción, y al respecto de ello ningún estudioso del género entra en disputa (Asimov, 1986).

A partir de entonces se inicia todo. A Shelley le seguiría Verne (aunque hoy día se cuestiona la pertinencia de su obra con el género ciencia ficción), y a él le seguiría Wells. No fue sino hasta entonces cuando alguien se preocupó por acuñar un término para referirse a este nuevo tipo de literatura. Sería obra de Hugo Gernsback, fundador y editor de la primera revista de

ciencia ficción de la historia, Amazing Stories, de 1926. "Cuando Gernsback se vio obligado a abandonar Historias Sorprendentes [título traducido de Amazing Stories], fundó una revista que le hizo competencia, Historias de Maravillas Científicas [título traducido de Science Wonder Stories, revista aparecida en 1929]. En su primer número (junio de 1929), uso el término ciencia ficción [science fiction]. (Asimov, 1986, p. 8).

Posteriormente, con la aparición del cinematógrafo de los hermanos Lumière, la ciencia ficción no tardaría en llegar al cine. Al respecto, José y Moreno aseguran lo siguiente:

> En los balbuceos del incipiente cine se hayan ya muestras, a menudo en plan de burla, de las consecuencias a las que el proceso científico y tecnológico puede conducir. *Charcuterie Mècanique* [1896] de los hermanos Lumière, es el primer filme en plasmar, en clave de humor, esta idea (...) Muestra el funcionamiento de un curioso aparato capaz de convertir, mediante un simple interruptor, a un cerdo vivo en una auténtica parada charcutera: una sucesión de jamones y salchichas (1999, p. 64).

Continúan José y Moreno enumerando ejemplos muy similares (quizás meras copias) a la película de los hermanos Lumière, que fueron realizados en la década siguiente. Según parece, el cine, desde sus mismos inicios, tuvo a la ciencia ficción entre sus géneros (1999).

2.1. Las etapas y las edades de oro.

A continuación se hace un recorrido por los hitos del cine de ciencia ficción.

En su obra *El cine de ciencia* ficción, Bassa y Freixas (1993) dividen la historia del género en siete períodos. Por su parte, José y Moreno (2007), al

igual que Sánchez (2007), hacen un recorrido década a década en sus respectivos trabajos. Es posible a su vez enmarcar cada una de estas décadas dentro de los periodos establecidos por Bassa y Freixas.

2.1.1. Etapa comprendida entre 1898 y 1928.

Conocida como la etapa prehistórica. Según Bassa y Freixas, la mayor preocupación en este período sería "escapar de las barracas de feria, formándose poco a poco todo un arte: el séptimo" (1999, p. 33)

Al respecto hacen los siguientes comentarios:

> La S.F [science fiction, ciencia ficción] nacida con el cine se inicia con una etapa "prehistórica" que comprende desde Méliès y sus viajes, ya fantásticos o alrededor de lo imposible, hasta Fritz Lang y sus títulos *La mujer en la luna* [Frau in Mond, 1928] y *Metrópolis* [Metropolis, 1927], obras que expresan una manifiesta madurez en el género, pasando por eslabones más bien perdidos y de interés notorio como *Aelita* [Aelita, Jacob Protazanov, 1924] o esa maravilla *naif* de Segundo de Chomón, titulada *El hotel eléctrico* [1908] (Bassa y Freixas, 1999, p. 33).

Por su parte, José y Moreno (2007) establecen en este período al "cine de los orígenes" (p. 13), y posteriormente, ya en la década de 1920 se pueden hallar "films destacables (...) que recrean una época oscura, la de Mabuse y Metrópolis, sin olvidar la aportación rusa al género, Aelita" (ídem). Se trata pues, de una etapa fundamentalmente europea.

2.1.2. Etapa comprendida entre 1929 y 1938.

Marcada por la aparición del cine sonoro, inició la llamada "Edad de Oro" del Fantástico. "Consecuencias del *crack* del 29, ante una situación inestable, convulsiva y de crisis (...) se producen joyas de incalculable valor"

(Bassa y Freixas, 1999, p.34). Para José y Moreno (2007) esta década, la de 1930, pertenece a "los científicos malvados (...) representada por Moreau, el hombre invisible y Frankenstein" (p. 13).

Algunas de las obras significativas mencionadas por Bassa y Freixas en este período son Dr. Jekyll and Mr. Hyde [Rouben Mamoulian, 1932], King Kong [Ernest Schoedsck y Merian Cooper, 1933], y The bride of Frankenstein [James Whale, 1935] (1999, p.34). A partir de esta etapa la ciencia ficción se mudaría de Europa a América.

2.1.3. Etapa comprendida entre 1939 y 1949.

Periodo definido por la superación de la crisis y la victoria en la segunda guerra mundial (hay que recordar que estas producciones se concentraban en EE.UU, en favor de lo que afirmara Asimov anteriormente sobre lo americano de la ciencia ficción). En este contexto tan optimista, en el cual ya ningún peligro amenaza, el cine se orienta a la realización de apologías a la guerra (y la victoria), el estilo de vida americano, westerns, comedias y musicales. La extrapolaciones dejan de ser necesarias con un *aqui y ahora* que satisface tan bien a las mayorías. (Bassa y Freixas, 1999, p.34). Asegura el autor que la ciencia ficción "se refugia en producciones de ínfimo presupuesto, temática serializada, personajes recurrentes y usura de ideas. En pocas palabras, la tiranía de la *exploitation*". (ídem).

Asegura Sánchez que "En Estados Unidos el género prefería alejarse de los comentarios sociopolíticos para nutrir a sus espectadores, felices por la victoria en el campo de batalla, de seriales que no se avergonzaban de su filiación con la literatura popular" (2007, p. 22)

2.1.4. Etapa comprendida entre 1950 y 1958.

Periodo marcado por la guerra fría, la paranoia anticomunista y el miedo a la bomba atómica. (Bassa y Freixas, 1999, p.35). Sánchez (2007) considera esta etapa como la edad de oro del cine de ciencia ficción. Asegura al respecto lo siguiente:

> La sensación de inestabilidad social e ideológica generada por la contienda bélica y el desastre atómico de Hiroshima y Nagasaki sembraron el miedo en la población (...) y el cine reaccionó metabolizando ese miedo en alegorías, a menudo apocalípticas que explicaban el aroma a paranoia que flotaba en el ambiente. Los comunistas, ferozmente perseguidos por la caza de brujas promocionada por McCarthy, se convertían en extraterrestres cuyo único objetivo era destruir el mundo. Los efectos de la radiación transformaban al más inofensivo insecto en un monstruo sediento de sangre (p. 23).

Agrega Sánchez que durante este período los filmes de clase B serían parte importante de la madurez del género. Se trataba de producciones hechas con poco dinero y tiempo, que servían de entretenimiento para el público más joven, cuya influencia se haría notable en filmes posteriores. Asimismo, el cine tuvo que esforzarse excepcionalmente en esta etapa, para asegurarse la supervivencia ante el recién llegado invento de la televisión, que ya le había quitado la supremacía como principal medio de entretenimiento. En virtud de ello, la ciencia ficción (y mucha de la ficción en general) de esta época son de calidad sobresaliente (2007, p. 23).

De esta época son originarias obras maestras como Destination Moon [Irving Pichel, 1950], The Day the Earth Stood Still [Robert Wise, 1951], The War of the Worlds [Byron Haskin, 1953], Invasion of the Body Snatchers [Don Siegel, 1956] (Sánchez, 2007).

2.1.5. Etapa comprendida entre 1959 y 1967.

Este periodo se caracteriza por un optimismo creciente, influenciado por la consumación del "milagro alemán", y el boom capitalista. EE.UU no llega a perder la hegemonía en la industria, pero desde Europa se producen algunas obras valiosas. El enemigo externo es olvidado, y en su lugar se coloca al enemigo interno. El peligro atómico sigue siendo una preocupación, y se introduce la llamada "valoración humanista del discurso" (Bassa y Freixas, 1999, p.35).

Sánchez (2007, p.25) destaca películas como Village of the Damned [Wolf Rilla, 1960], La jetée [Chris Marker, 1963], Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb [Stanley Kubrick, 1964] y Fahrenheit 451 [François Truffaut, 1966], entre las obras más representativas de la década, y concretamente del período en cuestión.

2.1.6. Etapa comprendida entre 1968 y 1976.

Si el año de 1938 supuso para la literatura de ciencia ficción el inicio de una edad de oro que se extendería hasta los años 1950 (Asimov, 1986, p.62); el año de 1968 supuso algo parecido para la rama cinematográfica del género: "Los sesenta suponen la dignificación del género: la ciencia ficción cinematográfica se convierte en respetable" (José y Moreno, 2007, p. 13).

Todo comenzó gracias a una película, 2001: A Space Odyssey [Stanley Kubrick, 1968], y fue llevado a su máximo esplendor por Solyaris [Andrei Tarkovski, 1971]. Al respecto, Sánchez (2007) comenta lo siguiente:

> En 2001: Una odisea del espacio (...) la habilidad de Kubrick para combinar espectacularidad y metafísica en un discurso

> coherente con sus inquietudes de autor demostraría las infinitas posibilidades del género que podía ser tan creativo moviéndose entre grandes presupuestos como entre las cuatro paredes de una habitación cerrada. Poco después, en Solaris, el ruso Andrei Tarkovski subrayaría la condición filosófica de la ciencia ficción en una película que prolongaba las investigaciones ontológicas del film de Kubrick. (p. 25).

2.1.7. Etapa comprendida desde 1977 en adelante.

Bassa y Freixas (1993) definen esta época para la ciencia ficción como un "agujero negro (...) determinado en su falta de ideas por la depredación de los éxitos, prolongados en secuelas que canibalizan los pretendidos logros" (p. 40). Y el panorama empeora a medida que los autores continúan: "No podemos despreciar la influencia de la televisión, cada vez más banal, cada vez más centrada en series interminables. Su traducción al cine empieza pronto, con los apéndices añadidos a *La Guerra de las Galaxias* [ofrece posteriormente varios ejemplos más]" (ídem).

Por supuesto, nada de esto implica que no haya habido buenas ideas. Lo que critican Bassa y Freixas es que esas (pocas, quizás) buenas ideas hayan sido mayormente convertidas en franquicias para fabricación en serie. Por otro lado, "la tiranía de los efectos especiales" que menciona Sánchez (2007, p. 27). Supondría en la década de los ochenta una renovación estética del cine de ciencia ficción, que con ello se alejaría de lo producido anteriormente. Sobre este punto, la tesis de Matt Hanson en su obra *Cine digital: Escenarios de ciencia ficción* (2006), es que la década de 1980 supone un antes y después en cuanto a la realización de ciencia ficción cinematográfica: Lo anterior sería la era predigital, ya a partir de 1982 comienza el cine digital, que se extiende a través de los noventa y continúa hasta el presente.

En cualquier caso, en este período se han producido filmes de gran importancia, y reseñados por el mismo Sánchez en 2007, entre las películas clave de cine de ciencia ficción: Close Encounters of the Third Kind [Steven Spielberg, 1977], Star Wars [George Lucas, 1977], Alien [Ridley Scott, 1979], Mad Max [George Miller, 1979], Star Trek: The Motion Picture [Robert Wise, 1979], Blade Runner [Ridley Scott, 1982], Liquid Sky [Slava Tsukerman, 1982], E.T. The Extra-Terrestrial [Steven Spielberg, 1982], Tron [Steven Lisberger, 1982]... y la lista sigue a través de lo que resta de los ochentas, noventas y lo que ha transcurrido del siglo XXI.

Incluso algunos autores han considerado a los ochenta como una segunda edad de oro, basándose en la cantidad y calidad de las producciones que se realizaron en la época. Balza y Arria asegura que "desde los 50 [la primera edad de oro] no se había visto una producción tan rica en el campo del cine de CF" (1994. p. 49). Los ochenta son la época de los extraterrestres benignos, como en E.T y Cocoon, y también la época del holocausto nuclear y el cyberpunk, un movimiento que en 2006 Hanson definió como "Género que alude a un futuro distópico formado por realidades sórdidas y tecnologías avanzadas" (p.168), que fue representado por obras maestras de la talla de Terminator y Terminator II: Judgment Day [Ambas de James Cameron, 1984 y 1991, respectivamente], y otras como Robocop y Totall Recall [Ambas de Paul Verhoeven, 1987 y 1990, respectivamente]. No obstante, sería Blade Runner [Ridley Scott, 1982], considerada por muchos como la película de ciencia ficción más influyente de la década, la que daría comienzo al citado movimiento en el cine.

Asimismo, y como ya se indicó anteriormente, Hanson coloca a los ochenta como la era del nacimiento del cine digital. En otras palabras, la década supone un antes y un después en la historia del cine de ciencia ficción.

Por su parte, Di Mise y Hergueta (1993), consideran también a esta época como una nueva edad de oro, y además de los argumentos anteriores, mencionan el hecho de que la computadora se consolida como herramienta cinematográfica (p. 444), ya no a merced del sensacionalismo que caracterizó a los comienzos de los efectos digitales, sino como algo mucho más maduro, que favoreció la aparición de la nueva estética digital que menciona Hanson, y que irá a la par de los argumentos de las producciones cinematográficas: Volviendo con Di Mise y Hergueta, en los ochenta "el cine aprendió la lección" (ídem), y los cineastas no volverían a conformarse sólo con efectos especiales. A raíz de ello empezaría esta segunda edad de oro.

La tendencia continuaría en los años noventa, pero ya sin tanto éxito. Las cosas buenas no pueden durar para siempre. No obstante, no hay motivos para descartar una futura tercera edad de oro.

3. Aproximación a los subgéneros de la ciencia ficción.

Isaac Asimov, en palabras del que fuera su antiguo editor, John W. Campbell, asegura que "la ciencia ficción tenía [tiene] como dominio todas las sociedades concebibles, pasadas y futuras, probables o improbables, verosímiles o fantásticas, y trataba [trata] sobre los hechos y complicaciones posibles en esas sociedades" (1986, p. 13, corchetes propios).

Por lo tanto, si bien la afirmación resulta quizás demasiado inclusionista, las opciones narrativas que brinda este género podrían ser incluso ilimitadas. En su obra del año 1993, Bassa y Freixas distinguen los siguientes ejes temáticos como típicos del género:

a. *El doble*, referido a la confrontación entre polos opuestos, como el bien y el mal, y en general, la confrontación entre héroe y némesis, tesis y antítesis.

b. *El mal*, definido como "aquello que atente contra los valores establecidos" (p. 44), y que puede tener un origen interno (el ser propio humano) o externo (extraterrestres).

c. *La monstruosidad*, que se refiere a todo lo *anormal* que entra en una relación —generalmente antagónica— con aquello que se considera *normal*, como el ser humano o la naturaleza.

d. *El antropomorfismo*, básicamente centrado en la temática de los robots, androides y clones. Se refiere a la aspiración del hombre por conseguir crear vida, inteligente (y similar en aspecto a la suya propia) bien sea de forma mecánica o biológica, y las consecuencias que ello trae para él mismo o la sociedad.

e. *Las alteraciones del cuerpo humano*, que se relacionan con las mutaciones e implantes de los que puede ser objeto el ser humano, y de cómo ello afecta su propia identidad y su relación con el mundo.

f. *La supervivencia*, en el cual una persona, un grupo de ellas o una sociedad completa son colocados en un ambiente hostil, sea exógeno o endógeno, totalmente imaginario o proyectado desde la realidad de su autor. En medio de esas condiciones la humanidad debe luchar por sobrevivir.

g. *el viaje*, enmarcado en el descubrimiento y la conquista de otros mundos, trátese de viajes *físicos* o en el tiempo.

Y estos ejes temáticos, como en cualquier otro género, pueden presentarse aisladamente o combinarse en una misma obra (Bassa y Freixas, 1993, p.43). Sobre la base de estos ejes temáticos, es posible aproximarse a los distintos tipos de ciencia ficción, según por lo menos cinco perspectivas distintas. Dentro de cada una de estas clasificaciones pueden enmarcarse al menos la mayor parte del producto cinematográfico de ciencia ficción:

3.1. Según el contexto social.

> Mientras algunos esperaban el avance de la ciencia y la tecnología hiciera posible la utopía en la tierra, otros temían las consecuencias del cambio y pronosticaban una pesadilla. Desde el inicio, entonces, la ciencia ficción osciló entre los extremos del pesimismo y el optimismo (Asimov, 1986, p. 58).

Según lo anterior, las obras de ciencia ficción, suponiendo la construcción de una realidad social distinta a la del autor (y el espectador), pueden enmarcarse en alguno de los siguientes contextos:

3.1.1. Alotopías.

El prefijo "alo", de origen griego, significa "otro", con lo cual, la palabra alotopía significa etimológicamente "otro lugar". En el contexto del Fantástico, la alotopía se refiere a "aquellas producciones donde la realidad exhibida en la pantalla es la del espectador, que se identifica plenamente con ella. Sin embargo, uno o varios elementos van a romper la normalidad y confundirla con la ficción" (Bassa y Freixas, 1993, p. 12).

Esto es, dos mundos que chocan en un solo contexto, creando un mundo que no es ni uno ni otro de los que chocan, sino otro, uno nuevo y diferente. En el caso estricto de la ciencia ficción, es el caso de las producciones ambientadas en el presente, en donde, sin embargo, algún accidente científico o una mente prodigiosa, por ejemplo, dan con un descubrimiento que altera el orden establecido de las cosas. También es el caso de las invasiones extraterrestres, los mutantes, superhéroes, y afines, los futuros —cercanos o no—, y las realidades paralelas.

Por otro lado, ello no implica que este mundo sea notablemente mejor o peor que el mundo *real* del espectador. Simplemente es una realidad distinta.

Películas como X [Roger Corman, 1963], Superman [Richard Donner, 1978] y District 9 [Neill Blomkamp, 2009] sirven como ejemplo de esta variante.

3.1.2. Utopías.

La palabra utopía se refiere etimológicamente a "ningún lugar". Proviene, como muchas de las palabras de uso actual, del griego. En su

acepción corriente, implica un "lugar o estado perfecto de las cosas" (CODCE, traducción propia, 2003). Esta derivación parte del uso que le dio Tomás Moro en su obra *Utopía*, de 1516. Muy probablemente ese uso se deba al hecho de que "u-topía" efectivamente significa "ningún lugar", pero suena muy parecido a "eu-topia", que significa a su vez "lugar bueno".

De cualquier manera, una utopía es un mundo perfecto, y por ello prácticamente imposible o inaccesible, pero concebible en el plano ideal, literario.

Por la naturaleza conflictiva del cine, este tipo de películas no son demasiado abundantes. Sin embargo, ejemplos de este tipo mundos pueden conseguirse en filmes como Lost Horizon [Frank Capra, 1937], 2001: A Space Odyssey [Stanley Kubrick, 1968] y Battle for Terra [Aristomenis Tsirbas, 2007].

3.1.3. Distopías.

La razón por la cual no se consideró al DRAE para la definición anterior es porque no considera a la palabra *Distopía*, de uso generalizado como antónimo de *Utopía*, pese a ser un anglicismo. Volviendo al CODCE, una distopía es "un lugar o sociedad imaginaria en donde todo está mal" (traducción propia, 2003).

Básicamente esto comprende el sentido más pesimista de la evolución de la tecnología y la sociedad, y sus consecuencias negativas sobre la vida, el entorno o la sociedad misma. Es normal encontrar en este subgénero mundos devastadados por la guerra o la contaminación, sociedades empobrecidas y estados opresores. Este tipo de filmes, conflictivos por naturaleza, son mucho más comunes. Ejemplos de ello serían Metropolis

[Fritz Lang, 1927], Mad Max [George Miller, 1979] y The book of Eli [Albert y Allan Hughes, 2010].

3.2. Según el contexto temporal.

> Los cambios referidos pueden ser, desde luego, de cualquier tipo, y el escritor de ciencia ficción elige aquellos que le suministran una situación dramática a partir de la cual él pueda urdir un argumento excitante. Habitualmente no existe la intención deliberada de predecir aquello que ha de ocurrir realmente, pero el escritor de ciencia ficción es una chatarra de su tiempo, y al tratar de imaginar un cambio en la ciencia y la tecnología es muy probable que se base en los cambios que él ya puede ver en germen. Esto significa a menudo una extrapolación del presente (Asimov, 1986, p. 43)

La ciencia ficción comprende entonces una *extrapolación del presente*, que no necesariamente tiene que ser hacia el futuro, como es lo más común. Puede dirigirse también hacia el pasado, o incluso hacia realidades paralelas, como se explica a seguir:

3.2.1. Metacronía.

Etimológicamente "Más allá del tiempo", comprende que la extrapolación sea hecha hacia el futuro. Arria y Balza la definen como "una fase futura del mundo real presente (...) [que] es posible, y verosímil, precisamente porque las transformaciones que sufre [el mundo presente] no hacen sino completar tendencias del mundo real" (1994, p. 71, corchetes propios).

Por supuesto, y recordando las palabras de Asimov, no existen ánimos de predicción en este tipo de ciencia ficción, pero ello no implica que la *anticipación* no pueda convertirse en la realidad del futuro, o al menos en una

parte de él.

Ejemplos del subgénero en el cine serían Things to Come [William Cameron Menzies, 1936], The Running Man [Paul Michael Glaser, 1987] y I, Robot [Alex Proyas, 2004].

3.2.2. Ucronía.

"Ningún tiempo", etimológicamente. Se refiere a un mundo que se haya en un momento no especificado, o un pasado alternativo. En medio de ello viene a colación a pregunta recurrente "¿Qué habría ocurrido si...?" (Arria y Balza, 1994, p. 71), que da pie a nuevas posibilidades sobre algo que ya es un hecho.

A partir de ello se pueden construir realidades paralelas, ubicadas temporalmente en el presente, pasado o futuro; pero claramente separadas de la *realidad real* por el hecho de que se parte de una premisa imposible, que en este caso está representada por la omisión o alteración de un acontecimiento ocurrido *de hecho*, por otro que *pudo* haber ocurrido.

Ejemplos de filmes de esta variante son 1984 [Michael Radford, 1984] Brazil [Terry Gilliam, 1985] y Watchmen [Zack Snyder, 2009].

3.2.3. El presente.

No todas las extrapolaciones deben suceder fuera del propio tiempo del autor. También puede suceder que incurra en el presente un elemento extraño o desconocido, pero probable y verosímil según el conocimiento científico y los límites tecnológicos que se manejan en ese presente (como la invención de un nuevo y revolucionario aparato, un desastroso accidente de

laboratorio o la visita de seres extraterrestres).

Al respecto, refiriéndose al Fantástico, Bassa y Freixas (1993) colocan como variante es éste a las producciones en donde "la realidad exhibida en la pantalla es la del espectador, que se identifica plenamente con ella. Sin embargo, uno o varios hechos van a romper la normalidad y confundirla la ficción". En el campo estricto de la ciencia ficción sólo habría que agregar la característica de que necesariamente esos hechos que rompen la normalidad deben tener un sustento científico, y sobre la base de ello, resultar verosímiles.

Ejemplos de este tipo de películas son Village of the Damned [Wolf Rilla, 1960], Back to the Future [Robert Zemeckis, 1985] y X-Men [Brian Singer, 2000].

3.3. Según el marco de referencia.

> El mundo real de los años sesenta resultó ser tan semejante al mundo de la ciencia ficción de los años cuarenta que los escritores, en busca de historias que no fuesen tan fácilmente alcanzadas por los hechos, se alejaron del *hardware* de la tecnología hacia el más difícil *software* del ser humano (Asimov, 1986, p. 61)

Lo anterior refleja apenas la tendencia de una época, y de ninguna manera debe creerse que a partir de entonces el *software* reemplazó al *hardware*, y ni siquiera que la tendencia se mantuvo en el tiempo. Es evidente que ambos se necesitan mutuamente para existir, sin embargo, en algunas historias uno tiene preeminencia sobre el otro. Lo importante de la cita anterior son los términos que a continuación se explican, y que también constituyen, desde este otro punto de vista, géneros de la ciencia ficción:

3.3.1. *Hardware.*

Al tipo de ciencia ficción que se centra en la ciencia y la tecnología, y ofrece las explicaciones creíbles al respecto en medio del relato, se le conoce como *ciencia ficción dura*. Según Asimov, el escritor de este tipo de ciencia ficción conoce sobre ciencia, y es capaz de escribir sobre ella de manera convincente, ofreciendo todos los detalles y explicaciones que sean necesarias para brindarle verosimilitud a su historia (1986, p. 61).

Ejemplos de este subgénero en el cine pueden ser Destination Moon [Irving Pichel, 1950], Star Trek: The Motion Picture [Robert Wise, 1979], y The Core [Jon Amiel, 2003]

3.3.2. *Software.*

Como en el caso de Utopía-Distopía, la *ciencia ficción blanda* viene a ser exactamente lo opuesto a la variante *dura*. En otras palabras, en ella predomina el aspecto humano sobre lo científico. Parafraseando a David Hartwell, la ciencia ficción blanda es aquella en donde los aspectos técnicos dejan de ser importantes para la historia (2008, ¶1). En su lugar, la preeminencia la tienen aspectos como la sociología, la antropología, la política y la religión (Elrick, 1978, p. 6).

La ciencia ficción blanda se ocupa del ser humano frente al cambio científico y tecnológico, en lugar de ocuparse del cambio en sí mismo.

Ejemplos en el cine de esta variante son A Clockwork Orange [Stanley Kubrick, 1971], Blade Runner [Ridley Scott, 1982] y Minority Report [Steven Spielberg, 2002].

3.4. Según el origen del conflicto.

> Las plasmación del mal en los filmes de S.F [Science Fiction, Ciencia Ficción] se sustentará, especialmente, en la representación de un mal social (...) producido por agentes perturbadores encarnados en torno a dos vías fundamentales. La primera sería la representada por los nativos del planeta rojo y adláteres [refiriéndose a cualquier forma de vida o civilización extraterrestre] (...) una segunda vía de expansión del virus del mal sería la propaganda por personal interno. (Bassa y Freixas, 1993, p. 45).

Y en general, todo conflicto —así como el mal específicamente— puede provenir de un agente interno o externo, como se explica a continuación:

3.4.1. Interno.

En este caso, el detonador del conflicto es completamente endógeno. Esto es pertenece a la realidad tanto geográfica como temporal, que es representada en la obra. Es el caso de "la propaganda por personal interno" de Bassa y Freixas, referida en la cita anterior; y el "científico bribón" de Isaac Asimov (1986, p. 34).

Por otro lado, está la creación del hombre —siendo la máquina el ejemplo más común—. Como dice Asimov (1986), "la ciencia ficción contemporánea nos está confrontando una y otra vez con el mito del hijo suplantando al padre, Zeus suplantando a Cronos, Satán suplantando a Dios, y la máquina suplantando a la humanidad" (p. 92). Y además de la máquina, se agregan criaturas concebidas por manipulación genética o como producto de accidentes de laboratorio, entre otros casos. Las consecuencias de la

depredación medioambiental por parte del ser humano son otro ejemplo de conflicto de origen interno.

Ejemplos serían películas como Frankenstein [James Whale, 1931], THX 1138 [George Lucas, 1971] y Surrogates [Jonathan Mostow, 2009].

3.4.2. Externo

El desencadenador del conflicto tiene origen externo a la realidad conocida por el ser humano. Puede tratarse de *algo* que proviene de otro planeta, como los "nativos del planeta rojo" de Balza y Freixas, o de otra dimensión, como en el caso de un viajero del tiempo.

Ejemplos cinematográficos serían Invaders from Mars [William Cameron Menzies, 1953] The Terminator [James Cameron, 1984] y Transformers [Michael Bay, 2007]

3.5. Según la ubicación en el plano físico.

> La ciencia ficción empezó así como una variación sobre el cuento de viajes, diferenciándose de éste principalmente en que los vehículos usados todavía no existen pero podrían existir si el nivel de la ciencia y la tecnología es extrapolado a distancias mayores en el futuro. Pero, indudablemente, no toda la ciencia ficción puede ser considerada como cuento de viajes. ¿Y las historias que se quedan aquí no más, en la Tierra, pero tratan sobre robots, o sobre catástrofes nucleares o ecológicas, o sobre nuevas interpretaciones del pasado remoto, entonces? (Asimov, 1986, p.6).

Por último hay que considerar el locus de las historias de ciencia ficción, que como en otros géneros, es tan importante como sus protagonistas. No en vano algunas historias deben ser contadas

necesariamente en el espacio, y otras en la tierra. Luego entonces, existen dos tipos de historias según su ubicación:

3.5.1. Terrestre.

Se trata de las historias desarrolladas en el planeta tierra, hábitat natural del ser humano, sea cual sea el eje temático presente. En este tipo de historias son recurrentes las catástrofes ecológicas y cataclismos en general, invasiones extraterrestres y sociedades distópicas. Todas ellas deben ser contadas necesariamente en la Tierra, gracias a lo cual esta y la sociedad adquieren cierto protagonismo junto con —o incluso sobre— las individualidades (el héroe). Es posible, sin embargo, que los protagonistas partan del planeta en un momento dado, pero la relación predominante se mantiene con la Tierra, y no con el exterior.

Este último es el caso de la "supervivencia colectiva" que mencionan Bassa y Freixas (1993, p. 55), en donde "toda una comunidad se enfrenta a una amenaza de orden biológico, geológico o extraterrestre". Por supuesto, este tipo de amenazas se puede presentar de las más variadas formas, y desde un número similar de orígenes.

Películas que ejemplifican esta variante son The Day the Earth Stood Still [Robert Wise, 1951], Soylent Green [Richard Fleischer, 1973] y Equilibrium [Kurt Wimmer, 2002].

3.5.2. Extraterrestre.

El caso contrario al anterior. Esta vez, y como aseguran Bassa y Freixas (1993) "la coartada de la ciencia propicia los más variados (...)

recorridos (...) Si partimos de la Tierra, pronto el Sistema Solar nos quedará pequeño y (...) podremos saltar hasta el último de la más escondida galaxia" (p. 60). Por otro lado, están los lugares que, si bien no se hallan fuera de la tierra, comprenden un mundo absolutamente ajeno y desconocido, como el centro de la tierra de Verne, o el interior del cuerpo humano, de Bixby y Clement (ídem).

En este tipo de historias, de nuevo, el espacio, o sea cual sea el locus en donde se desarrolle la historia (que siempre es distinto a la Tierra), cobra una importancia fundamental, al punto de incluso poderse convertir en protagonista, como en el caso de las odiseas espaciales de Clarke, o las crónicas marcianas de Bradbury.

Ejemplos de este tipo de películas pueden ser Frau im Mond [Fritz Lang, 1928], Solyaris [Andrei Tarkovski, 1971] y Moon [Duncan Jones, 2009].

4. La ficción anticipatoria.

Según el modelo de clasificación anterior una película cualquiera de ciencia ficción puede adecuarse a un caso dentro de cada uno de los cinco enfoques. Esto es, el hecho de que una película sea, según su contexto social, una utopía; no impide que sea también, según su marco de referencia, ciencia ficción dura; y así con los demás criterios.

Gracias a esto es posible dar con subgéneros más complejos, que se forman con la combinación de más de uno de los géneros anteriormente descritos. Uno de ellos es la ficción anticipatoria, o —en términos cinematográficos— cine de anticipación.

En este caso particular se necesita la convergencia de un contexto temporal **metacrónico,** y un conflicto de origen **interno**. El resto de los criterios pueden variar de historia a historia, pero como se explicará a continuación, los más común es que el contexto social sea distópico, el marco de referencia sea el *software, y* la ubicación sea terrestre.

Antes de ello es necesario aclarar, en virtud de una confusión que ha acompañado al término *ciencia ficción* desde sus mismos inicios, que aunque, efectivamente, toda la ficción anticipatoria es ciencia ficción, no toda la ciencia ficción es ficción anticipatoria.

Al respecto Asimov comenta lo siguiente:

> Para presentar una sociedad que difiera tecnológicamente de la actual, no hay necesidad de producir una que haya de existir efectivamente. Una que no tenga ninguna probabilidad de llegar a existir puede ser también muy entretenida y poseer todos los valores dramáticos necesarios para tener éxito (1986, p. 4).

Y eso sin mencionar las sociedades presentes, que también pueden protagonizar historias de ciencia ficción. Sin embargo, aun cuando las historias sean contadas en el futuro, no necesariamente tienen que ser *anticipatorias*, y no por ello dejan de ser de ciencia ficción.

La ciencia ficción puede tener como escenario una realidad paralela, que puede estar incluso en un tiempo pasado. Ese sólo hecho impide que sea anticipatoria, pero si tiene un sustento científico que le haga verosímil, no deja de ser ciencia ficción.

Por otro lado, el hecho de que, por ejemplo, la tierra sea invadida o atacada por extraterrestres —o cualquier enemigo externo— no debería considerarse anticipación, por cuanto sobre ese hecho no pueden hacerse más que especulaciones. La ciencia contemporánea no ha comprobado la existencia de vida extraterrestre inteligente, por lo tanto, una historia que anticipe que esa forma de vida (no descubierta) invada el planeta Tierra no debería considerarse anticipatoria. Sería distinto en el caso de que efectivamente se hubiese descubierto la existencia de esa vida, y hubiera alguna probabilidad, de que atacara la Tierra.

Naturalmente, el concepto de ficción anticipatoria se ha confundido con el de ciencia ficción desde sus mismos orígenes. La delimitación sigue sin ser del todo clara, mas para efectos de este trabajo lo anterior no alcanza la especificidad de la ficción anticipatoria, aunque no por ello deja de ser ciencia ficción, que es un campo mucho más amplio.

Hay que recordar las palabras de Jor-Ya Adi: "Ciencia Ficción, un género aparentemente reciente, expresa las inquietudes del ser humano ante su universo físico y mental" (1986, ¶ 2). Sin embargo, esas inquietudes no necesariamente tienen que ser colocadas en un futuro probable. El universo

humano puede extrapolarse hacia el infinito, hacia un mundo con sus propias reglas, que no por ello deja de ser verosímil: "La fantasía ha sido limitada [sólo] por la razón" (Sánchez, 2007, p. 15, corchetes propios).

Con lo anterior es posible dar con una definición de ficción anticipatoria como el siguiente: *subgénero de la ciencia ficción en donde se extrapola hacia el futuro uno a varios conflictos de la sociedad, de manera que se construye una nueva sociedad, que en apariencia resulta ser una proyección extrema pero natural y probable del presente.*

4.1. Historia del subgénero.

Como antes se mencionó, la ficción anticipatoria es tan antigua como la ciencia ficción misma, y en virtud de ello se han confundido frecuentemente ambos términos. Esto no extraña, sin embargo, si se considera que la ciencia ficción ha tenido siempre cierto carácter de anticipación.

De hecho, según Asimov, el género mismo de la ciencia ficción nació siendo ficción anticipatoria, y sería luego cuando se diversificaría, convirtiendo al último en un subgénero. Al respecto, el autor afirma que la ciencia ficción nace como la respuesta literaria a la curiosidad de "saber cómo será la vida en la Tierra después de que uno haya muerto" (1986, p. 43).

Y no sólo eso. El género se hizo respetable gracias a su capacidad anticipatoria, o más bien a su *variante* anticipatoria:

> Tan pronto se anunció el descubrimiento de la fisión de uranio en 1939, se empezó a escribir historias de bombas atómicas, algunas de ellas de sorprendente presciencia.

> Con la llegada de la bomba atómica, la sociedad ya no podía seguir considerando a la ciencia ficción como una literatura infantilmente escapista. El escritor de ciencia ficción había visto demasiado ahí donde los demás habían sido ciegos (Asimov, 1986, p. 60).

Por supuesto que la ficción anticipatoria no tiene la pretensión de predecir el futuro, sino de mostrar un futuro posible, basándose estrictamente en lo que ocurre en el presente y lo que ha venido ocurriendo hasta ese momento. Puede incluso basarse sobre una única variable para construir un futuro que, sin embargo, resulte verosímil, aunque en virtud de ello, improbable.

Si la ciencia ficción ha oscilado entre el pesimismo y el optimismo a través de toda su historia, es gracias al pesimismo que se le ha tomado en serio. Concretamente fue en el marco del preludio y los albores de la Segunda Guerra Mundial cuando esto ocurrió. En este punto es inevitable mencionar a la novela de H.G Wells, The shape of Things to Come, publicada en 1933, y posteriormente adaptada al cine con el título de Things to Come [William Cameron Menzies, 1936]. Fue una novela que predijo el advenimiento de la Segunda Guerra Mundial, y la aniquilación casi completa de la sociedad humana. Sin embargo, de las cenizas de la vieja era renace una sociedad utópica, que el autor coloca en el año 2036.

Tras la victoria americana las preocupaciones se dirigieron hacia el comunismo, y por una época las películas de ciencia ficción se concentraron en las amenazas externas, de marcianos (alusión a los comunistas) que atacaban a la humanidad.

El temor a la victoria del autoritarismo (de derecha o izquierda, pero sobre todo de la última), tuvo pocas apariciones durante los cincuenta. Un caso fue 1984 [Michael Anderson, 1956], basada en la novela distópica de

George Orwell. No obstante, sería hasta los sesenta cuando empezaría la gran preocupación por el destino de la humanidad. No necesariamente se trataba de pesimismo, pero la preocupación era evidente: fue una época de tensiones, recogidas fielmente por el cine de la época (Bassa y Freixas, 1993, p.37).

La primera gran película anticipatoria de la década fue Fahrenheit 451[François Truffaut, 1966], basada en la novela de Ray Badbury, que muestra un mundo en donde la literatura es prohibida para evitar el acceso a ideas subversivas, hasta el extremo de existir una división bomberil especializada en la quema de libros (el título de la película se debe a la temperatura a la cual arde el papel). Sin embargo, sería hasta 1968 cuando surgiría la idea de "La amenaza del futuro" (Sánchez, 2007, p. 25). Una tendencia que exponía que "las civilizaciones avanzadas están predestinadas a la regresión y la catástrofe" (ídem).

Y ello se vería ilustrado en películas como No blade of Grass [Cornel Wilde, 1970], A Clockwork Orange [Stanley Kubrick, 1971] y Rollerball [Norman Jewison, 1975]. Todas ellas sustentadas sobre la subtesis de que "la violencia es un efecto secundario de la sociedad del bienestar" (p. 26). Otra subtesis sería la de la degradación del entorno como consecuencia del "desprecio por el medio ambiente" (ídem), que tomó cuerpo en historias como Silent Running [Douglas Trumbull ,1972] y Soylent Green [Richard Fleischer, 1973].

Por otro lado, también en los setenta "la tecnología empezaba a mostrar su lado oscuro [con todo y su antecedente de 1968, HAL 9000]" (Sánchez, 2007, p. 27), y lo hacía con películas como Demon Seed [Donald Cammell, 1977], una versión actualizada de la experiencia del mito de Frankenstein (o si se quiere, del mito de Prometeo).

Y el panorama pesimista no mejoraría en los ochenta. En esta década se recrean futuros en donde "los paisajes urbanos exhiben una pasmosa (y reconocible) decadencia, y los humanos, aplastados por el poder de las grandes corporaciones y la dictadura de la sociedad de la información, parecían predestinados a ser marionetas (...)" (Sánchez, 2007, p. 28). Los ochenta, esa Segunda Edad de Oro, fue una década en donde la ficción anticipatoria tuvo también un gran momento. Clásicos como Blade Runner [Ridley Scott, 1982], Terminator [James Cameron, 1984] y Robocop, [Paul Verhoeven, 1987], verían luz en ella, y darían lugar a la tendencia cyberpunk.

Asimismo, Mad Max [George Miller, 1979] y sus dos secuelas dieron pié a toda una ola de películas basadas en futuros post-apocalípticos, que se vería representada en numerosos filmes, como The Last Chase [Martin Burke, 1981] Def-Con 4 [Paul Donovan, 1985], y Cherry 2000 [Steve De Jarnatt, 1987].

Los ochenta fueron también la época del temor a las supercorporaciones, que controlarían el futuro y llevarían a la humanidad a una nueva era de oscurantismo. Ello se ve reflejado en algunos de los filmes anteriores, como Blade Runner y Robocop. También hay ejemplos como Solarbabies [Alan Johnson, 1986], y otro que ataca directamente a la entonces temible institución de la televisión: The Runnig Man [Paul Michael Glaser, 1987]. En general, la visión del futuro que se tuvo durante la década fue totalmente pesimista.

En los noventa no habría mucho que ver con ficción anticipatoria, más que las secuelas de los éxitos anteriores y algunos casos como el film cybepunk Strange Days [Kathryn Bigelow, 1995]. La década heredaría de su antecesora el gran tema de la identidad humana frente a la sociedad de la

tecnología, pero lo abordaría desde la temática virtual y las realidades paralelas, como en el caso de Total Recall [Paul Verhoeven, 1990] y The Matrix [Andy y Larry Wachowski, 1999] (Sánchez, 2007, p. 28).

Los pocos años que han transcurrido del siglo XXI tampoco se han caracterizado por exhibir mucho en cuanto a ficción anticipatoria. Sin embargo, algunos filmes del subgénero han visto luz, como Equilibrium [Kurt Wimmer, 2002], I, Robot [Alex Proyas, 2004] y WALL-E [Andrew Stanton, 2008]. Sin embargo, con la creciente preocupación medioambiental, es probable que este tipo de filmes vuelva a ser popular en los años próximos.

4.2. Características.

Como antes se mencionó, el subgénero ficción anticipatoria es el resultado de la convergencia de dos escenarios en el mismo filme. A continuación se explicará con mayor detalle.

4.2.1. Los elementos esenciales.

Precisamente existen dos elementos que, separados son subgéneros en sí mismos, pero combinados, dan lugar al más complejo subgénero en cuestión:

4.2.1.1. La Metacronía.

Para que cualquier ficción sea *anticipatoria*, debe estar ubicada en un mundo *futuro*, que además, debe obedecer a una *proyección* lógica de al menos un aspecto de la realidad del presente en el cual se concibe la historia.

4.2.1.2. El conflicto de origen interno.

Según los límites que conoce la ciencia actual, para que un conflicto futuro pueda *proyectarse* desde el presente, tiene que ser originado en la Tierra misma, o por causa de la humanidad. En general, cualquier cosa que venga del exterior es *especulación*, y no *anticipación*. Ni siquiera si se tratara de un fenómeno del cual la ciencia tenga plena certeza de que va a ocurrir —como el impacto de un asteroide, que vaya a acabar con gran parte de la vida en la Tierra—, podría hablarse de *anticipación*; término que, según el DRAE, supone previsión, conjetura según indicios, probabilidad (2001). Tal panorama no puede sino definirse como *certeza*, término dice mucho de ciencia, pero nada de ficción.

4.2.2. Los elementos variables.

Existiendo sólo dos criterios necesarios para considerar a una producción cinematográfica (o literaria) como ficción anticipatoria, quedan varios otros que pueden variar de historia a historia.

4.2.2.1. Utopía, distopía o alotopía.

El mundo anticipado puede tener cualquiera de estas naturalezas. Asimov asegura que desde 1926 (año en que apareció Amazing Stories, la primera revista de ciencia ficción) hasta 1959 (último año de la Edad de Oro de la ciencia ficción), "optimismo y pesimismo combatieron entre sí en la ciencia ficción, prevaleciendo (...) el optimismo (...). Fue el pesimismo, sin embargo, el que terminó ganando" (1986, p. 92.) Y las razones fueron dos: la maquinaria se hizo cada vez más terrorífica, y las nuevas generaciones de autores, no muy interesados en la ciencia, aceptaron con rapidez la dimensión *miedo* de la relación *amor-miedo* hacia la tecnología (ídem).

Por esa razón, las historias de ciencia ficción tendieron a los contextos distópicos, pero no por ello dejó de haber excepciones. Por otro lado, también están los mundos que, siendo proyecciones del mundo conocido, no son en extremo diferentes a éste. Es el caso de las alotopías: mundos futuros (específicamente en la anticipación) que no son notablemente superiores o inferiores al presente, sino con condiciones distintas.

4.2.2.2. Hardware o Software.

La ficción anticipatoria, como ya se ha dicho, no busca *predecir*, sino *proyectar*. Por ello, acercarse demasiado al *hardware* de la tecnología puede ser un riesgo muy alto.

En cambio, los conflictos de origen interno sobre los cuales se basan las historias de anticipación, lucen más interesantes e incluso pueden resultar más factibles cuando se cuentan desde el *software:* el ser humano protagonista. Sin embargo, es una tendencia, no toda la ficción anticipatoria tiene que ser así, y de hecho, la tendencia era contraria durante la Edad de Oro (Asimov, 1986, p.61).

4.2.2.3. Ubicación en el plano terrestre o extraterrestre.

En el caso de que los conflictos de una historia de ciencia ficción tengan origen interno, o dicho en otras palabras, en la humanidad o su hábitat; lo más natural es que el escenario de esta sea ese mismo hábitat.

De hecho es prácticamente una necesidad, sólo que es posible *anticipar* que la humanidad establecerá colonias en el espacio, porque de hecho actualmente se tiene el conocimiento teórico para hacerlo, sólo faltan los desarrollos en la práctica. En este caso, las historias podrían

desarrollarse en estas colonias, o en *Arcas de Noé*, como las de Silent Running [Douglas Trumbull ,1972] o Battle for Terra [Aristomenis Tsirbas, 2007] o WALL-E [Andrew Stanton, 2008].

En otras palabras, se necesita un hábitat, y este *suele* ser la Tierra, pero no necesariamente *tiene* que serlo.

4.2.3. Otras consideraciones.

La ciencia ficción —en general—, y la ficción anticipatoria —en específico—, puede presentarse en la mayor variedad de formas y estilos, algunos son temas recurrentes, y otros son característicos de un autor o una época. Se ha hecho mención de algunos, como el cyberpunk, el post-apocalipsis, la sociedad totalitaria, las invasiones extraterrestres, y el enfrentamiento humano-máquina. Sin embargo, no tiene caso tratarlos a profundidad en este trabajo. De momento, se tiene *el género*, los subgéneros, y *el subgénero*.

II

LA ESTÉTICA

"Nadie dice: «Iré a pensar una película», sino «Iré a ver una película»"

Vicente Castellanos Cerda

1. Una definición de Estética del cine.

Antes de entrar de lleno al campo de la estética, es inevitable aproximarse al mucho más general campo del lenguaje cinematográfico. Vicente Castellanos Cerda, de una manera igualmente general, define el lenguaje cinematográfico como "un lenguaje reducido a las prácticas más comunes y aceptadas por la industria del cine clásico estadounidense y trasladado a otros medios audiovisuales (la televisión y el multimedia)" (2005, p. 245).

Sabrina Sel y Luis Gasloli complementan esta definición agregando que el lenguaje cinematográfico consiste en "un arte de la combinación y de la disposición (un film moviliza siempre una gran cantidad de imágenes, sonidos e inscripciones en composiciones y proporciones variables), y es una idea central en cualquier teorización de la representación fílmica" (2007, p. 6). Finalmente, en su obra de 2003, Warren Buckland enumera tres elementos como componentes de este lenguaje: la puesta en escena, los planos y el montaje.

Continúa Castellanos diciendo que "los estudiantes de cine se instruyen en una supuesta gramática de la composición de la imagen, de los planos sonoros y de las reglas del *raccord* con la finalidad de disimular el aparato de la enunciación cinematográfica" (2005, p. 245). Esto, naturalmente, le da una serie de características estéticas al medio cinematográfico. Algunas de ellas producto de su intención de verosimilitud, y otras que resultan como parte de su identidad, y que le diferencian de lo real, sin llegar necesariamente a causar ruido en el espectador, quien de antemano establece una separación entre lo que sucede dentro y fuera de la pantalla.

Luego entonces, la estética es una parte del lenguaje cinematográfico. Sin embargo, éste es un concepto heredado de la filosofía y las artes precedentes al cine. Así, el DRAE, en su vigésima primera edición, define la estética como el "conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan a un determinado autor o movimiento artístico" (2001).

Cuando se habla de *estilo*, concepto muy vinculado al de estética, se refiere al "modo personal [o particular] de narrar audiovisualmente que concierne tanto a la forma como al contenido" (Marimón y Ramos, 2002, p. 222, corchetes propios). La *estética* en el cine, por su parte, se refiere a esa *forma* de la cual se hace mención en el concepto anterior.

Hay que tener en cuenta que esa *forma* está compuesta por varios elementos, de manera que hay que entender a la estética fílmica, desde el punto de vista visual, como la suma de estas partes:

1.1. El Plano.

Primero que nada está el plano. Los autores Aumont, Bergala, Marie y Vernet definen a este elemento como el "conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes" que se dan en un fotograma o en una serie de estos, y que componen la imagen cinematográfica que recibe el espectador (1985, p. 24).

Asimismo, el plano supone la mínima unidad fílmica, tal que la suma de estos compone la secuencia cinematográfica. Lo que se excluye o incluye, y cómo se hace (encuadre, perspectiva, entre otros) suponen el criterio del autor del filme, y por lo tanto, parte importante de su manera de comunicar.

Los autores a su vez consideran tres dimensiones sobre las cuales se sustenta el concepto de plano: se trata de tamaño, encuadre y duración. Lo primero puede ir desde las grandes *tomas generales* hasta los *planos de detalle*. El encuadre considera la disposición de las figuras en el plano, a partir de una serie de líneas imaginarias, pudiendo según esto ser de tipo

horizontal, *diagonal*, entre otros. Por último, la duración se refiere simplemente al tiempo que transcurre entre cada corte o cambio de plano. Esto puede ir desde los fragmentos *muy cortos* a los otros *muy largos*, como el caso del plano secuencia

Se puede agregar un cuarto elemento, que sería el movimiento. Esto considerando la existencia de planos fijos y planos de movimiento horizontal o vertical, de desplazamiento, y ópticos (Aumont et al, 1985, p.24). Cada uno de estos puede (o debe) tener intenciones narrativas específicas.

Otro elemento adicional es el ángulo vertical, que se refiere a la posición de la cámara a la línea de visión (imaginaria o no) del objeto filmado. Según esto, los ángulos van de picado a contrapicado, pasando por supuesto por la posición normal. Por otro lado, un concepto parecido es el ángulo horizontal, cuya diferencia sustancial se refiere a que la referencia no es la línea de visión, sino el horizonte mismo. Es decir, la cámara no sube o baja, sino que rota hacia un lado u otro, sobre el horizonte del objeto filmado.

1.2. El color.

El color es un elemento sumamente importante. Va mucho más allá de la simple dicotomía *blanco y negro / color.* Hay que tener en cuenta que en los inicios del cine simplemente no había opción. Todo debía hacerse en blanco y negro. Lo interesante surge con la llegada de la película a color, y con ello, la apertura del abanico de opciones para los realizadores cinematográficos. El autor Enrique Martínez-Salanova distingue los siguientes *usos* del color en el cine (¶5, sin fecha):

El *pictórico* intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición. Por su parte, el color *histórico* intenta recrear la atmósfera

cromática de una época. En el *simbólico* se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos sobre los personajes.

El mismo Martínez-Salanova, el autor distingue entre varios usos del color(sin fecha, sección: El valor simbólico del color), que se pueden complementar con los aportes de Aula de letras (sin fecha, p.10). Con esto, se tienen los siguientes usos simbólicos:

- Negro: formalidad, nítidez, riqueza, poder, fuerza, elegancia, pero también maldad, muerte y noche.

- Blanco: pureza, virginidad, limpieza, paz.

- Gris: Neutralidad, frialdad, normalidad, aburrimiento, vejez.

- Azul: Frialdad, melancolía, depresión, tranquilidad, serenidad, soledad y tristeza.

- Amarillo: Calidez, luz, madurez, riqueza, pero también alerta, traición y vergüenza.

- Rojo: vida, alegría, amor pasional, sexo, pero también ira, odio, agresividad,

- Anaranjado: Festividad, alegría, energía, salud, pero también alarma.

- Verde: fresco, en crecimiento, joven, pero también envidia, podredumbre, decadencia

Por último, en el uso *psicológico,* cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos (verde, azul, violeta) deprimen y los cálidos (rojo, naranja, amarillo) exaltan.

Continúa el autor haciendo algunas observaciones sobre el uso del color en cuanto a *perspectiva*. Asegura que "los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía" (¶6). La *intensidad* y *saturación* del color no viene a ser menos importante, en cuanto "los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío; y los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación" (ídem).

Generalmente se acepta como colores intensos a los que tienen una temperatura fría, y se perciben vivos y brillantes. En ese sentido, la intensidad del color disminuye a medida que la temperatura del mismo aumenta. Esto se refiere a los objetos como tal. En el caso de la saturación, se diferencia de lo anterior en cuanto a que se refiere a la cantidad de color presente en la imagen. Así puede haber imágenes desde saturadas hasta lavadas.

Por otro lado, tiene un valor *narrativo* y *expresivo*, en cuanto "sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos" (¶8). Asimismo, las combinaciones de colores muy intensos y otros en la escala contraria, producen imágenes de alto contraste, que resultan muy llamativas para el ojo humano.

1.3. La luz.

La luz, por su parte no es menos importante para la imagen fílmica. Las cámaras cinematográficas y de video, producen imágenes a partir de la

luz reflejada sobre ellos. Esto es: sin luz, no hay imagen, y sin imagen no hay cine.

La iluminación es capaz de intensificar los colores, evocar alegría e importancia en el conjunto, mientras que la ausencia de esta (oscuridad) debilita los colores, produce difuminación (lo cual evoca tristeza), y hace que los objetos pierdan importancia en el conjunto (Martínez-Salanova, ¶7, sin fecha).

Podría clasificarse según parámetros como la *tonalidad*, referida a la longitud de la onda de luz, pudiendo ir desde las claves altas a las bajas, y percibirse, respectivamente, como luz cálida o fría. En cuanto a su *procedencia*, la luz puede proceder de dos tipos de fuentes distintas, natural o artificial. Puede también ser más o menos *intensa* y producir mayor o menor contraste, o tener un *estilo* realista o efectista.

1.4. La óptica.

Según el tipo de lente, o cómo se use, pueden obtenerse resultados particulares en cuanto a profundidad y perspectiva. Esto se mide en función de parámetros como la *distancia focal.*

En la obra *Estética del cine*, se define la perspectiva como "el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos" (Aumont et al, 1985, p.30). Hay que recordar que la visión humana es binocular, a diferencia de la óptica de la cámara, que es monocular. Por ello la perspectiva nunca será absolutamente igual a la del ojo humano. No obstante, el cine no necesariamente busca parecerse a la realidad.

Según las perspectivas que producen, existen tres familias de objetivos: los teleobjetivos, de distancia focal elevada y *perspectiva cerrada*; los lentes normales, de *perspectiva similar a la del ojo humano*; y los grandes angulares, de distancia focal baja, que producen imágenes de *perspectiva abierta*. Por último están los zooms, que son una suerte de combinación de todo lo anterior: lentes de distancia focal variable.

La *profundidad de campo* es otro elemento relacionado con la óptica. Al respecto de sus características, Aumont y compañía (1985) aseguran lo siguiente:

> (...) la imagen fílmica es nítida en una parte del campo, y para caracterizar la extensión de esta zona de nitidez, se define lo que se llama la profundidad de campo. Se trata de una característica técnica de la imagen —que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo (la profundidad de campo es más grande cuando la focal es más corta) o la abertura del diafragma (la profundidad de campo es más grande cuando el diafragma está menos abierto)- y que se define como la profundidad de la zona de nitidez o profundidad de foco (p.33).

Continúan diciendo que "la profundidad de campo (P.D.C.) es un importante medio auxiliar de la institución del artificio de profundidad" (ídem). Se le puede caracterizar en tres categorías

La *gran profundidad de campo*, en donde "el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo" (ídem). Esto es: todos los objetos, cercanos o lejanos, tendrán más o menos la misma nitidez, y la perspectiva se apreciará en función de las dimensiones (y la consecuente pérdida de detalle). En este caso, figura y fondo tienen más o menos la misma importancia.

Le sigue la *distancia focal normal, de términos medios, y en el extremo inferior,* la *baja profundidad de campo,* en la cual "sus mismos límites manifestarán la «profundidad» de la imagen" (ídem). Con esto, los objetos más próximos serán nítidos, y los más lejanos serán progresivamente más borrosos. Aquí importa la figura muy por encima del fondo.

1.5. La textura.

Sobre la conformación de la textura de un filme inciden varios elementos. Los principales son: condiciones de iluminación, color (de la luz, de los filtros, y de los de los objetos), tipo de cámara, tipo de objetivo, y tipo de película que se use. Según cómo se combinen estos, se pueden obtener distintos resultados, que pueden medirse según los parámetros siguientes:

El *Brillo*, que posee un rango segmentado en una escala casi infinita de valores. Sin embargo, se pueden establecer tres niveles básicos: las *imágenes muy opacas*, las *de brillo natural*, y las *muy brillantes*. Con éstas últimas, se hace referencia a aquellas que van más allá de los valores que pueden ser percibidos normalmente en condiciones naturales.

El *grano*, más que una limitante técnica, ofrece en ocasiones posibilidades expresivas y estéticas para nada despreciables. Dependiendo de la calidad y sensibilidad a la luz de la película o sensor que use la cámara, la imagen capturada puede presentar más o menos grano. Esto incide sobre la *definición* de la imagen.

Pueden establecerse tres niveles de granulación (o definición): las imágenes con *mucho grano* o de *baja definición*, las de *grano medio* o *definición normal*, y las de *poco grano* o *alta definición*

1.6. El vestuario.

Trátese de un estilo realista o no, este juega un papel crucial en la estética de un filme. Se puede clasificar de la manera siguiente:

El estilo *realista* corresponde con la realidad histórica representada (sea pasada o presente), por lo cual tiene preeminencia la exactitud, de manera aproximada al documental. Su contraparte es el estilo *pararrealista*, en el cual, si bien existe una inspiración en la realidad de la época, se estiliza según el propio sentido creativo del realizador, de manera que la preocupación principal no es la exactitud, sino la estética. También existe un estilo *simbólico*, para el que la exactitud histórica no tiene ninguna importancia, y la intención fundamental es traducir simbólicamente los caracteres de los personajes, su clase social o estados de ánimo (Aula de letras, 2007, Elementos de la imagen fílmica).

En ese sentido, el maquillaje ornamental puede considerarse un complemento, o incluso una extensión del vestuario de los personajes. En medida de ello, en lo sucesivo se considerarán ambos elementos en la misma categoría.

1.7. El escenario.

En este apartado vale la pena comenzar con las palabras de Jorge Gorostiza, arquitecto, además de crítico de cine:

> La relación entre el cine y la arquitectura, puede ser vista desde muchos aspectos. Desde los documentales que se han hecho sobre determinado arquitecto o edificio; hasta los arquitectos que han trabajado, esporádica o profesionalmente, para el cine; pasando por la escenografía más o menos arquitectónica; o por la relación entre ciudades y cines; o

incluso por las películas cuyo protagonista figuraba ser un arquitecto (1990, p.4).

Y es que la arquitectura forma parte del alma de toda película. En palabras del director Terry Gilliam, "la arquitectura de la película es un personaje más, equiparable a los actores de carne y hueso que interpretan. Todos los decorados tienen una función dentro del proceso global, ilustran ideas concretas" (1999, cp. Hanson, p. 34).

Así, trátese de exteriores o interiores, existen tres modelos estéticos del decorado (Aula de letras, 2007, Elementos de la imagen fílmica): El primero y más común es el r*ealista*, equivalente exacto de lo explicado para el vestuario. En otra categoría está el *impresionista*, elegido en función de la dominante psicológica de la acción filmada, y en el cual el paisaje condiciona y refleja el estado de ánimo de los personajes o sus conflictos. Por último está el *expresionista*, basado en construcciones artificiales, que reflejan una visión subjetiva y deformada del mundo.

Fueren los enfoques realistas o no, en general sucede que lo representado se relaciona de alguna manera con la realidad. En palabras del diseñador de producción Patrick Tatopoulos, "todo diseño debe guardar alguna relación con el mundo real. Cada uno se impone sus propios límites, y a mí me gusta hacer diseños creíbles" (2004, cp. Hanson, 2006, p. 133).

1.8. La utilería.

La utilería consiste en el "conjunto de objetos y enseres que se emplean en un escenario teatral o cinematográfico", según define el DRAE en su vigésima primera edición. Sus características, por lo general, responden a una concordancia estética y temporal con la escenografía y el vestuario de la obra. Este renglón comprende elementos como muebles,

decorados, instrumentos, utensilios, armas, entre otros.

Cabe destacar que hasta este punto se han tratado los elementos estéticos anteriores de manera general. Para información detallada de los aspectos técnicos de la estética del cine, véase el Anexo 1.

2. La estética del cine de ciencia ficción.

El cine de ciencia ficción posee, desde el punto de vista estético, unas características que distinguen frente a otros tipos de cine. Naturalmente, esta caracterización va desde lo más básico (o evidente) hasta lo más elaborado. Para ilustrar este extremo inferior, las palabras de Isaac Asimov:

> Puede haber naves espaciales destruyendo a otras naves espaciales, monstruos destruyendo ciudades, cometas destruyendo la Tierra. A esto se llama "efectos especiales" y es lo que la gente busca. Creo que una obra de *eye-sci-fi* sin destrucción es algo casi desconocido. Si se hiciera algo así nadie iría a verlo, o, si fuera tan bueno que lograra reunir a un pequeño público, nadie pensaría de ninguna manera que se trata de ciencia ficción (1986, p. 74)

Dejando a un lado el criterio tan irremediablemente despectivo de Asimov, es cierto que los efectos especiales constituyen un elemento fundamental de cualquier producción cinematográfica de ciencia ficción. Hay que recordar que estas buscan crear cosas que no existen, haciendo parecer que sí. En ese proceso se vuelve una necesidad la utilización de efectos especiales en todos los niveles de la producción.

Y más allá de la verosimilitud, el realizador de ciencia ficción también persigue, sea por un criterio artístico o de mercado, la espectacularidad. Si hay algo que caracteriza al cine de este tipo, es precisamente su capacidad de brindar imágenes asombrosas al espectador, quien gracias a ello se sumerge en un mundo distinto al suyo que, sin embargo, resulta convincente y realista según sus propias reglas.

Dicen Pérez Acal y Hernández Martín de Arriva que "uno de los rasgos que define el cine de ciencia-ficción se basa en la búsqueda del

distanciamiento. Se sitúa a los personajes en un decorado extraño (...)" (2003, ¶3). Asimismo, establecen tres distinciones en cuanto a los ejes de distanciamiento:

Distinguen en primer lugar el distanciamiento sobre el eje espacial el cual se vincula con las películas "que tratan sobre la exploración contemporánea de una geografía desconocida" (¶6). En segundo lugar, está el eje temporal, en el cual entran las obras basadas en viajes en el tiempo o mundos anticipados futuros. Por último está el distanciamiento sobre el eje actorial, que "hace alusión a todas aquellas formas que difieren del yo. El "otro" es el mutante, el robot, el extraterrestre" (¶8).

Es evidente que Asimov tiene razón en que para lograr ese distanciamiento se requieren esfuerzos de producción mucho mayores a los de cualquier otro género cinematográfico, siendo sólo comparables el bélico, el histórico y el fantástico. Sin embargo, no sólo se trata de cuánto se gasta, sino de todo el trabajo que debe hacerse para lograr construir un escenario creíble. Cuando esto se logra, el espectador efectivamente se traslada de su mundo al de la pantalla.

Según todo lo anterior, y en términos muy básicos, la estética del cine de ciencia ficción se define por la interrelación de tres elementos: la espectacularidad, el distanciamiento y la verosimilitud.

Hay obras más o menos fuertes en cada uno de esos aspectos —sea en virtud del presupuesto con el cual contó o de la naturaleza de su historia—, pero en todas ellas coinciden estos tres elementos (cada uno en mayor o menor medida según el caso, hay que insistir).

Particularmente en el caso de la espectacularidad se hace muy

necesario establecer una diferencia con lo que parodia Asimov cuando dice "Vea nuestro gran espectáculo de ciencia ficción. Ciento cincuenta y cuatro explosiones simuladas. ¡Cuéntelas! Ciento cincuenta y cuatro" (1986, p. 171). La idea se aproxima más bien a lo siguiente:

> La ciencia-ficción pretende asombrar y sorprender al espectador y estas dos constantes son las que van a determinar su construcción visual. Para ser verosímil, las imágenes visuales deben depender de lo familiar pero, al mismo tiempo, nosotros esperamos que el filme nos muestre cosas que nunca hemos visto, que van más allá de nuestra experiencia diaria. Para ello, la ciencia-ficción recurre al diseño y a los efectos especiales mostrándonos imágenes maravillosas que nada tienen que ver con nuestro mundo familiar. (Hernández y Pérez, 2003, ¶41).

A continuación se describe como se abordan los tres elementos en cuestión, en cada una de las fases de la producción cinematográfica.

2.1 La espectacularidad, el distanciamiento y la verosimilitud.

Tal y como se explicó anteriormente, estos tres elementos que constituyen el común denominador en la estética del cine de ciencia ficción. Para lograrlos es necesario trabajar de distinta manera y siempre como parte de un proceso.

2.1.1 En preproducción.

Como en cualquier realización cinematográfica, la fase de preproducción supone toda la planificación de lo que será a futuro la obra de ciencia ficción. Todos los elementos, tanto narrativos, logísticos, legales y estéticos deben definirse y coordinarse en esta etapa. De ello depende el resultado final, si se considera que difícilmente algo que comienza mal

termina de forma diferente.

En palabras de Ysabel Castro, "un buen diseño de la cinética de los elementos del cuadro permite más tarde que la obra envuelva al espectador y lo lleve a través de la pantalla a un mundo muy diferente al de la butaca en la sala" (1999, p1. 6).

Desde el momento en que se hacen los *storyboards* se comienza con la concepción estética de la película. Se trata de llevar al plano físico algo que está en el imaginario del autor. Estos constituyen "los anteproyectos para toda realización" de modo que "cada plano de la película se encuentra representado en estos dibujos, así como las especificaciones sobre elementos fotográficos, escenográficos o de iluminación; igualmente se describen los efectos necesarios, modelos, miniaturas, animaciones, así como los modelos de movimientos" (ídem).

Toma especial importancia el diseño y construcción de modelos, cuando por ejemplo, se hace necesaria la creación de personajes ficticios o naves espaciales, que "ayuden al director a visualizarlos y dar su aprobación o modificaciones, de acuerdo a la visión que de ese elemento en particular posea" (ídem). Asimismo, estos modelos hacen posible para el director "observar cómo se verán los elementos desde todos los ángulos que pueda tomar la cámara" (ídem).

Por otro lado, están las computadoras. Una gran contribución, según la misma Ysabel Castro, en la fase de diseño cinemático. Estas permiten, entre otras cosas, visualizar, movilizar y planificar todos los elementos que compondrán más adelante la puesta en escena, sobre todo cuando se trata de efectos especiales, muy especialmente en el caso de los digitales, pero también con los tradicionales.

En palabras de la autora, "durante este proceso [diseño fílmico] de la preproducción el director puede apreciar si la visión de los efectos que tiene su equipo es lo suficientemente realista [verosímil]" (p.18, corchetes propios).

En cuanto a los personajes ficticios, trátese de marionetas o de modelos generados por computadora, es vital que en esta fase se haga un estudio de locomoción de seres humanos o animales, según sea el caso más similar, de manera que estos resulten verosímiles frente al espectador (p. 27). Asimismo estos personajes deben ser capaces de sorprender al espectador, y sobre ello recae el ingenio y creatividad del equipo de arte.

Por otro lado, muchas producciones de ciencia ficción suponen la construcción de escenarios ilustrados, que obviamente deben parecer reales, sobre todo por el hecho de que sobre ellos actuaran los personajes reales, y la diferencia entre una cosa y otra no debe notarse en ningún momento.

> El factor que le da efectividad a los escenarios ilustrados radica en lograr paisajes alucinantes con el fotorrealismo necesario. Igualmente los colores deben ser de la gama exacta para que puedan integrarse a la perfección el grabado con la acción real (Castro, 1999, p. 33).

A nivel digital, agrega la autora que " una vez determinado qué es lo que se desea reproducir, los artistas digitales se dedican a modelar, escanear, otorgarle materiales e iluminación apropiada a los objetos creados en este modo digital (p. 43). Puede tratarse en este aspecto de los escenarios mismos, los personajes, vehículos, o cualquier cosa que pueda o deba concebirse en la computadora para luego colocarlo en pantalla.

2.1.2. En producción.

Si el diseño cinemático en preproducción se realizó adecuadamente, en esta etapa no debe haber problemas para el director y su equipo en cuanto al control de lo que se hace tanto en el set en general como frente a la cámara específicamente. Los movimientos de cámara, los encuadres, el movimiento de los actores y demás elementos del encuadre, todo ello debe ser perfecto.

En función de la espectacularidad y/o verosimilitud de los escenarios abundarán o no los planes generales, mientras que el factor distanciamiento no influye demasiado sobre este criterio, aunque sí la naturaleza de estos escenarios.

Asegura Castro que, asimismo, "la selección del formato adecuado y el uso del impresor óptico correcto, son la clave para obtener un buen resultado". (1999, p. 19). Claro que hoy día ya no se usan los impresores ópticos, y la película va en francas vías de extinción. Con el auge de las computadoras los programas de edición de imagen, estos dispositivos quedaron desplazados. Sin embargo, para la década de 1980 se seguían usando.

La mayoría de los efectos especiales no son filmados en el formato estándar de 35mm. Suelen utilizarse grandes formatos, ya que mediante estos se consiguen imágenes mucho más nítidas y de mayor resolución. (Castro, 1999). Asimismo, las escenas que incluyen efectos especiales suelen filmarse de modo diferente. Se hace necesario filmar por separado los elementos de la composición frente a un fondo azul o verde, gracias a lo cual se puedan obtener de manera aislada, para luego crear máscaras individuales y componerlas con el resto del cuadro (ídem).

Para las filmaciones de modelos se usan técnicas como el *motion control*, el cual permite el movimiento de los objetos en las secuencias filmadas en *stop-motion* sean reproducidos de forma exactamente igual en cada caso, a la vez que permite producir un efecto de movimiento mucho más suave y continuo (ídem). Hoy día estas secuencias se crean generalmente mediante la computadora, sin embargo, el uso de modelos sigue siendo una opción, ya no tanto para personajes y secuencias de animación, pero sí para escenarios y vehículos.

Por último, comenta Castro que "la combinación de efectos y miniaturas requiere de técnicas fotográficas específicas [como la utilización de] cámaras de alta velocidad (...) para que al ser proyectados en la pantalla a la velocidad normal se vean todos los detalles de los mismos (1999, p.31).

2.1.3. En postproducción.

Es cierto que en las producciones en las cuales se descuida alguna de las fases anteriores del proceso de producción se requiere invertir mucho más en esta etapa. Sin embargo, no es este el caso del cine de ciencia ficción. En buena parte de las producciones del género esta termina siendo la fase más importante, no porque se descuide lo anterior, sino por el hecho de que muchos de los efectos especiales que hacen posible la espectacularidad, distanciamiento y verosimilitud sólo son posibles de lograr en postproducción.

Un editor dijo una vez que postproducir era como cocinar. Las fases anteriores suponen planificar todo y elegir los ingredientes, pero es en la fase de postproducción cuando realmente se prepara el plato. Es cuando se obtiene un resultado.

Desde ensamblar dentro del plano las máscaras a las que se hizo referencia anteriormente, hasta producir secuencias completas de animación por computadora. Todo esto sólo es posible en la fase de postproducción.

Asegura Castro que "la mayor parte de los filmes de la década de los noventa requieren la cooperación de los departamentos de computación gráfica con los departamentos ópticos" (p. 44). Naturalmente, la tendencia ya venía desde finales de los setenta, y hoy día es más fuerte que nunca. Que ejemplos como Avatar [James Cameron, 2009] sirvan para ilustrar esta afirmación.

La década de 1980 supone, en palabras de Matt Hanson, "el inicio de la era digital" (2006, p.13). Este salto hacia delante se inició gracias a la incursión de los jóvenes de *Industrial Light & Magic*, quienes diseñaron los efectos especiales de Star Wars [George Lucas, 1979]. A partir de entonces los efectos especiales jamás volverían a ser los mismos (Castro, 1999, p.13).

Y otra película que revolucionaría la concepción de los efectos especiales generados por computadora llegaría apenas tres años más tarde. Tron [Steven Lisberger, 1982] es, según Hernández y Pérez, un "filme clave en el uso que hace de la tecnología, supone un paso más en la introducción en el cine de nuevas técnicas y conceptos visuales (2003, ¶ 52).

2.2. Los elementos estéticamente distintivos.

Ya en un nivel más evidente, existen una serie de elementos visuales que distinguen al cine de ciencia ficción de otros géneros cinematográficos. Los autores Hernádez Martín de la Arriva y Pérez Acal, distinguen los siguientes:

2.2.1. La ciudad (o el *locus*).

> Lo mismo que los personajes son extraños, la escenografía también puede serlo. La cf no conoce límites geográficos y la acción puede ser localizada en cualquier lugar, desde el interior de un hogar (...) a una pequeña aldea o a una galaxia distante. La ciencia-ficción puede salir de nuestro medio conocido, de nuestro espacio terrestre, para situarnos —previa introducción de un ingrediente sencillo, como puede ser un viaje— en un espacio desconocido e imaginario (Hernández y Pérez, 2003, ¶11).

Efectivamente, ese distanciamiento en el eje espacial es un rasgo estético distintivo de la ciencia ficción. No siempre las historias del género suponen, esta clase de distanciamiento, pero son comunes las que sí. Los mismos autores comentan que "planetoides perdidos, mundos desérticos, espacios diferentes al nuestro en donde las leyes de la naturaleza son distintas, configuran algunas de las localizaciones propias del género" (¶ 12).

El caso específico de la ciudad de ciencia ficción, comentan que constituye "la respuesta a lo que puede dar de sí la industrialización, el avance tecnológico o la situación sociopolítica actual" (¶ 15). Agregan que lo necesario para crear un decorado futurista es "pensar en el futuro y la visión que la ciencia nos da de la ciudad del mañana" (ídem).

2.2.2. La nave (o el vehículo).

Para Hernández y Pérez este elemento constituye la contraposición a lo estático de la ciudad. Son el medio a través del cual el protagonista realiza su viaje. Comentan que "la máquina se utiliza para llevar a cabo este desplazamiento —astronaves vehículos interestelares, cohetes...— Como medio de transporte del futuro sirve de indicio al espectador para saber que se encuentra ante un filme de ciencia-ficción" (¶ 22).

2.2.3. La iconografía.

En este apartado los autores se refieren a los que "aparecen una y otra vez en los filmes, [de modo que] han llegado a convertirse en convenciones visuales o iconos" (Hernández y Pérez, 2003, ¶ 21). Distinguen a su vez tres elementos que componen a esta iconografía:

2.2.3.1. El Vestuario.

> "(...) el vestuario será tratado con imaginación para provocar el distanciamiento. Ahora bien ¿se puede decir del vestuario de los filmes de ciencia-ficción que sean realmente futuristas e innovadores? De nuevo surge la contradicción. El vestuario de *Blade Runner*, por ejemplo, se compone de la alternancia y reunión de elementos extraídos de muy distintas etapas de la moda (Hernández y Pérez, 2003, ¶ 27).

Naturalmente, no toda la ciencia ficción está representada en el futuro, o en realidades en apariencia muy distintas a la que todos conocen. En estos casos este elemento es distintivo. Su verdadera preeminencia sucede en los casos en los cuales efectivamente ocurre ese distanciamiento.

Asimismo, Hernández y Pérez consideran que el vestuario en el género pretende "dar carácter extemporáneo al filme" (2003, ¶ 33). Gracias a ello es posible crear un mundo que en apariencia no pertenece a ninguna época en particular, de modo que puede ubicarse fácilmente en el futuro, y seguir pareciendo futurista varias décadas después.

2.2.3.2. Los efectos especiales.

Si bien sobre este aspecto se ha discutido bastante, aun los autores españoles tienen algo que aportar. Lo interesante del caso es que coinciden con el criterio de Isaac Asimov sobre la naturaleza del cine de ciencia ficción,

mas no llegan a ser tan extremistas.

> El cine —frente a la literatura de ciencia-ficción— se asocia con la puesta en escena, los efectos especiales, la utilización de la iconografía: naves futuristas, robots, extraterrestres, decoración y diseños modernos... más que con unos planteamientos científicos serios. Iconografía y efectos especiales son aspectos que permiten al espectador masivo identificar y conocer un filme de ciencia ficción. Y es aquí donde el género difiere de cualquiera de las otras formas de ficción (Hernández y Pérez, 2003, ¶ 40).

Agregan los autores que "el cine de ciencia-ficción (...) pone su énfasis en lo visual con una finalidad: causar asombro y extrañeza" (¶ 43) hasta el punto en que "nos resulta difícil imaginar un filme de ciencia-ficción sin trucaje" (ídem). Efectivamente, sin la espectacularidad, o al menos el distanciamiento o verosimilitud que logran los efectos especiales, casi nadie reconocería una historia de ciencia ficción como tal. De nuevo, se trata de un razonamiento completamente visual, donde, por ende, no se está pensando en lo narrativo. En palabras de Pérez y Hernández: "La importancia de los efectos es tal que, en ocasiones, llegamos a pensar que un filme pertenece al género más que por la historia que nos narra, por los efectos, elementos iconográficos y decorados que se han añadido" (¶ 44).

Hay un tercer elemento iconográfico considerado por los autores, el lenguaje articulado. No obstante, para efectos de este trabajo no se tomará en cuenta, por cuanto no pertenece propiamente al campo de lo estético, o al menos no en su ámbito visual. En lugar de ello habría que considerar aquí los elementos de vestuario, escenario, utilería y efectos especiales; que definitivamente ayudan al espectador a trasladarse hasta el mundo de ciencia ficción que contempla en la pantalla.

3. Algunas consideraciones sobre la estética del cine de anticipación.

Tal y como se explicó en páginas anteriores, los mundos de ficción anticipatoria se construyen a partir de la proyección y exageración de los conflictos o desarrollos del presente —según tienda a la distopía, alotopía o utopía— de manera que estas anticipaciones parezcan creíbles o lógicas a la luz de los acontecimientos que vienen ocurriendo en el presente.

Si la norma es, de forma aproximada, lo anterior; es lógico que sea posible derivar en que existan ciertas características comunes en el ámbito estético del cine de anticipación. No obstante, el objetivo de este trabajo es precisamente caracterizar esta estética específicamente en la penúltima década del siglo XX. Por lo tanto, no es prudente ni válido en esta parte del trabajo hacer comentarios que sólo podrían hacerse a modo de conclusión. No se pretende, en ningún caso, adelantarse al estudio, y mucho menos generalizar para todo el cine de anticipación, a partir de sólo una década, que si bien fue destacada para el género (y el subgénero) en lo cualitativo, no constituye una muestra representativa dentro de su historia completa.

Sin embargo, hay unos cuantos elementos que permiten distinguir un escenario de ficción anticipatoria, y ello se puede mencionar *a priori*, por cuanto son bastante generales e incluso obvios:

En el caso de los mundos utópicos, la tendencia es hacia la belleza y la armonía. En los escenarios utópicos todo luce hermoso y funcional. No existen grandes contrastes, ni en cuestiones de colores ni de formas. Se tiende hacia la homogeneidad y horizontalidad de las estructuras. Asimismo, tanto las estructuras como los colores transmiten una idea de bienestar. Se tiende a los tonos claros y la abundancia de luz en los espacios, a las líneas

rectas o curvas suaves. En general, la tendencia es hacia la sobriedad.

En palabras de Antonio Pérez Acal y Antonio Hernández Martín de Arriva, "uno de los rasgos que define el cine de ciencia-ficción se basa en la búsqueda del distanciamiento. Se sitúa a los personajes en un decorado extraño (...)" (2003, p.1). Este es un elemento común a cualquier escenario situado en un futuro más o menos distante, pero es sobre el cual se basa con mayor fuerza el alotópico. En este, antes de pensar en que los colores o las líneas (por mencionar un par de elementos estéticos) transmitan bienestar o lo contrario, se piensa en que transmitan esa idea de *otro mundo*.

Sin duda que ese escenario extraño, para ser anticipatorio y creíble, debe tener elementos comunes con el mundo presente, son por ello escenarios en donde esos elementos comunes y bien conocidos aparecen alterados, de manera que causen extrañeza pero no dejen de ser reconocidos. Algunos ejemplos típicos: los carros voladores, las armas láser y las pantallas holográficas. Todos saben y han visto un carro, un arma de fuego o una pantalla de video, y todos saben también que no vuelan, ni disparan láseres, ni proyectan hologramas. No obstante, cuando se les ve en un filme de ciencia ficción, se les reconoce de inmediato.

En cuanto a los escenarios distópicos, queda claro que lo anterior también se cumple, pero en este caso entra en escena la particularidad de que estos elementos extraños vienen a producir malestar en la mente del espectador.

El mundo distópico puede ser bello, y de hecho, muchas veces lo es (como en el caso de Metropolis, Blade Runner o Aeon Flux) pero siempre resulta desesperante, caótico, o monstruoso. En estos escenarios predominan los altos contrastes, sobre todo en las estructuras, por lo que

hay predominio de la verticalidad, contrario a lo que sucede en la utopía. En las composiciones abundan las líneas quebradas, el caos o un orden forzado. Las cosas tienen en general mal aspecto, y aun cuando el conjunto resulte en una imagen fascinante, no deja de ser desastroso. Al respecto Hernández y Pérez definen al escenenario distópico de ciencia ficción como "el espacio geográfico del apocalipsis, del desastre nuclear, de la superpoblación, de la guerra total. Es además el lugar ideal en donde el hombre crea y utiliza la máquina" (2003, ¶15).

Por último hay que resaltar que hacen estas observaciones por cuanto son de carácter muy general, y son elementos que cualquier espectador con un ojo medianamente entrenado podría distinguir en una película de anticipación representada en cualquiera de los tres escenarios descritos anteriormente. Más adelante se harán las caracterizaciones específicas de la época que interesa a este trabajo.

III

LA DÉCADA

"Siempre hay una Edad de Oro por delante"

Isaac Asimov

1. El mundo real de 1980.

> Como si se tratara de un guión cinematográfico adaptado a la fórmula estructural recomendada actualmente, el siglo XX vivió un momento de precisamente cuando se acercaba a su fin. Las tensiones aumentaron espectacularmente: entre ricos y pobres, entre el poder y el pueblo, entre el trabajo y el capital. Los antiguos instrumentos de negociación y acuerdo parecían inadecuados para el propósito de la década: hacer avanzar el mundo hacia nuevas economías, nuevas alianzas y nuevas estructuras sociales. Para millones de personas, el desempleo dejó de ser un infortunio pasajero y se convirtió en un estado permanente. La democracia pasó a estar al servicio del gobierno, en vez de ocupar en lugar en sus mismos fundamentos. La falta de libertad personal en los países comunistas cobró mucha más importancia que la seguridad que ofrecía el sistema (Yapp, 2004, p. 8).

Los ochenta, una época que hoy se recuerda con nostalgia. Vale incluir en este apartado una breve línea de tiempo de aquella década.

Los ochenta comienzan con los juegos olímpicos Moscú 1980. En medio del caos de la guerra fría, era de esperarse que estos fueran boicoteados por los Estados Unidos, y así fue. Apenas ochenta países (sí, ochenta) participaron tras la campaña organizada por EE.UU como protesta por la invasión de Afganistán hecha por la URSS apenas un año antes. No obstante, los juegos se realizaron, y los soviéticos encabezaron el medallero. Uno de sus atletas, Aleksandr Dityatin, obtuvo entonces el récord de alcanzar 8 medallas de oro en unos juegos olímpicos (Olympic.org. Sección: Moscow 1980). Ese mismo año, sin embargo, los americanos fueron anfitriones de los juegos olímpicos de invierno, en la ciudad de Lake Placid, en los cuales por primera vez se uso nieve artificial para garantizar las condiciones óptimas en todas las competencias. El equipo de hockey americano vencería al soviético en la competencia por la medalla de oro (Olympic.org. Sección: Lake Placid 1980).

También fue el año de lanzamiento de la frecuentemente considerada como la mejor entrega de la saga Star Wars. Se trata de The Empire Strikes Back [Irvin Kershner, 1980].

Ese mismo año ocurrirían *pequeños grandes acontecimientos* como la introducción de los *Post-It* en el mercado, la aparición de la primera cadena televisiva especializada en noticias, *CNN*; el nuevo récord de audiencia para un programa de televisión, *Dallas*; y la introducción de las primeras cápsulas abortivas, en Francia (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

Asimismo ocurrirían sucesos mucho más impactantes, como la muerte del legendario músico y exlíder de la banda The Beatles, John Lennon, asesinado mientras caminaba hacia su hogar (Johnlennon.com. Sección: History). Otro desaparecido fue el dictador y genocida yugoslavo Josip Tito, tras cuya muerte se iniciaría una espiral de tensiones entre los pueblos yugoslavos que derivaría una década más tarde en la Guerra de Yugoslavia y la consecuente desintegración del país (Library of Congress. Sección: Yugoslavia (Former)).

Ronald Reagan es elegido presidente de EE.UU e inicia sus reformas económicas neoliberales. Irak e Irán entran en una guerra que duraría casi una década, y no cambió nada más que unos miles de muertos al final. Más de cien mil cubanos, la mayoría criminales llegan a EE.UU tras la decisión de Castro de abrir temporalmente las fronteras (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

1981 sería otro año histórico. Fue lanzado por primera vez al espacio un transbordador espacial, *el Columbia STS-1*, que además volvería exitosamente a la tierra dos días después (Nasa.com. Sección: Shuttle). A partir de entonces se iniciaría una nueva etapa de la *carrera espacial.*

Ese mismo año fue introducida al mercado la primera computadora personal, la *IBM 5150*, la primera de la serie *PC*, y con el sistema operativo *MS-DOS* de Bill Gates. Hoy día las computadoras personales son prácticamente una necesidad, pero entonces se trataba de una apuesta arriesgada. No obstante, el lanzamiento fue un éxito, e IBM obtendría un lugar privilegiado durante años en el terreno de la fabricación de computadoras personales (Old-computers.com. Sección: IBM PC 5150).

Se introdujo en occidente un videojuego histórico: Pac-Man (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties). Este título marcaría pauta durante años en el diseño de videojuegos *arcade*, y hoy día se le recuerda como un ícono de la cultura del videojuego. Asimismo, el juego sería versionado posteriormente para la consola *Atari 2600*, la más popular de la época. La supremacía de Atari iba a durar hasta la aparición de Nintendo en la escena, pero esta cultura se mantendría en crecimiento de mano de la empresa japonesa.

Ocurrirían también dos intentos de magnicidio: Uno cuyo objetivo fue el Papa Juan Pablo II, y otro el presidente estadounidense Ronald Reagan (ídem).

Fue también el año de un clásico del cine: Chariots of Fire [Hugh Hudson, 1981]. Ganadora del Oscar a la mejor película. El canal Music Television (MTV) fue lanzado ese mismo año.

1982 fue el año del mundial de fútbol España 82. Italia se alza con el título. Michael Jackson enloquecería al mundo y vendería millones de copias con su sencillo *Thriller.* Colapsa la economía mexicana. Se realiza con éxito el primer trasplante de corazón artificial. Ozzy Osbourne arranca de un mordisco la cabeza de un murciélago durante su espectáculo (ídem).

Argentina invade las islas Malvinas y tras la respuesta británica se inicia la Guerra de las Malvinas, que dos meses después acabaría con la derrota, y retirada de las tropas argentinas. La situación de las islas no cambiaría al final: seguirían siendo británicas. El costo en vidas humanas y pérdidas materiales fue, sin embargo, elevado, sobre todo para Argentina (Conflicto del Atlántico Sur: La recuperación de las Malvinas. 2007). Ese mismo año se erigió en Washington D.C un monumento conmemorativo a los caídos en la Guerra de Vietnam.

El mundo del cine de ciencia ficción vería llegar a tres películas hoy día consideradas revolucionarias. Se trata de E.T: The Extra-Terrestrial [Steven Spielber, 1982], Blade Runner [Ridley Scott, 1982] y Tron [Steven Lisberger, 1982].

Por su parte, en 1983 sería estrenada el último episodio de la saga Star Wars, Return of the Jedi [Richard Marquand, 1983]. Otra película no menos impactante sería estrenada por esas fechas: The Day After [Nicholas Meyer, 1983]. Realizada como especial para televisión, la película llevó el terror a los hogares del mundo, al mostrar lo que sucedería tras un —entonces inminente— holocausto nuclear.

También se descubrió el síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA), y la toma de conciencia acerca de lo que sería una pandemia. Fue también el año de la llegada de los discos compactos y las videograbadoras (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

Asimismo, ese año se produciría el crack de la economía venezolana, tras el recordado *Viernes negro*. Con ello, el sueño de la *Venezuela Saudita* empieza a derrumbarse.

1984, el año al que, tras la novela de George Orwell, nadie quería llegar. Sin embargo, la situación sería distinta en la realidad. Incluso se hizo una película titulada simplemente 1984 [Michael Radford, 1984], basada en la novela y en conmemoración de la misma. Otra película importante de ciencia ficción ese año sería The Terminator [James Cameron, 1984].

Fue otro año olímpico, y esta vez los anfitriones fueron americanos. Los juegos de Los Ángeles 1984, a la inversa de lo que sucediera en Moscú 1980, fueron boicoteados por los soviéticos, pero aquello fue un fracaso: 140 países participaron, un récord para la época (Olympic.org. Sección: Los Angeles 1980). De cualquier manera, los juegos de invierno se trasladaron a la órbita socialista —aunque no alineada— en la ciudad de Sarajevo.

El mundo de la moda vería llegar a los jeans lavados con piedra pómez, que siguen siendo populares hoy día. En televisión, sería estrenada la popular serie Miami Vice.

En materia tecnológica, sería fabricado el primer microchip de un megabit, y serían lanzadas las computadoras personales Macintosh, que serían durante años las principales competidoras de las PC de IBM. Es acuñado el término *Ciberespacio*, no por un ingeniero de telecomunicaciones, sino por el autor de ciencia ficción William Gibson (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties), considerado frecuentemente como el padre del cyberpunk.

En materia cinematográfica, Amadeus, la obra maestra del director Milos Forman, vería luz ese año.

1985 sería el peor año de la hambruna etíope. Hoy día se cuentan alrededor de un millón de víctimas mortales de aquella situación. Michael Jackson junto a otros músicos famosos grabarían el tema *We are the World*

con la intención de generar fondos para contribuir con los etíopes. Por otro lado, ocurriría el Terremoto de México, que dejaría cientos de muertos y millones de dólares en pérdidas materiales. Ese mismo año se comprueba la existencia de un agujero en la capa de ozono (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

Una de las pocas buenas noticias fue la llegada de Mijaíl Gorbachov al secretariado del Partido Comunista Soviético. Tras cuyo ascenso se iniciarían una serie de reformas de apertura y cambio en la Unión Soviética llamadas posteriormente *perestroika*. Gorbachev sería el último gobernante de la Unión Soviética, que se desintegraría pocos años más adelante (The Gorbachev Foundation. Sección: Biography).

Por otro lado, es introducido el Nintendo Entertainment System (NES), primera videoconsola de sobremesa de la compañía japonesa Nintendo, considerada una de las más importantes e influyentes de la historia. Videojuegos como *Super Mario Bros.* verían luz en aquellos tiempos, y se iniciaría un legado que aun hoy mantiene la misma fuerza (Turner, 2003. Sección: Nintendo Famicom: 20 Years of Fun). Otra buena noticia fue la apertura del Salón de la Fama del Rock n' Roll.

1986 fue otro año de desastres. Fue entonces cuando se produjo la catástrofe de Chernóbil, que dejaría a varias personas muertas y otras cientas padeciendo de los efectos negativos irreversibles de la radiación. Chernóbil es hasta ahora el peor accidente nuclear de la historia, y produjo daños y contaminación irreversibles a largo plazo en varias regiones de Europa oriental. Varios cientos de personas tuvieron que ser evacuadas, y aun hoy se evidencian efectos como malformaciones congénitas, enfermedades respiratorias y fisiológicas en la descendencia de los primeros afectados y las generaciones posteriores (International Atomic Energy

Agency, 2005).

Asimismo, en Camerún una nube gigante de dióxido de carbono se desplomaría sobre el Lago Nyos, contiminándolo y produciendo la muerte de una 1700 personas. En otros acontecimientos, el transbordador espacial *Challenger OV-099* se desintegró durante su ascenso hacia el espacio, produciendo la muerte instantánea de su tripulación, y un impacto profundo en el corazón de la NASA (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

EE.UU. lanza una ofensiva contra la Libia de Gaddafi. No logran derrocarlo pero la hija adoptiva del dictador resulta muerta. Moriría también, por razones completamente distintas, la primera supermodelo estadounidense, Gia, víctima del SIDA (ídem).

No todo, sin embargo, fueron malas noticias. Ese año se celebró el mundial de fútbol México 86, en el cual Argentina se alzaría con el título mundial. También fue lanzada la serie de televisión *Alf*, que sería un éxito mundial.

En 1987 la población mundial alcanzaría los cinco millardos de habitantes, y se hablaría sobre sexo: los comerciales de condones serían transmitidos por vez primera en la televisión, y una actriz porno ganaría un curul en el Parlamento Italiano. También se produciría el llamado *lunes negro*, hasta ese momento la peor caída de Wall Street desde los sucesos del gran crack de 1929 (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

Ese mismo año también ocurriría un acontecimiento importante para el mundo de la ciencia ficción: el lanzamiento de la serie Star Trek: The Next Generation.

En 1988, tras años de un conflicto que no llegaba a nada y producía péridas humanas, materiales y financieras enormes; la URSS retira sus tropas de Afganistán. Para empeorar la situación, de diciembre del mismo año hubo un terremoto en Armenia, para entonces parte de la URSS, y los soviéticos se vieron por primera vez desde la Segunda Guerra Mundial en la necesidad de pedir ayuda internacional, incluso a EE.UU. Hubo un total de 25.000 muertos y varias estructuras resultaron destruidas o quedaron inutilizables (Beavers y Trinh, 1998).

Bobby McFerrin dice *"Don't worry, be happy"*, y circunstancialmente se introduce ese mismo año el antidepresivo *Prozac*. Termina el conflicto Irán-Iraq con un alto al fuego tras el cual ninguna de las partes ganó nada. McDonalds llega a la URSS, y se permite la transmisión de publicidad norteamericana en el país socialista (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

1988 también fue el año de realización de los Juegos Olímpicos de Seúl 88, y los de invierno en Calgary. Los primeros son célebres por haber sido la primera vez que un atleta mundialmente famoso fuera descalificado por usar esteroides, después de haber ganado el oro y establecido un nuevo récord mundial en los cien metros planos (Olympic.org. Sección: Seoul 1988). Los Juegos de Invierno, mucho menos controversiales, fueron en esa oportunidad los primeros en extender su duración hasta 16 días (Olympic.org. Sección: Calgary 1988).

Por último, 1989 es un año que se recuerda hoy por un suceso que eclipsó a todos los demás: la caída del Muro de Berlín, y la reunificación alemana. Ese acontecimiento supondría además el *inicio del fin* del bloque comunista y de la URSS, que se desintegraría un par de años más adelante (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

Fue derrocado el dictador panameño Manuel Noriega, quien tras la invasión estadounidense se había asilado en la Nunciatura Apostólica, y fue posteriormente obligado a entregarse, usando música rock a alto volumen —por increíble que parezca— (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties). En China se produce la tristemente célebre protesta de la Plaza de Tiananmen, en donde serían masacrados por las fuerzas militares chinas un número hasta ahora desconocido de personas, en su mayoría jóvenes. Las versiones van desde cientos hasta miles (BBC, 2005-I).

Aquel mismo año ocurrió el desastre del petrolero Exxon Valdez, que derramó más de cuarenta millones de litros de petróleo en las aguas de Alaska, produciendo la muerte de más de 250.000 animales salvajes, entre aves, focas, ballenas, peces y otras especies; además de daños irreversibles a largo plazo en el ecosistema (BBC, 2005-II).

Las tropas de Vietnam se retiran de Camboya tras 11 años de ocupación. Un antisocial misógino asesina a 14 mujeres y hiere a otras 13 tras abrir fuego en un centro educativo de EE.UU y suicidarse posteriormente. En Newcastle, Australia, hubo un terremoto que produjo varias muertes y miles de dólares en pérdidas (Intheeighties.com. Sección: Timeline of the Eighties).

Por su parte, en Venezuela se producirían los disturbios del Caracazo, y la posterior masacre de un número hasta ahora desconocido de civiles. El caso venezolano se retomará más adelante, pero en este punto es oportuno recordar que, desde luego, no es la pretensión de este trabajo ahondar en las cuestiones sociológicas, políticas ni históricas que hayan determinado la naturaleza de esta época. No obstante, no está de más recordar algunos aspectos generales que de alguna manera influyeron en lo que ocurrió durante esta década.

Luego de todo lo comentado anteriormente vale la pena destacar que los 1980 no fueron necesariamente la "Época feliz del siglo XX". Si hubo una época de relativo optimismo y alegría, fueron los 60, muy a pesar de la Guerra de Vietnam. Fue también la época de la liberación sexual, la psicodelia, los *hippies*, el *Milagro alemán*. Incluso los años 50, con la euforia americana por la victoria en la Segunda Guerra Mundial, y los años 1900 y 1910, la *Belle Époque*, fueron épocas bastante más alegres y optimistas que los años ochenta.

El hecho que actualmente, y específicamente en Venezuela se recuerde a los 1980 como los "buenos tiempos" tiene que ver probablemente con dos factores.

> Para una minoría afortunada, el mundo se estaba convirtiendo en un inmenso parque de atracciones. Pero para la mayoría, la vida estaba llena de miseria y carencias que tan sólo podían olvidarse en las raras ocasiones en que la esperanza florecía como una rosa en el desierto (Yapp, 2004, p. 367).

Primero, los jóvenes de la actualidad vivieron su infancia entre los 80 y principios de los noventa, y la niñez, en la mayoría de los casos, suele recordarse con cariño.

> Parece ser un hábito casi invariable de los seres humanos encontrar edades de oro en el pasado, tanto en sus vidas personales como en sus sociedades. Esto es muy natural. En primer lugar, hay algo de verdad en ello, al menos en nuestras vidas personales. Para aquellos de nosotros que están entrados en años (...), no cabe duda de que hay recuerdos de un tiempo en el que éramos más jóvenes y fuertes y delgados, y más vigorosos y menos achacosos y podíamos exigirnos más frecuentemente y cansarnos menos frecuentemente y así sucesivamente. Y si esto no es de oro ¿de qué es? En

> general, se extrapola esto automáticamente hasta considerar que, tal como la sociedad era en nuestra adolescencia, así es como la sociedad debe ser. Todo cambio ocurrido desde entonces es visto como una deterioración, una degeneración, una cosa abominable. Además están las distorsiones de la memoria, que crea una contusión deliciosa alrededor del pasado, eliminando los disgustos y las frustraciones y exagerando las satisfacciones. A lo que hay que agregar las distorsiones de la historia, que destaca inevitablemente el heroísmo, la determinación tenaz, la virtud cívica; pasando por alto la suciedad, la corrupción y la injusticia. (Asimov, 1986, p. 77).

Segundo, los adultos mayores de la actualidad, venezolanos, vivieron en esa época lo que la historia ha denominado *La Venezuela Saudita* (1973-1983). Eran definitivamente los del "auge petrolero y el consumo sin precedentes de los venezolanos". (Salamanca, 1997, p. 2). Y si bien el *Viernes Negro* (1983) supuso el fin del *sueño* primermundista venezolano, no fue sino hasta 1989, con la irrupción del *Caracazo*, cuando de una bofetada los venezolanos finalmente se vieron obligados a *despertar* en medio de un país arruinado y sumido en la violencia y la muerte. Hasta ese momento, y "con la llegada al gobierno, por segunda vez, de Carlos Andrés Pérez, otrora artífice de la *Venezuela s*audita (1973-1983) y cuya campaña electoral alimentó las esperanzas colectivas de una vuelta a la edad dorada", Venezuela no se resignaba ante el hecho de que el *sueño* había terminado. (Salamanca, 1997, p.3)

Si se recuerda a los ochenta como una época jubilosa y frívola fue, salvando el caso venezolano, más por evasión que por hedonismo. Los 1980 fueron *más que Michael Jackson* y *Miami Vice*, que los *lentes Ray-Ban* y los *leggins de colores*. La cultura *punk* regresó con fuerza —con sus característicos atuendos oscuros y extravagantes—, y nació la gótica al poco tiempo (Yapp, 2004, p.276). Fue también una época de tensión por una Guerra Fría que hasta entonces parecía de nunca acabar. Fueron años de

recesión económica, de vestigios prolongados del *Síndrome Vietnam*, de preocupación por la *catástrofe nuclear.* En palabras de Nick Yapp, "En una década de eslóganes escalofriantes —«segunda guerra fría», «expansión neocolonial soviética y estadounidense», «imperio del mal», «guerra ideológica», «arsenal nuclear»— fue una gran suerte que el vaticinado holocausto entre Oriente y Occidente no llegara a materializarse" (2004, p. 45).

No se puede negar, no obstante, que fueron tiempos de relativo bienestar. La Guerra Fría llegó a su fin, pese a tantos conflictos, y particularmente Venezuela vivió su *edad de oro prolongada*. Fueron *quizás* buenos tiempos, después de todo, pero *quizás* no tan coloridos. "Los años ochenta fueron la década de la esperanza y el entusiasmo (...) Con todo, quizá por un breve instante, dejó de preocuparse por el bienestar de sus semejantes y de su planeta (Yapp, 2004, p. 9).

2. La década de 1980 en la historia del cine de ciencia ficción.

Como se explicó anteriormente en el apartado "Cronología del género", la ciencia ficción vio en la década de 1980 su segunda edad de oro (la primera ocurrió en la década de 1950), en virtud de la gran cantidad y calidad (narrativa y técnica) de las obras que vieron luz en esos tiempos. Asimismo, se dijo que autores como Matt Hanson, quien además es director y productor, aseguran que esta década supone a su vez el inicio de la era del cine digital.

En el mismo orden de ideas, los autores, Ysabel Castro, Antonio Pérez Acal y Antonio Hernández Martín de Arriva; explicaron en el apartado *La espectacularidad, el distanciamiento y la verosimilitud* que fue en esta época en donde se inició la revolución de los efectos especiales digitales, que tomaría fuerza en la década posterior.

No es necesario volver a extenderse en lo que ya está explicado, pero vale la pena resaltar esos aspectos en este punto. Por otro lado, y como también se refirió anteriormente, la década de 1980 supuso una amplia producción de obras anticipatorias, todas ellas distópicas, a excepción del caso Heartbeeps [Allan Arkush, 1981].

Si bien hoy se recuerda a los 1980 como una época colorida y alegre, esto no se vio reflejado directamente en el cine de anticipación de la época. A veces hubo colores —e incluso muchos colores—, pero lo que no hubo nunca fue optimismo por el futuro en ese cine anticipación. No es el propósito de este trabajo, pero hay que recordar que, detrás de los colores de los ochenta se mantenían latentes el *Síndrome Vietnam*, la angustia por el holocausto nuclear y la preocupación por el incipiente *monstruo* de la globalización, y sus supercorporaciones. Desde luego que estas angustias no

se extendían en todo el planeta, pero bastó que tuvieran la suficiente fuerza en el seno de la sociedad americana —país que, como se dijo anteriormente, ha impuesto la regla en lo que a ciencia ficción se refiere— para que el cine de anticipación de esa época se viera afectado.

No termina siendo tan descabellado que aquellos tiempos hayan sido tan pesimistas acerca del futuro, y ello se trasladó a la naturaleza de su ciencia ficción anticipatoria.

> Las películas de ciencia ficción son un excelente barómetro cultural, una suerte de piedras de toque de la actualidad más candente. En ellas es posible abordar temas que en el mundo real siguen sin ser resueltos o son, en ocasiones, casi impronunciables (...) Los mundos creados por el cine de ciencia ficción, ya sean una auténtica fantasía o una ficción apenas alejada del mundo real, siempre han guardado más relación con el presente que con el futuro que pretenden predecir. (Hanson, 2006, p. 7).

3. Aproximación a la estética de una época.

Para fines de este trabajo interesa la estética del cine de anticipación de la década de 1980, mas no la estética de 1980 como tal. Dicho de otra manera, se busca caracterizar la imagen del futuro que se tuvo entonces, no la imagen de ese pasado que son los años 1980.

Sin embargo, hay que recordar las palabras de Hernández Martín de la Arriva y Pérez Acal: "Para ser verosímil, las imágenes visuales deben depender de lo familiar pero, al mismo tiempo, nosotros esperamos que el filme nos muestre cosas que nunca hemos visto" (2003, ¶ 40). En tal sentido, si se toma a lo *familiar* como lo *presente*, se tiene que efectivamente existe una relación entre la estética de los 1980 con la estética del futuro que se veía desde la perspectiva de ese entonces.

La cuestión es que *relacionar* ambas cosas no es el objetivo de este trabajo. No es importante cómo, por ejemplo, los *leggings* o los *wayfarers* afectaron a la perspectiva del futuro que tuvieron los visionarios que los usaron o estuvieron rodeados de personas que lo hicieron. No obstante, se trata de una perspectiva necesaria e inevitablemente afectada por ese tipo de factores.

El objetivo aquí es *caracterizar*, y una vez que se haya logrado, si alguien considera necesario profundizar en la relación entre una cosa y la otra, tendrá la posibilidad de empezar a estudiarla. Después de todo, una investigación de este nivel tiene sentido siempre que pueda dar pie a otras más profundas. En palabras de Isaac Asimov:

> ¿Debemos preocuparnos porque todo esto va a terminar? ¿Amenaza la ciencia con superar a la ciencia ficción y dejarnos

a todos nosotros sin trabajo? ¡No! Lo que los científicos están haciendo es exactamente lo contrario. Nos están suministrando diariamente nuevos artilugios, nuevas ideas, nuevas posibilidades (...) Cada uno de estos ítems puede servir como punto de partida para una historia que no habría sido posible escribir el año pasado, mucho menos treinta años atrás. Y serán escritas con la habilidad y la pericia de hoy [o mañana] (1986, p. 78, corchetes propios).

IV
LAS ELEGIDAS

"¿Por qué a mí? ¿Por qué me busca a mí?"

Sarah Connor

1. El proceso.

Antes de seleccionar las películas que componen la *muestra* de análisis de este trabajo, fue necesario —como es de suponerse— revisar toda la *población* de películas de ficción anticipatoria realizadas entre 1980 y 1989. Para ello se recurrió a una herramienta bastante común en el campo audiovisual, la base de datos de películas en internet, mejor conocida como Internet Movie Database, o simplemente por sus siglas IMDb.

Gracias a esta herramienta es posible hacer búsquedas avanzadas delimitadas según parámetros tan diversos como fecha de estreno, país de realización, género, idioma, entre otros varios. Con ello pudo hacerse una búsqueda de los títulos de ciencia ficción estrenados entre el 1ro de enero de 1980 y el 31 de diciembre de 1989. Se agregaron adicionalmente dos criterios: que las películas fueran realizadas en idioma inglés, y que hayan sido producidas específicamente para cine (con lo cual se descartan las películas hechas para televisión o similares). Las razones de haber agregado estos dos criterios son las siguientes:

Como se comentó previamente, el género ciencia ficción es esencialmente anglosajón, y por ello, sólo las obras producidas en el seno de una sociedad anglosajona —en principio americana, pero también inglesa, canadiense, australiana, y otras en menor medida— pueden ser consideradas realmente representativas. Sin duda que cuando se selecciona una muestra se busca que sea precisamente eso, representativa, y una obra de ciencia ficción no anglosajona es, sin cuestionar de ninguna manera su calidad, una rareza y no una norma.

En segundo lugar, tratándose de un trabajo sobre estética, es necesario que las películas que conforman la muestra sean obras

cinematográficas. Lo que interesa aquí es el *cine* de anticipación distópica y su *estética*, no otra cosa. Una película hecha para televisión tiene unas características bastante diferentes a la que puede tener la misma historia contada para cine, de modo que tampoco es representativa.

Finalmente, según los criterios anteriores, la búsqueda arrojó un total de 455 títulos de ciencia ficción estrenados entre el 1ro de enero de 1980 y el 31 de diciembre de 1989, en idioma inglés, y realizadas específicamente para cine. Sin embargo, hay un criterio que estaba quedando de lado y lamentablemente es muy específico como para agregarlo a los parámetros de búsqueda. Luego entonces, hubo que revisar esos 455 títulos y descartar varios de ellos.

La cuestión es que todos ellos son de ciencia ficción, pero no todos específicamente de ficción anticipatoria, y tratándose de un subgénero *compuesto*, como se explicó anteriormente; excede los niveles de especificidad que permite la herramienta de búsqueda. Por ello fue necesario revisar cada película individualmente, y tras ello decidir si pertenecían al subgénero en cuestión.

De los 455 títulos revisados, 77 de estos resultaron estar enmarcados dentro de los parámetros de la ficción anticipatoria. Algo que llama la atención, a propósito de lo comentado en el apartado "El mundo real de 1980", es que 76 de estos de esos 77 títulos son de naturaleza distópica, y sólo uno, Heartbeeps [Allan Arkush, 1981], es de naturaleza alotópica. Ninguno de ellos es utópico.

El número de 76 títulos comprende finalmente la *población* que interesa a los objetivos de este trabajo. Para consultar la lista completa de películas consideras, véase el Anexo 2.

2. Las tres películas.

Según lo anterior, y para conformar la muestra, el número de tres películas supone, en términos de factibilidad, una muestra apropiada para el alcance de este trabajo si se tiene en cuenta que se trata de largometrajes. Asimismo, se consideró que lo más conveniente sería elegir una película perteneciente a cada etapa cronológica de esa década. Entiéndase: inicios, mediados y finales. El resto de los parámetros se explican a continuación (Los créditos de los filmes seleccionados pueden consultarse en el Apéndice 1).

2.1. Blade Runner.

2.1.1. Consideraciones generales.

Representante de los inicios, estrenada en el año 1982. La película fue dirigida por el británico Ridley Scott, y está inspirada en la novela *Do androids dream of electric sheep?* de Phillip Dick (1968). Obtuvo 2 nominaciones al Oscar, y recibió otros varios galardones.

Hoy día es considerada obra de culto dentro del género Ciencia Ficción, y una de las más influyentes de toda la historia del género. Asimismo, fue precursora del *cyberpunk*, y de una estética a veces llamada *tech-noir* o *future-noir* (Sammon, 1997), que tuvo influencia sobre películas posteriores como The Terminator [James Cameron, 1984], Robocop [Paul Verhoeven, 1987], Totall Recall [Paul Verhoeven, 1990], Strange Days [Kathryn Bigelow, 1995] y The Matrix [Andy y Lana Wachowski, 1999]. La dirección de arte estuvo a cargo de David Snyder, con la colaboración de Sidney "Syd" Mead en el diseño del concepto visual, máquinas, naves y vehículos.

A propósito de la dirección de arte de la que se viene hablando, Joanna Berry (2004) expresa lo siguiente:

> (…) La visión que ofrece Scott de la ciudad de Los Ángeles en el año 2019, una ciudad desolada e iluminada por el neón, con calles atestadas de gente y una incesante lluvia ácida, se ha copiado con frecuencia, pero nunca se ha superado (...) La soberbia mezcla que hace Scott de ciencia ficción del siglo XXI y cine negro del decenio de 1940 crea una distopía sensacional (...) Blade Runner sigue siendo una de las películas de ciencia ficción con la mejor dirección artística y visualmente más sensacional de la historia del cine (p. 684).

2.1.2. Sinopsis.

La historia transcurre durante el mes de noviembre de 2019, en una distópica ciudad de Los Ángeles, EE.UU. En este mundo futuro existen replicantes —fabricados por megaempresas como la Corporación Tyrell— usados por los seres humanos para llevar a cabo las tareas más peligrosas o difíciles, en las colonias espaciales de la tierra. Sin embargo, los replicantes no son reconocidos como ciudadanos, e incluso su estancia en la tierra está prohibida, bajo la pena de muerte. Por esta razón, existe una división espacial de la policía, los *Blade Runners*, cuyas únicas funciones son detectar, perseguir y eliminar a los replicantes que se encuentren ilegalmente en la Tierra.

Un grupo de replicantes (Roy, Leon, Zora y Pris) escapa de las colonias y llega a la Tierra para buscar a sus creadores, de los cuales el más importante es el mismo presidente de la Corporación Tyrell. Ante esto, el alguacil de la policía (Bryant) envía a Gaff a reclutar a Deckard —un Blade Runner retirado—, para que retire a los replicantes y controle la situación.

Tras negarse en primera instancia, termina aceptando la misión y eventualmente retira a todos los replicantes. No obstante, Deckard se enamora de Rachael, una replicante de última generación que trabaja para Tyrell, y que incluso cree ser humana. Posteriormente, en su batalla contra el último de los replicantes, Roy, éste termina salvándole la vida. Confundido por la humanidad de los replicantes, que supera a la de los propios humanos, Deckard cuestiona sus propósitos como Blade Runner e incluso su propia identidad. Entiende que él mismo es un replicante, y huye con Rachael para salvar sus vidas.

2.1.3. Aspectos técnicos de la película

Duración: 117 minutos.
País: Estados Unidos de América (EE.UU).
Idioma: Inglés.
Cámara: Panavision.
Óptica: Panavision.
Color: Technicolor.
Formato del negativo de la película (mm/pulgadas de video): 35 mm (65 mm para efectos especiales).
Relación de Aspecto: 2,20:1 (Impresiones de 70 mm), 2,35:1 (Impresiones de 35 mm).
Sonido: 6 pistas de 70 mm (Impresiones de 70 mm). Dolby (Impresiones de 35).
Fuente: Imdb.com. Sección: Blade Runner

2.2. Mad Max beyond Thunderdome.

2.2.1. Consideraciones generales.

Representante de los mediados de la década, y entrega definitiva de la saga *Mad Max*. Fue dirigida por los australianos George Miller y George Olgivie. Obtuvo varias nominaciones en distintos premios, en categorías como Mejor dirección, Mejor vestuario, y Mejor película de ciencia ficción. Tina Turner ganó un premio por su actuación en los Image Awards. Fue estrenada en 1985.

La saga Mad Max fue una de las más influyentes de la década de los ochenta, y ello se evidencia en el hecho de que la temática y la estética post-apocalíptica que le hizo tan popular fue imitada hasta el cansancio por tantos otros títulos de esa década, como Turkey Shoot [Brian Trenchard-Smith, 1982], Def-Con 4 [Paul Donovan, 1985], Steel Dawn [Lance Hool, 1987] y Cherry 2000 [Steve De Jarnatt, 1987]. Sin embargo, ya a partir de los noventa aquello quedaría atrás.

El hecho de que haya películas previas a esta en la lista anterior, y aun así se les considere como imitadoras de la estética Mad Max, es porque esta no viene de la película Mad Max beyond Thunderdome, de 1985, sino de la original Mad Max de 1979. La cuestión es que ya en la tercera entrega se trata de una estética decantada, consolidada y trabajada; con respecto a la propuesta original de 1979.

Y un elemento adicional es que es en esta entrega de la saga en donde finalmente hace aparición la ciudad de ciencia ficción propiamente dicha, cosa que no ocurría en las dos anteriores. Como se discutió

previamente, la ciudad es un elemento clave en el escenario de ciencia ficción, y en virtud de ello, lo es también para su estética.

2.2.2. Sinopsis.

La película cuenta la historia de Max, un hombre solitario que recorre las tierras desoladas de una Australia post-apocalíptica, en un futuro cercano no especificado. Tras años del desastre, la civilización prácticamente ha desaparecido. Sólo existe una ciudad "oasis" conocida como Bartertown, en donde se conserva lo poco que queda de la tecnología de épocas más prósperas, pero en la cual existe una fuerte confrontación entre la líder política de la ciudad (Aunty), y el hombre responsable de que la ciudad, funcione (Master-Blaster). Al margen de ella vive un grupo de niños y adolescentes sobrevivientes de un accidente aéreo (Savannah, Scrooloose, y varios niños), que viven esperando el regreso del capitán de la aeronave desde la que se precipitaron hasta aquel sitio olvidado.

Luego de hacer tratos con Aunty para liquidar a Blaster y darle el control total de la ciudad a la mujer, Max se enfrenta en un duelo contra éste en el Thunderdome, pero no se atreve a matarlo tras descubrir que se trata de un joven que sufre del síndrome de Down. Tras esto Max es enviado al exilio, y Blaster igualmente es asesinado y Master puesto como esclavo. Sin embargo, Max es rescatado por los niños del oasis que le confunden con su salvador.

Tras Max negarse a ayudarlos a regresar a casa, un grupo de niños decide intentarlo por su cuenta, pero Max debe ir tras ellos para salvarlos de una muerte segura. Todos se dirigen posteriormente a Bartertown para rescatar a Master y a Pigkiller, otro esclavo de Aunty. Logran escapar, pero

Aunty les persigue con sus guardias hasta las últimas consecuencias. No obstante, Max y compañía logran llegar hasta la guarida de un piloto y su pequeño hijo, conocidos como Jedediah y Jedediah Jr. Los niños, Master y Pigkiller, logran escapar en el avión junto con ellos hasta la ciudad de Sydney, que se encuentra en ruinas. Sin embargo, Max debe sacrificarse y enfrentar a Aunty para hacerlo posible. Ella, por alguna razón, le perdona la vida a Max, pero éste debe permanecer sólo vagando en el desierto.

2.2.3. Aspectos técnicos de la película.

Duración: 107 min
País: Australia, EE.UU.
Idioma: Inglés
Cámara: Panavision.
Óptica: Panavision.
Color: Colorfilm.
Formato del negativo de la película (mm/pulgadas de video): 35 mm.
Relación de Aspecto: 2,20:1 (Impresiones de 70 mm), 2,35:1 (Impresiones de 35 mm).
Sonido: 6 pistas de 70 mm (Impresiones de 70 mm). Dolby (Impresiones de 35).
Fuente: Imdb.com. Sección: Mad Max beyond Thunderdome

2.3. The Running Man.

2.3.1. Consideraciones generales.

Representante de los finales de la década. Es una película de 1987

basada en la novela homónima de Stephen King, dirigida por el norteamericano Paul Michael Glaser. Fue nominada en los Saturn Awards en las categorías Mejor película de ciencia ficción, y mejor vestuario. También ganó en la categoría Mejor actor de reparto, por el papel de Richard Dawson como Damon Killian.

Hoy día se le considera profética en cuanto al estilo cada vez más bizarro de los programas televisivos de concursos y *reality-tv*. El valor de su estética reside precisamente en ello: su marco de referencia de la televisión y el espectáculo le dan un gran atractivo visual que, por ser a simple vista el más *realista* de las tres películas —según lo discutido en el apartado "Una definición de estética del cine"— recuerda en mayor medida a la época en la cual se realizó. En virtud de ello, es tan representativa como cualquier obra más elaboradamente futurista.

2.3.2. Sinopsis.

La historia transcurre en una ciudad de Los Ángeles que sobrevive en medio de un Estado totalitario, que utiliza los medios de comunicación masivos para mantener a la población bajo control. Para ello utiliza programas de televisión de contenido violento, como el llamado *The Running Man*, en donde a los participantes se les da la oportunidad de correr hacia la libertad, siempre y cuando logren eludir a los cazadores que van tras ellos para matarlos. Sobrevivir, sin embargo, es virtualmente imposible.

Ben Richards, un policía condenado injustamente a prisión, logra escapar de su presidio junto con sus compañeros Laughlin y Weiss. No obstante, intenta huir de la ciudad llevando como rehén a una mujer (Amber) y es capturado nuevamente cuando esta le delata frente a la policía. Tras

ello, Richards es obligado a participar en el programa The Running Man a cambio de la vida de sus amigos Laughlin y Weiss. Sin embargo, Killian, el productor y animador del programa, engaña a Richards y los dos hombres son llevados igualmente al concurso. Una vez en *La Zona,* los hombres deben enfrentarse a varios cazadores, como Subzero, Buzzsaw, Dynamo y Fireball. Richards logra derrotarlos a todos, pero sus compañeros no logran sobrevivir.

Killian le ordena al Capitán Freedom, un antiguo cazador ya retirado que vaya tras Richards, pero este se niega al sentir que traiciona su honor y principios. Killian simula la ejecución de Richards y Amber, pero estos logran contactar con la resistencia, intervenir la señal de la cadena de televisión (ICS) e invadirla. Tras ello, Richards liquida a Killian y la resistencia logra desmontar el aparato de control de masas del Estado.

2.3.3. Aspectos técnicos de la película.

Duración: 101 minutos.
País: EE.UU.
Idioma: Inglés.
Cámara: Panaflex.
Óptica: Panavision.
Color: Technicolor.
Formato del negativo de la película (mm/pulgadas de video): 35 mm.
Formato de Cinta Impreso: 35 mm.
Relación de Aspecto: 1,37:1 (negativo). 1,85:1 (objetivo).
Sonido: 6 pistas de 70 mm (Impresiones de 70 mm). Dolby (Impresiones de 35).
Fuente: Imdb.com. Sección: The Running Man

3. Referencias adicionales.

En conmemoración a la muerte del célebre autor de ciencia ficción Arthur C. Clarke, la revista *Popular Mechanics* publicó en marzo de 2008 una lista de las diez películas de ciencia ficción más proféticas de la historia, que se tituló *The 10 Most Prophetic Sci-Fi Movies Ever*. Dos de las películas consideradas dentro de esta muestra, Blade Runner y The Running Man, aparecen también dentro de esa lista. Mad Max beyond Thunderdome no aparece, pero sí otra de la trilogía Mad Max, su predecesora, The Road Warrior [George Miller, 1981].

Las razones por las cuales estas películas aparecen ahí responden a aciertos y desaciertos, fundamentalmente sociológicos y tecnológicos, que no tiene sentido tratar en este trabajo. Sin embargo, se recomienda ampliamente revisar ese documento, que ratifica cuan representativas e influyentes han sido las películas elegidas aquí. Éste se puede consultar la dirección electrónica indicada a continuación:
http://www.popularmechanics.com/technology/industry/4256186.html

Por otro lado, hay un elemento que, si bien puede parecer banal, vale la pena tenerlo en cuenta. Se trata de los actores que protagonizaron estas tres películas. Harrison Ford (Blade Runner), Mel Gibson (Mad Max beyond Thunderdome) y Arnold Schwarzenegger (The Running Man). Todos ellos, como se sabe, son figuras muy representativas del cine de los 80 y 90. Fue en esta primera década, sin embargo, cuando sus carreras se vieron consolidadas, y raíz de los cual se convertirían en verdaderos símbolos de la industria cinematográfica.

4. Las que quedaron por fuera.

Algunos lectores encontrarán que durante la década en cuestión se produjeron otras películas importantes que, sin embargo, no fueron seleccionadas en este trabajo. No está demás tomarse algunas líneas para aclarar esta cuestión.

Una película como Robocop [Paul Verhoeven, 1987] es considerada importante hoy día, al menos dentro de lo que se produjo durante los 1980. Sin embargo, a la luz de su estética, esta película no tiene mucho que aportar frente a otra como Blade Runner [Ridley Scott, 1982], que ya había construido un universo *cyberpunk* cinco años antes, y de una manera mucho más elaborada.

Otra que puede echarse de menos es Escape from New York [John Carpenter, 1981], una obra de culto para muchos. Sin embargo, esta película tiene una estética redundante con la posterior The Running Man [Paul Michael Glasser, 1987], que a su vez incorpora elementos que la enriquecen, como la co-existencia de una ciudad habitable (aunque caótica) junto con la ciudad prisión de Escape from New York. Asimismo, está el elemento televisión, con sus estudios, vestuarios, concursos y demás; que no están presentes en la cinta de Carpenter.

1984 [Michael Radford, 1984] es otra que parecer faltar en la lista. La razón aquí es simple: Esta película no es metacrónica, sino ucrónica. En otras palabras, no anticipa nada, ya que se realizó en el mismo año ambientado en la película, sino que construye una realidad alternativa. Por la misma razón se descarta una obra del calibre de Brazil [Terry Gilliam, 1985].

Hay dos obras más que, si bien causaron gran impacto tanto en el

público como en la crítica, no pueden ser consideradas a efectos de este trabajo. Se trata en primer lugar de Testament [Lynne Littman, 1983], y en segundo The Day After [Nicholas Meyer, 1983]. Ambas películas, aun cuando son anticipatorias, se ubican en momentos demasiados cercanos al presente en el cual fueron concebidas. La realidad que representan no se ubica unos años en el futuro, siquiera, sino de probablemente unas horas, un día o un par de semanas. Algo así no puede ser representativo, desde el punto de vista estético, como futurista. Asimismo, la segunda de estas obras fue hecha especialmente para televisión, y no para cine.

La lista es larga, y sin duda en ella hay varias películas representativas y de gran calidad. No obstante, para los objetivos de este trabajo las tres películas elegidas resultan las más apropiadas.

V

LA MATRIZ

"Desafortunadamente nadie puede decirte qué es la Matriz. Tienes que descubrirlo por ti mismo"

Morpheus

1. Recapitulación de los elementos a considerar.

En el capítulo sobre estética del cine se explicaron cada uno de los elementos que la componen, y que, en virtud de ello, forman parte de la matriz de caracterización estética que se propone en este trabajo. A saber, estos elementos son: *plano, color, luz, óptica, textura, vestuario, escenario* y *utilería*. Tratándose del caso ciencia ficción, se considera también el elemento *efectos especiales*. Cada uno de estos tiene a su vez sub-elementos que se detallan más adelante.

Sin embargo, está claro que hay factores preponderantes a la hora de definir la estética del género ciencia ficción. Como explicaron los autores Hernández y Pérez en el apartado sobre la estética del cine de ciencia ficción, existen tres elementos clave a la hora de caracterizar la estética del género ciencia ficción. Estos son la ciudad, el vehículo y la iconografía. Primero y segundo encajan perfectamente en el elemento *escenario* mencionado anteriormente, según los autores citados. El último renglón corresponde con los de *utilería* y *vestuario*. Asimismo, como agrega Castro en el mismo apartado, *Los efectos especiales* también constituyen un elemento clave.

Según esto, la matriz debe considerar cuatro elementos fundamentales:

- Escenografía.
- Utilería.
- Vestuario.
- Efectos especiales.

El vestuario particularmente requiere dos niveles de observación, uno

a modo general, considerando el conglomerado de personajes, y uno en detalle para cada personaje principal, entendiendo estos como los que tienen mayor relevancia en la historia, mayor cercanía a la cámara, y mayor tiempo en cuadro. Básicamente, se trata de los personajes cuyo vestuario pueda detallarse.

Los demás elementos, por su parte, no pueden dejarse de lado, aunque, ciertamente, no contribuyen tanto como los anteriores en virtud de una caracterización de la estética del género o subgénero. Estos elementos son:

- Plano.
- Color.
- Luz.
- Óptica.
- Textura.

Estos últimos aportan a la caracterización estética en virtud de la época y de la naturaleza de las historias narradas, aunque en menor medida a la del género o subgénero, a diferencia del primer grupo, que aporta igualmente para todos los términos. No obstante, su valor sigue siendo importante y no puede ser despreciado.

2. La matriz de Análisis.

Los elementos puntualizados en el apartado anterior serán examinados *por escena* en cada una de las tres secuencias que se seleccionan para cada película. Este número corresponde al máximo metodológico establecido como factible en un trabajo de esta naturaleza.

En atención a los elementos establecidos como fundamentales, se considera que las secuencias idóneas para aplicar la matriz serían las que transcurren en medio de ***lugares públicos***, entendiendo estos como aquellos espacios abiertos de acceso público, o los cerrados en donde confluyan simultáneamente grupos de más de cinco personas. Considerando que ciertas secuencias pueden desarrollarse alternando entre lugares públicos y privados (no públicos), se utilizarían este tipo de secuencias siempre que al menos la mitad de la secuencia transcurra en lugar público, y la omisión de la parte transcurrida en lugar privado atente contra el sentido original de la secuencia. Después de todo, los lugares privados también pueden aportar al estudio en términos de estética.

La razón de esta preferencia es sencilla: en los espacios públicos ocurre la mayor confluencia de los elementos fundamentales (*escenografía, utilería, vestuario, efectos especiales*), sin afectar prácticamente en ninguna medida la naturaleza dentro del filme de los demás elementos. No obstante, se trata esencialmente de una preferencia, como ya se dijo, entendiéndose con esto que las secuencias transcurridas en espacios privados, si bien no deberían constituir más que una minoría dentro de la muestra, pueden aportar contrastes complementarios —y valiosos en ese sentido— a la caracterización estética de cada película.

3. Tablas.

A continuación se indican las tablas con todos los elementos y sub-elementos a considerar.

Tabla 1. *Caracterización de planos por secuencia.*

Planos Total: N° de cortes (N° de Encuadres)	Tamaño (cantidad en números)	Gran General	
		General	
		de Conjunto	
		Entero	
		Americano	
		Medio	
		Medio corto	
		Primer	
		Prim. Primer	
		Detalle	
	Composición (cantidad en números)	Horizontal	
		Vertical	
		Diagonal	
		Triángulo	
		Dob. Triángulo	
		Circular	
		Lin. quebradas	
	Angulación (cantidad en números)	Vertical	Picada
			Normal
			Contrapicada
		Horizontal	Normal
			Oblicua
	Duración (cantidad en números)	Muy breve (-2 s)	
		Medio	
		Muy largo (+8 s)	
	Movimiento (cantidad en números)	Fijo	
		Panning	
		Tilting	
		Travelling	
		Zoom	

Tabla 2. *Caracterización de color por secuencia*.

Color (ESPECÍFICO)	Uso (se señala con "x")	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	
		Psicológico	
	Intensidad (se señala con "x")	Alta	
		Media	
		Baja	
	Saturación (se señala con "x")	Alta	
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Dónde se encuentra este color en la secuencia	

Tabla 3. *Caracterización de luz por secuencia*

Luz	Tonalidad (se señala con "x")	Clave alta	
		Clave baja	
	Intensidad (se señala con "x")	Dura	
		Suave	
	Procedencia (se señala con "x")	Natural	
		Artificial	
	Estilo (se señala con "x")	Realista	
		Efectista	

Tabla 4. *Caracterización de óptica por secuencia*

Óptica	Perspectiva (se señala con "x")	Muy abierta	
		Normal	
		Muy cerrada	
	Pfd. Campo (se señala con "x")	Alta	
		Media	
		Baja	

Tabla 5. *Caracterización de textura por secuencia.*

Textura	Brillo (se señala con "x")	Muy brillante	
		Normal	
		Muy opaco	
	Grano (se señala con "x")	Mucho	
		Medio	
		Poco	

Tabla 6. *Caracterización de vestuario por secuencia (general).*

Vestuario	Estilo (se señala con "x")	Realista		Descripción	
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Indicar			
	Colores	Indicar			
	Condiciones	Indicar			

Tabla 7. *Caracterización de vestuario por secuencia (individual).*

Vestuario (PERSONAJE)	Estilo	Realista		Descripción	
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Indicar			
	Colores	Indicar			
	Condiciones	Indicar			

Tabla 8. *Caracterización de escenario por secuencia.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista					
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma		Descripción	
				Colores			
				Dimensiones			
				Condiciones			
			Atmósfera	Colores		Descripción	
				Condiciones			
		Interior (Habitación)	Forma		Descripción		
			Dimensiones				
			Colores				
			Condiciones				
	Vehículo	Forma		Descripción			
		Dimensiones					
		Colores					
		Condiciones					

Tabla 9. *Caracterización de utilería por secuencia.*

Utilería	Muebles y decorados	Forma		Descripción	
		Dimensiones			
		Colores			
		Condiciones			
	Instrumentos y utensilios	Forma		Descripción	
		Dimensiones			
		Colores			
		Condiciones			
	Máquinas y computadoras	Forma		Descripción	
		Dimensiones			
		Colores			
		Condiciones			
	Armas	Forma		Descripción	
		Dimensiones			
		Colores			
		Condiciones			

Tabla 10. *Caracterización de efectos especiales por secuencia.*

Efectos especiales	Modelos y miniaturas		Descripción	
	Escenarios ilustrados		Descripción	
	Efectos digitales		Descripción	
	Explosiones y otros		Descripción	

VI

LOS RESULTADOS

"Veo por su interés, y por el asombro y expectativa que reflejan sus ojos, que espera que le comunique el secreto que poseo; mas no puede ser: escuche con paciencia mi historia hasta el final"

Victor Frankenstein

1. Las secuencias seleccionadas.

Antes de continuar, si necesita consultar las abreviaturas de los tipos de plano, consulte el anexo 3.

1.1. Blade Runner.

1.1.1. Secuencia 1: Introducción del personaje Deckard.

1.1.1.1. Guión técnico.

ESC. 1: EXT – BARRIO MARGINAL DE LOS ÁNGELES – NOCHE

PLANO 1: P.G. TRAVELLING IN DESDE UN ANUNCIO LUMINOSO, PASANDO POR LOS TRANSEUNTES HASTA P.M. DE DECKARD, QUIEN LEE UN PERIÓDICO FRENTE A UNA TIENDA.

PLANO 2: G.P.G. CONTRAPICADO DEL DIRIGIBLE PUBLICITARIO SOBREVOLANDO LA CIUDAD.

PLANO 3: P.P. DE DECKARD OBSERVANDO EL DIRIGIBLE (OFF).

PLANO 4: P.G. DE KIOSCO DE COMIDA RÁPIDA. EN EL FONDO, EL ANCIANO VENDEDOR HACE SEÑAS A DECKARD (OFF) PARA QUE SE ACERQUE.

PLANO 5: P.E. DE DECKARD ACERCÁNDOSE DE FRENTE AL KIOSCO (OFF)

PLANO 6: 2.S. DECKARD SE ACERCA DESDE LA IZQUIERDA AL

VENDEDOR PARA HACER UN ORDEN. LEVE PANNING LEFT.

PLANO 7: P.M.C. DEL VENDEDOR HABLÁNDOLE A DECKARD (OFF).

PLANO 8: P.M.C. DE DECKARD HABLÁNDOLE AL VENDEDOR (OFF).

PLANO 9: P.M.C. DEL VENDEDOR HABLÁNDOLE A DECKARD (OFF).

PLANO 10: P.M.C. DE DECKARD HABLÁNDOLE AL VENDEDOR (OFF). SE SIENTA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON TILT DOWN.

PLANO 11: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DEL VENDEDOR SIRVIÉNDOLE LA COMIDA A DECKARD (OFF). SALE POR LA IZQUIERDA DEL CUADRO.

PLANO 12: P.M.C. DE DECKARD PREPARÁNDOSE PARA CENAR. DESDE EL FONDO SE ACERCAN DOS HOMBRES, UNO POR LA DERECHA (GAFF) Y OTRO POR LA IZQUIERDA (POLICÍA). DECKARD VOLTEA PARA VER DE QUÉ SE TRATA. GAFF LE HABLA. DECKARD LLAMA AL VENDEDOR (OFF) PARA QUE LE SIRVA DE INTÉRPRETE.

PLANO 13: P.M.C. DEL VENDEDOR HABLÁNDOLE A DECKARD (OFF). LE DICE QUE ESTÁ ARRESTADO

PLANO 14: P.M.C. DE DECKARD HABLÁNDOLE A GAFF, CON REFERENCIA DEL HOMBRO DEL VENDEDOR HACIA LA DERECHA DEL CUADRO. LE DICE QUE SE HA EQUIVOCADO DE PERSONA.

PLANO 15: P.M.C. DE GAFF CONTESTÁNDOLE A DECKARD (OFF) EN TONO DESAFIANTE.

PLANO 16: P.M.C. DEL VENDEDOR HABLÁNDOLE A DECKARD (OFF). LE DICE A ÉSTE QUE ES UN *BLADE RUNNER.*

PLANO 17: P.M.C. DE DECKARD CONTESTÁNDOLE AL VENDEDOR, CON REFERENCIA DEL HOMBRO DE ÉSTE HACIA LA DERECHA DEL CUADRO. INSISTE EN QUE ESTÁ COMIENDO.

PLANO 18: P.M.C. DE GAFF CONTESTÁNDOLE A DECKARD (OFF) EN TONO DESAFIANTE.

PLANO 19: P.M.C. DE DECKARD CONTESTÁNDOLE A GAFF, CON REFERENCIA DEL HOMBRO DEL VENDEDOR HACIA LA DERECHA DEL CUADRO. DECKARD DECIDE IR CON GAFF

ESC. 3: EXT – BARRIO MARGINAL DE LOS ÁNGELES – NOCHE

PLANO 1: P.G. DE UN POLICÍA SE MUEVE DESDE LA IZQUIERDA HACIA LA DERECHA DEL CUADRO (PANNING), DIRIGIÉNDOSE A SU *SPINNER.*

PLANO 2: P.G. DEL BARRIO. *SPINNER* COMO REFERENCIA DE FONDO. GAFF, EL POLICÍA Y DECKARD SE ACERCAN A ÉSTE. VARIOS TRANSEUNTES OBSTACULIZAN CONSTANTEMENTE LA VISIÓN.

ESC. 3: INT/EXT – *SPINNER* – NOCHE.

PLANO 1: P.D. DE LA COMPUTADORA DEL *SPINNER.*

PLANO 2: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE GAFF, PREPARÁNDOSE PARA DESPEGAR.

PLANO 3: P.D. DE LA COMPUTADORA DEL *SPINNER.*

PLANO 4: P.E. DEL SPINNER ELEVÁNDOSE. TILT UP HASTA CONTRAPICADO.

PLANO 5: P.D. DE LA COMPUTADORA DEL *SPINNER.*

PLANO 6: G.P.G. DE LA CIUDAD. EL *SPINNER* (PICADO FUERTE) APARECE COMO REFERENCIA DE FONDO, Y SE ACERCA LENTAMENTE HACIA LA CÁMARA.

PLANO 7: P.M. DE DE DECKARD MIRANDO POR LA VENTANA DEL *SPINNER* (TOMA A TRAVÉS DE LA VENTANA).

PLANO 8: G.P.G. DE LA CIUDAD. LA CÁMARA SE BALANCEA DE UN LADO A OTRO (PLANO SECUENCIA SUBJETIVO DEL *SPINNER,* TRAVELLING IN).

PLANO 9: 2.S. EN PICADO LEVE DE DECKARD (IZQUIERDA) Y GAFF (DERECHA) DENTRO DEL SPINNER (TOMA A TRAVÉS DEL PARABRISAS)

PLANO 10: 2.S. DE DECKARD (DERECHA) Y GAFF (IZQUIERDA) DESDE LA PARTE TRASERA DEL SPINNER. EN EL CENTRO LA VISTA DE LA CIUDAD A TRAVÉS DEL PARABRISAS (TOMA EN DOBLE TRIÁNGULO).

PLANO 11: G.P.G. EN PICADO FUERTE DE LA CIUDAD. TRAVELLING SIDE HASTA TOMAR COMO REFERENCIA EL EDIFICIO DE LA POLICÍA (PICADO FUERTE). EL *SPINNER* ENTRA A CUADRO EN P.G. DESDE LA DERECHA Y SE ACERCA AL EDIFICIO.

PLANO 12: 2.S. DE DECKARD (DERECHA) Y GAFF (IZQUIERDA) DESDE LA PARTE TRASERA DEL SPINNER. EN EL CENTRO LA VISTA DE LA CIUDAD A TRAVÉS DEL PARABRISAS (TOMA EN DOBLE TRIÁNGULO).

PLANO 13: P.G. EN PICADO FUERTE DEL EDIFICIO DE LA POLICÍA. EL *SPINNER* ENTRA A CUADRO DESDE LA PARTE SUPERIOR IZQUIERDA DE ÉSTE. SE ALEJA EN PICADO FUERTE HASTA ATERRIZAR SOBRE EL EDIFICIO.

(DISOLVENCIA)

1.1.1.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 11. *Caracterización de planos en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Planos Total: 34 (35 Encuadres)	Tamaño	Gran General	4	
		General	5	
		de Conjunto	4	
		Entero	2	
		Americano	0	
		Medio	2	
		Medio Corto	14	
		Primer	1	
		Prim. Primer	0	
		Detalle	3	
	Composición	Horizontal	0	
		Vertical	4	
		Diagonal	8	
		Triángulo	8	
		Dob. Triángulo	4	
		Circular	3	
		Lin. quebradas	8	
	Angulación	Vertical	Picada	6
			Normal	25
			Contrapicada	4
		Horizontal	Normal	35
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	9	
		Medio	18	
		Muy largo	7	

	Movimiento	Fijo	30
		Panning	1
		Tilting	1
		Travelling	2
		Zoom	0

Tabla 12. *Caracterización de color en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Color (AZUL)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Luces de la ciudad, edificios, avisos luminosos, luces del *stand*, *Spinner*.	
Color (ROJO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	

		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Avisos luminosos, luces del dirigible publicitario.	
Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Calles, cielo nocturno, edificios de la ciudad, ropas de algunos personajes.	
Color (AMARILLO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	

	Ubicación	Luces incandescentes en los edificios, luces de los *Spinners*.

Tabla 13. *Caracterización de luz en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	X
		Clave baja	
	Intensidad	Dura	
		Suave	X
	Procedencia	Natural	
		Artificial	X
	Estilo	Realista	X
		Efectista	

Tabla 14. *Caracterización de óptica en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta		(excepto en los G.P.G.)
		Normal		
		Muy cerrada	x	
	Pfd. campo	Alta		
		Media		
		Baja	x	

Tabla 15. *Caracterización de textura en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Textura	Brillo	Muy brillante	X
		Normal	
		Muy opaco	

	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	X

Tabla 16. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	Los transeúntes usan mayormente chalecos impermeables (ya que llueve durante esta secuencia). También, en el *stand* de comida rápida hay un joven punk y otro con una chaqueta verde y amarilla, y un sombrero en forma de plato. No es posible detallar el vestuario del policía que acompaña a Gaff, sin embargo, en principio no es muy distinto a la indumentaria policial de la actualidad.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Tanto orgánicos (cuero, algodón, lino, seda) como sintéticos			
	Colores	Múltiples. Predominan los tonos oscuros y grisáceos			
	Condiciones	Buenas			

Tabla 17. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Vestuario (DECKARD)	Estilo	Realista		Descripción	Camisa gris, con corbata gris, y chaqueta sobretodo marrón. Pantalones marrones.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, cuero			
	Colores	Marrón, gris			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (VENDEDOR)	Estilo	Realista		Descripción	Kimono blanco con entramado de líneas y puntos negros. Sombrero gris y negro.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Tela (algodón o			

		similar)			
	Colores	Blanco, con detalles negros y grises			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (GAFF)	Estilo	Realista		Descripción	Traje elegante, con chaqueta sobretodo, chaleco amarillo, camisa blanca (poco visible) y corbata de lazo gris. Sombrero gris. En general, su vestuario recuerda a la moda de los primeros años del siglo XX.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino, algodón, seda			
	Colores	Negro, gris, amarillo			
	Condiciones	Óptimas			

Tabla 18. *Caracterización de escenario en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Rascacielos	Descripción	Edificios muy altos, de tipo "rascacielos", con formas más o menos convencionales, según lo conocido hoy día, excepto por el edificio de la policía, que es de forma cilíndrica y seccionado longitudinalmente. Se ven muy oscuros por la
				Colores	Oscuros (con detalles en azul, rojo o amarillo)		
				Dimensiones	Muy grandes		
				Condiciones	Buenas		

							noche, y la mayoría de ellos tienen avisos luminosos azules o rojos, o luces amarillas de ventana.
			Atmósfera	Colores	Negro, azul, rojo, amarillo	Descripción	En general, es muy sombría, con abundante *smoke* o neblina que impide la visibilidad a larga distancia. Llueve levemente pero de forma sostenida. Los edificios altos y elegantes contrastan con el barrio pobres que surgen a sus pies. Abundan los avisos luminosos de neón, que contrastan con la oscuridad de la ciudad.
				Condiciones	Malas		
		Interior (Habitación)	Forma	N/A			
			Dimensiones				
			Colores				
			Condiciones				
	Vehículo	Forma	Rediseño a partir de un convencional	Descripción	El *Spinner* es el vehículo por antonomasia de la película Blade Runner. Tiene la particularidad de poder volar. El que aparece en esta escena es de uso policial, aunque también aparecen otros en segundo plano. Su forma y dimensiones son aproximadamente las mismas que las de un vehículo sedán de la actualidad, pero con cabinas de burbuja y dos prolongaciones semiesféricas en la parte delantera,		
		Dimensiones	Convencional				
		Colores	Azul				

		Condiciones	Buenas		que cubren las ruedas del vehículo. Estas semiesferas se pueden subir para dejar descubiertas las ruedas, en caso de que vaya a utilizar el *Spinner* en tierra. Lleva un faro tubular en su parte frontal, y es piloteado mediante unos complejos controles digitales y computadoras. Asimismo, otros vehículos transitan por la ciudad. En general, se trata de vehículos convencionales de la época.

Tabla 19. *Caracterización de utilería en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Utilería	Muebles y decorados (*STAND*)	Forma	Convencional	Descripción	El único mueble que tiene relevancia en esta secuencia es el *stand* de comida rápida. No tiene nada de especial: es como cualquier *stand* de ese tipo, con un deterioro visible por el uso. Principalmente es de color blanco, pero también tiene secciones grises y de otros colores.
		Dimensiones	Convencional		
		Colores	Varios (véase descripción)		
		Condiciones	Regulares		
	Instrumentos, accesorios y utensilios (PARAGUAS)	Forma	Convencional	Descripción	Los paraguas de esta película son como cualquier otro de la actualidad, con la única particularidad de que sus varillas brillan con luz fluorescente.
		Dimensiones	Convencional		
		Colores	Varios (véase descripción)		
		Condiciones	Regulares		
	Máquinas y computadoras (TELEVISORES)	Forma	Convencional	Descripción	Tienen la forma y muchas de las características de los televisores de 13 y 14 pulgadas de la época, excepto por la ausencia de los controles de perilla, que aparentemente fueron reemplazados por controles digitales. Tampoco tienen el característico acabado en imitación de la
		Dimensiones	Pequeño		
		Colores	Gris		
		Condiciones	Óptimas		

					época que tenían varios electrodomésticos de la época (incluidos los más innovadores, como la consola Atari 2600).
	Máquinas y computadoras (COMPUTADORA)	Forma	Cúbica	Descripción	Lo que se puede ver de esta computadora es básicamente su monitor. Éste tiene un diseño bastante obsoleto según los estándares actuales de la tecnología, más bien recuerda mucho a los monitores de las primeras computadoras de escritorio (contemporáneas a la película), de tipo CRT de pantalla convexa. Incluso la tipografía que se ve en esta recuerda a los sistemas operativos primitivos. Los colores que muestra el monitor son azul y rojo para los fondos y blanco para los textos.
		Dimensiones	Pequeña		
		Colores	Negro (con pantalla multicolor)		
		Condiciones	Óptimas		
	Máquinas y computadoras (DIRIGIBLE)	Forma	Convencional	Descripción	El dirigible publicitario de Blade Runner es uno de los elementos más recordados de ésta película. Tiene la forma convencional de un dirigible (elipsoidal), pero su estructura presenta múltiples prolongaciones en forma de postes, los cuales terminan en un farol. Asimismo, el dirigible tiene varias luces rojas, amarillas y azules que encienden intermitentemente, cuatro faros buscadores en su parte baja, y un par de pantallas publicitarias a cada lado. En ésta secuencia el dirigible anuncia a toda voz una campaña publicitaria de migración a las colonias extraterrestres.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Gris, negro		
		Condiciones	Buenas		
	Máquinas y computadoras	Forma	Varias	Descripción	Uno de los elementos característicos de esta película son los avisos luminosos que
		Dimensiones	Varios		

	(AVISOS LUMINOSOS)	Colores	Varios (fluorescentes)		pueblan la ciudad. Los hay en todas partes y en todas las formas, tamaños y colores, aunque predominan los azules, verdes, rojos y amarillos.
		Condiciones	Buenas		

Tabla 20. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 1 de Blade Runner.*

Efectos especiales	Modelos y miniaturas	Dirigible, *Spinner* y edificios de la ciudad	Descripción	Véanse las secciones correspondientes para cada caso (Utilería, Vehículos y Escenario; respectivamente).
	Escenarios ilustrados	Ciudad	Descripción	Panorama de la ciudad para los grandes planos generales. Se trata de una ciudad oscura y sombría. No se pueden ver mayores detalles en la distancia, ya que es *smoke*, la neblina y la lluvia lo impiden.
	Efectos digitales	Luces de los Spinners, efecto de vuelo, pantallas	Descripción	Todo lo que vuela en esta secuencia lo hace gracias al trucaje digital, esencialmente mediante filmación en pantallas verdes y postproducción digital. Asimismo, las luces de los *spinners* que vuelan por la ciudad también fueron añadidas digitalmente. También sucede en el caso de las pantallas publicitarias.
	Explosiones y otros	Lluvia, humo	Descripción	Sobre la ciudad cae una lluvia leve, pero sostenida. El humo también forma parte importante del ambiente recreado en esta secuencia. Por último, el *Spinner* de la policía produce una estela muy densa de humo al despegar.

1.1.2. Secuencia 2: Deckard visita la Corporación Tyrell.

1.1.2.1. Guión técnico.

ESC. 1: EXT/INT – CIUDAD DE LOS ÁNGELES – DÍA.

PLANO 1: G.P.G. DE LA CIUDAD CON VARIOS EDIFICIOS DE FONDO. UN *SPINNER* ENTRA A CUADRO EN POR LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA Y SE ALEJA EN EL FONDO HASTA CASI DESAPARECER.

PLANO 2: P.P. (LATERAL) DE GAFF PILOTEANDO EL *SPINNER.*

PLANO 3: P.MC DE DECKARD EN EL PUESTO DE COPILOTO DEL *SPINNER.*

PLANO 4: G.P.G. DE LA CIUDAD DESDE LA CABINA DEL *SPINNER* (TOMA SUBJETIVA). FRENTE A ÉSTE VUELAN OTROS DOS *SPINNERS* QUE SE VEN COMO UN PAR DE LUCES AMARILLAS.

PLANO 5: P.G. DEL *SPINNER* CON OTROS VARIOS VOLANDO TRAS ÉL. EL ÚLTIMO DE ESTOS (DERECHA) SE ADELANTA HASTA ALCANZARLO.

PLANO 6: 2.S. DE DECKARD (IZQUIERDA, MÁS CERCA) Y GAFF (DERECHA, MÁS LEJOS) EN LA CABINA DEL *SPINNER.*

PLANO 7: G.P.G. DE LA CIUDAD DESDE LA CABINA DEL *SPINNER* (TOMA SUBJETIVA). FRENTE A ÉSTE VUELAN OTROS *SPINNERS.*

PLANO 8: P.P. DE GAFF PILOTEANDO EL *SPINNER.*

PLANO 9: P.G. (EN CONTRAPICADO) DE LA CIUDAD CON UN EDIFICIO COMO REFERENCIA. UN *SPINNER* ENTRA A CUADRO DESDE LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA Y SE ALEJA HASTA DESAPARECER DETRÁS DEL EDIFICIO.

PLANO 10: P.P. DE DECKARD. LA LUZ DEL SOL REFLEJA SOBRE SU ROSTRO.

PLANO 11: P.G. DE LOS EDIFICIOS DE LA CORPORACIÓN TYRELL. DESDE EL FONDO SE ACERCA UN *SPINNER* HASTA SALIR DE CUADRO POR LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA.

PLANO 12: P.P. DE DECKARD.

PLANO 13: P.G. DE LOS EDIFICIOS DE LA CORPORACIÓN TYRELL. TRAVELLING SIDE RIGHT.

PLANO 14: P.P. DE DECKARD.

PLANO 15: P.G. DE LA PIRÁMIDE TYRELL. LEVE TRAVELLING IN. UN SPINNER ENTRA A CUADRO EN P.G POR LA IZQUIERDA Y AVANZA DECENDIENDO HASTA SALIR DE CUADRO POR LA PARTE INFERIOR.

PLANO 16: P.P. DE DECKARD.

PLANO 17: P.G. EN PICADO DE LA PIRÁMIDE TYRELL. LEVE TRAVELLING IN. UN SPINNER ENTRA A CUADRO POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA, AVANZA Y SE ALEJA LENTAMENTE HACIA EL FONDO HASTA CASI DESAPARECER ENTRE LA PIRÁMIDE.

PLANO 18: P.P. DE DECKARD. LA LUZ BRILLA MÁS INTENSAMENTE SOBRE SU ROSTRO.
ESC. 2: INT – DESPACHO DE TYRELL – DÍA.

PLANO 1: P.E. EN CONTRAPICADO LEVE DE UN BUHO SOBRE UN PARAL. ÉSTE VUELA HASTA SALIR DE CUADRO POR LA ESQUINA INFERIOR DERECHA.

PLANO 2: P.G. DEL DESPACHO DE TYRELL. EN EL CENTRO SE ENCUENTRA DECKARD. DETRÁS DE ÉSTE LA VISTA DE LA CIUDAD. EL BUHO ATRAVIESA EL CUADRO DE IZQUIERDA A DERECHA, A LA ALTURA DE DECKARD.

PLANO 3: P.E. EN CONTRAPICADO LEVE DE UN BUHO SOBRE UN PARAL. ENTRA POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DEL CUADRO Y SE INCORPORA HASTA EL LADO DERECHO.

PLANO 4: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE RACHAEL. LE PREGUNTA A DECKARD (OFF) SI LE GUSTA EL BUHO.

PLANO 5: P.M.C. DE DECKARD. MIRA HACIA LA IZQUIERDA Y LUEGO HACIA CÁMARA. MIRA AL BUHO (OFF).

PLANO 6: P.E. EN CONTRAPICADO DEL BUHO.

PLANO 7: P.M. DE DECKARD. PREGUNTA SI EL BUHO ES ARTIFICIAL.

PLANO 8: P.E. DE RACHAEL. CAMINA HACIA CÁMARA Y SE ACERCA HASTA QUEDAR EN P.A. RESPONDE AFIRMATIVAMENTE.

PLANO 9: P.P. DE DECKARD. DICE QUE EL BUHO DEBE SER CARO.
PLANO 10: P.M. DE RACHAEL CAMINA HACIA CÁMARA Y SE ACERCA HASTA QUEDAR EN P.M.C. RESPONDE AFIRMATIVAMENTE Y SE PRESENTA.

PLANO 11: P.P. DE DECKARD. SE PRESENTA.

PLANO 12: P.M.C. DE RACHAEL MIRA A DECKARD (OFF) Y SALE PARCIALMENTE DE CUADRO POR EL LADO IZQUIERDO.

PLANO 13: P.G. DEL DESPACHO. RACHAEL PASA DE ESTAR FRENTE A DECKARD (IZQUIERDA) A LA DERECHA DEL CUADRO. AMBOS CONVERSAN SOBRE EL OFICIO DE DECKARD.

PLANO 14: P.M. EN CONTRAPICADO DE RACHAEL, CON REFERENCIA DEL CUERPO DE DECKARD A LA IZQUIERDA DEL CUADRO

PLANO 15: P.M. EN CONTRAPICADO LEVE DE DECKARD CON REFERENCIA DEL CUERPO DE RACHAEL A LA DERECHA DEL CUADRO.

PLANO 16: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE RACHAEL. PREGUNTA A DECKARD SI HA RETIRADO A ALGÚN HUMANO POR ACCIDENTE.

PLANO 17: P.M.C DE DECKARD CON REFERENCIA DEL CUERPO DE RACHAEL A LA DERECHA DEL CUADRO. RESPONDE NEGATIVAMENTE MIRANDO A RACHAEL (OFF) DIRECTAMENTE.

PLANO 18: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE RACHAEL. AGREGA QUE ESE, SIN EMBARGO, ES UN RIESGO EN SU PROFESIÓN. RACHAEL VOLTEA LA MIRADA HACIA LA DERECHA DEL CUADRO, ADVIRTIENDO

LA PRESENCIA DE TYRELL (OFF).

PLANO 19: P.M.C DE DECKARD CON REFERENCIA DEL CUERPO DE RACHAEL A LA DERECHA DEL CUADRO. MIRA HACIA LA IZQUIERDA DEL CUADRO.

PLANO 20: P.G. DEL DESPACHO. DESDE EL FONDO SE ACERCA LENTAMENTE TYRELL. HABLA SOBRE LA PRUEBA VOIGHT-KAMPFF.

PLANO 21 P.M.C. DE DECKARD CON REFERENCIA DEL CUERPO DE RACHAEL A LA DERECHA DEL CUADRO. CONTINÚA MIRANDO HACIA LA IZQUIERDA DEL CUADRO, LUEGO MIRA A RACHAEL Y SE LEVANTA.

PLANO 22: P.G. DEL DESPACHO (DESDE EL LADO CONTRARIO CON RESPECTO AL P.G. ANTERIOR) TYRELL SE ACERCA A DECKARD DE ESPALDAS A LA CÁMARA. CONTINÚA HABLANDO.

PLANO 23: P.P. DE DECKARD. ASIENTE.

PLANO 24: P.M. DE TYRELL. ASIENTE.

PLANO 25: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE RACHAEL. PRESENTA A DECKARD (OFF) Y TYRELL (OFF).

PLANO 26: P.P. DE DECKARD.

PLANO 27: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE RACHAEL. SE APARTA A SEGUNDO PLANO (LEVE PANNING RIGHT) Y DESDE LA DERECHA SE INCORPORA TYRELL A CUADRO EN SU LUGAR (P.M.C EN CONTRAPICADO). ÉSTE PIDE A DECKARD (OFF) QUE HAGA LA PRUEBA

VOIGHT-KAMPFF.

PLANO 28: O.T.S. DE TYRELL CON DECKARD EN EL FONDO. SE ACERCA LEVEMENTE A CÁMARA. ESTA LE SIGUE CON PANNING RIGHT.

PLANO 29: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE TYRELL. INSISTE EN QUE APLIQUE LA PRUEBA.

PLANO 30: O.T.S. DE TYRELL CON DECKARD EN EL FONDO. ÉSTE ÚLTIMO PREGUNTA SI DESEA QUE LE APLIQUE LA PRUEBA A ÉL MISMO. TYRELL RESPONDE QUE SE LA APLIQUE A RACHAEL (OFF).

PLANO 31: P.P. DE RACHAEL. SONRÍE Y SE MUEVE HACIA LA IZQUIERDA DEL PLANO HASTA SALIR PARCIALMENTE.

PLANO 32: O.T.S. DE TYRELL CON DECKARD EN EL FONDO. ÉSTE ÚLTIMO ADVIERTE QUE EL SITIO ESTÁ MUY ILUMINADO PARA LA TAREA. CAMINA HASTA SALIR PARCIALMENTE DE CUADRO POR LA DERECHA. TYRELL LE SIGUE.

PLANO 33: P.G. DEL DESPACHO CON LOS PERSONAJES Y LA VISTA DE LA CIUDAD AL FONDO. UNA ESPECIE DE CORTINA CAE SOBRE LA VENTANA Y OSCURECE LA HABITACIÓN.

(CORTE).

1.1.2.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 21. *Caracterización de planos en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Planos Total: 51 (53 Encuadres)	Tamaño	Gran General	4	
		General	9	
		de Conjunto	4	
		Entero	4	
		Americano	1	
		Medio	7	
		Medio Corto	11	
		Primer	13	
		Prim. Primer	0	
		Detalle	0	
	Composición	Horizontal	3	
		Vertical	3	
		Diagonal	5	
		Triángulo	35	
		Dob. Triángulo	2	
		Circular	0	
		Lin. quebradas	5	
	Angulación	Vertical	Picada	1
			Normal	40
			Contrapicada	12
		Horizontal	Normal	53
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	16	
		Medio	32	
		Muy largo	3	

	Movimiento	Fijo	46
		Panning	2
		Tilting	0
		Travelling	3
		Zoom	0

Tabla 22. *Caracterización de color en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Color (AMARILLO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Cielo, ciudad, luces de los *Spinners*, Pirámide Tyrell, despacho de Tyrell.	
Color (NARANJA)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x

		Media	
		Baja	
	Ubicación	Cielo, ciudad, luces de los *Spinners*, Pirámides y despacho de Tyrell.	
Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Sombras en el despacho de Tyrell, edificios de la ciudad, ropas de Rachael.	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	*Spinners*, traje de Tyrell.	

Tabla 23. *Caracterización de luz en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	
		Clave baja	x
	Intensidad	Dura	x
		Suave	
	Procedencia	Natural	
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 24. *Caracterización de óptica en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	
		Normal	x
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	
		Baja	x

Tabla 25. *Caracterización de textura en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Textura	Brillo	Muy brillante	x
		Normal	
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 26. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	En esta secuencia sólo aparecen los cuatro personajes descritos a continuación.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Orgánicos (algodón, lino, seda, cuero)			
	Colores	Predominan los tonos oscuros (negro, azul, marrón)			
	Condiciones	Buenas			

Tabla 27. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Vestuario (DECKARD)	Estilo	Realista		Descripción	Camisa negra con puntos y líneas rojos y morados (poco visibles) con corbata del mismo motivo, muy delgada. Chaqueta sobretodo marrón. Pantalón caqui.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, cuero			
	Colores				
	Condiciones				
Vestuario (GAFF)	Estilo	Realista		Descripción	Sobretodo de lana gris. Camisa albaricoque con corbata de lazo marrón con líneas blancas. Chaleco negro. Casco de pilotaje marrón, hecho de tela sintética. Detrás de él lleva un sombrero marrón tejido, con una cinta gris. No lo lleva puesta ya que usa el casco (Gaff pilotea un *Spinner*).
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino, algodón, seda			
	Colores	Negro, gris, albaricoque, marrón			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	Blazer y chaqueta negros,

(RACHAEL)		Pararrealista	x		ligeramente brillantes, de acabado muy fino. Usa labial rojo intenso y algo de delineador negro en los ojos. Zapatos de tacón negros.
		Simbólico			
	Materiales	Lino, con acabados sintéticos			
	Colores	Negro, rojo			
	Condiciones				
Vestuario (TYRELL)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta de lino azul oscuro, ligeramente brillante. Camisa de seda blanca, con corbata de lazo del mismo color. Pantalones del mismo color de la chaqueta. Zapatos de vestir.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino, seda			
	Colores	Azul, blanco			
	Condiciones	Óptimas			

Tabla 28. *Caracterización de escenario en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Rascacielos, Pirámides (Pirámides Tyrell)	Descripción	Se pueden ver varios edificios de la ciudad. Se trata de rascacielos como los de la actualidad, Las dos Pirámides Tyrell son los elementos más resaltantes. Son construcciones de proporciones faraónicas (pirámides, después de todo), que
				Colores	Gris, cobrizo		
				Dimensiones	Muy grandes		
				Condiciones	Buenas		

						se elevan a tal medida que el resto de la ciudad prácticamente desaparece a sus pies.
		Atmósfera	Colores	Naranja, amarillo	Descripción	Esta es una de las pocas secuencias de la película que transcurre a luz de día, sin embargo, la polución de la ciudad impide que se aprecie plenamente la luz. Incluso el sol luce como una esfera difuminada al fondo de la ciudad. La luz es mayormente amarilla o naranja, como la de un atardecer, muy dura, y produce sombras marcadas.
			Condiciones	Malas		
		Interior (Habitación)	Forma	Rectangular	Descripción	El despacho de Tyrell es tan imponente como lo es la pirámide que lo alberga. Se trata de una construcción de estilo palaciega, que hace pensar en la megalomanía de faraones o líderes nazis. Hay algunos muebles en su interior, pero mayormente se encuentra despejada. Grandes columnas rectangulares se alzan alrededor. Al fondo hay una gigantesca ventana a través de la cual se puede ver la
			Dimensiones	Muy grande		
			Colores	Gris, marrón, negro, naranja		
			Condiciones	Óptimas		

					ciudad y el atardecer. Hay presencia de colores como gris y marrón, pero quedan prácticamente anulados por la fuerte luz naranja que entra por la ventana y hace que las superficies luzcan doradas o cobrizas. A esto se le suma un negro intenso en las sombras.
	Vehículo	Rediseño a partir de un convencional Convencional Azul Buenas	Descripción	El *Spinner* es el vehículo por antonomasia de la película Blade Runner. Tiene la particularidad de poder volar. El que aparece en esta escena es de uso policial, aunque también aparecen otros en segundo plano. Su forma y dimensiones son aproximadamente las mismas que las de un vehículo sedán de la actualidad, pero con cabinas de burbuja y dos prolongaciones semiesféricas en la parte delantera, que cubren las ruedas del vehículo. Estas semiesferas se pueden subir para dejar descubiertas las ruedas, en caso de que vaya a utilizar el *Spinner* en tierra. Lleva un faro tubular en su parte frontal, y es piloteado mediante unos complejos controles digitales y computadoras		

Tabla 29. *Caracterización de utilería en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Utilería	Muebles y decorados	Forma	Convencional	Descripción	Al igual que el mismo despacho de Tyrell, los muebles que se encuentran en éste tienen el mismo aspecto imponente. Hay sillas y adornos dorados, águilas de oro, consolas y mesas de madera. En general, los muebles refuerzan el ambiente faraónico del edificio.
		Dimensiones	Grandes		
		Colores	Tonos oscuros		
		Condiciones	Óptimas		
	Otros (Animales)	Especie	Búho	Descripción	El búho de la Corporación Tyrell es un búho real de aspecto imponente. Se trata de un replicante, pero, como en el caso de los replicantes humanos, es imposible distinguirlo de uno real.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Óptimas		

Tabla 30. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 2 de Blade Runner.*

Efectos especiales	Modelos y miniaturas	*Spinners*, Edificios, Pirámide	Descripción	Véanse las secciones correspondientes para cada caso (Vehículos y Escenario; respectivamente).
	Escenarios ilustrados	Ciudad al fondo de las Pirámides Tyrell	Descripción	Véase la sección correspondiente a Atmósfera (Escenario).
	Efectos digitales	Efecto de vuelo, luces de los *Spinners*, Pantallas.	Descripción	Todo lo que vuela en esta secuencia lo hace gracias al trucaje digital, esencialmente mediante filmación en pantallas verdes y postproducción digital. Asimismo, las luces de los *spinners* que vuelan por la ciudad también fueron añadidas digitalmente. También sucede en el caso de la pantalla publicitaria al principio de la secuencia.
	Explosiones y otros	Humo	Descripción	Véase la sección correspondiente a Atmósfera (Escenario).

1.1.3. Secuencia 3: Deckard retira a Zora.

1.1.3.1. Guión técnico.

ESC. 1: EXT – BARRIO DE LOS ÁNGELES – NOCHE.

PLANO 1: P.G. DE LA PARTE TRASERA DE UN LOCAL NOCTURNO. DESDE LA PUERTA EN EL LADO IZQUIERDO SALE ZORA, QUIEN CORRE HACIA LA DERECHA (PANNING RIGHT) Y SE ALEJA RÁPIDAMENTE DE LA CÁMARA HACIA EL FONDO.

PLANO 2: P.G. DECKARD SALE DEL MISMO LOCAL DE DONDE SALIÓ ZORA. SE ACERCA A LA CÁMARA (LEVE PANNING LEFT) HASTA P.M. EN CONTRAPICADO.

PLANO 3: P.G. DE LA CALLE POR DONDE HUYÓ ZORA (OFF).

PLANO 4: P.M. DE DECKARD. CORRE Y TROPIEZA CON UN TRANSEUNTE. PANNING RIGHT Y TRAVELLING SIDE RIGHT A TRAVÉS DE LA CALLE, CON VARIOS ELEMENTOS DE REFERENCIA OBSTACULIZANDO LA VISTA HACIA DECKARD.

PLANO 5: P.M.C. DE ZORA CORRIENDO. PANNING RIGHT. SE ALEJA HASTA P.M.

PLANO 6: P.A. DE DECKARD BUSCANDO A ZORA (OFF). EMPUJA A UN TRANSEUNTE. TRAVELLING IN HASTA P.M.

PLANO 7: P.G. SUBJETIVO DE DECKARD BUSCANDO A ZORA (OFF). PANNING RIGHT.

PLANO 8: P.G. (LATERAL) DE DECKARD CAMINANDO ENTRE LOS TRANSEUNTES. TRAVELLING SIDE LEFT.

PLANO 9: TRAVELLING IN. PASA POR P.M. DE LOS TRANSEUNTES.

PLANO 10: P.G. DE DECKARD EN EL FONDO. LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING LEFT. REGRESA HACIA LA DERECHA Y LA CÁMARA LE SIGUE NUEVAMENTE, CON PANNING RIGHT.

PLANO 11 P.M. DE DECKARD ENTRE UNA MULTITUD DE TRANSEUNTES. CAMINA HACIA LA CÁMARA (DE FRENTE). TRAVELLING OUT.

PLANO 12: P.M. EN PICADO LEVE DE UNA TRANSEUNTE QUE DESPLAZA EN UN TAXI. MIRA HACIA LA CÁMARA.

PLANO 13: P.M.C. DE DECKARD ENTRE UNA MULTITUD DE TRANSEUNTES. CAMINA HACIA LA CÁMARA (DE FRENTE). TRAVELLING OUT. DECKARD DA VUELTAS CONFUNDIDO. CORRE HACIA LA IZQUIERDA (PANNING LEFT). SIGUE CAMINANDO ENTRE LA MULTITUD BUSCANDO A ZORA (OFF).

PLANO 14: P.G. DE DECKARD ENTRE UNA MULTITUD DE TRANSEUNTES. CAMINA HACIA LA IZQUIERDA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING LEFT. SE ACERCA HASTA P.M.C.

PLANO 15: P.G. DE DECKARD CAMINANDO POR LA CALLE (LATERAL). LA TOMA SE HACE DESDE EL LADO CONTRARIO DE UN CAMIÓN, CON REFERENCIA DE ESTE.

PLANO 16: P.G. DE ZORA CAMINANDO POR LA CALLE (LATERAL). LA TOMA SE HACE DESDE EL LADO CONTRARIO DE UN CAMIÓN, CON REFERENCIA DE ESTE. DEL OTRO LADO ESTÁ DECKARD (OFF).

PLANO 17: P.M.C. DE DECKARD DE ESPALDAS A LA CÁMARA. ENCUENTRA A ZORA (OFF).

PLANO 18: P.G. DE ZORA. CON REFERENCIA DEL CAMIÓN.

PLANO 19: P.M.C. DE DECKARD DE ESPALDAS A LA CÁMARA. EN DIRECCIÓN A ZORA (OFF), ALEJÁNDOSE DE LA CÁMARA HACIA EL FONDO. LEVE PANNING RIGHT.

PLANO 20: P.M. DE DECKARD CON REFERENCIA DEL CAMIÓN POR DELANTE.

PLANO 21: P.M. DE ZORA (LATERAL) CON REFERENCIA DEL CAMIÓN POR DELANTE. CAMINA DEL LADO CONTRARIO AL DE DECKARD.

PLANO 22: P.M. DE DECKARD. APUNTA (DE FRENTE A LA CÁMARA) CON UNA PISTOLA A ZORA (OFF).

PLANO 23: P.M. DE ZORA. ADVIERTE LA PRESENCIA DE DECKARD (OFF). CORRE TRATANDO DE HUIR.

PLANO 24: P.M. DE DECKARD. SE SUBE AL CAMIÓN PARA PASAR AL OTRO LADO (LA CÁMARA HACE UN LEVE TILT UP) Y ALCANZAR A ZORA (OFF).

PLANO 25: P.M. DE ZORA CORRIENDO EN DIRECCIÓN CONTRARIA A

DECKARD (OFF).

PLANO 26: P.M. EN CONTRAPICADO DE DECKARD QUE ATRAVIESA EL CAMIÓN BUSCANDO A ZORA (OFF).

PLANO 27: P.G. DE LA CALLE POR DONDE HUYO ZORA (OFF). TRAVELLING SIDE LEFT.
PLANO 28: P.M.C. DE DECKARD EN EL CAMIÓN. BUSCA A ZORA (OFF) CON LA MIRADA.

PLANO 29: P.G. DE LA CALLE POR DONDE HUYÓ ZORA (OFF). TRAVELLING SIDE LEFT.

PLANO 30: P.M. EN CONTRAPICADO DE DECKARD.

PLANO 31: P.G. DE LA CALLE POR DONDE HUYÓ ZORA (OFF). PANNING LEFT Y TRAVELLING IN HASTA UN SEMÁFORO PEATONAL.

PLANO 32: P.M. EN CONTRAPICADO DE DECKARD EN EL CAMIÓN.

PLANO 33: P.M.C. EN PICADO LEVE DE ZORA.

PLANO 34: P.M. EN CONTRAPICADO DE DECKARD. MIRA ALREDEDOR BUSCANDO A ZORA (OFF).

PLANO 35: P.M.C. EN PICADO LEVE DE ZORA.
PLANO 36: P.M.C. DE DECKARD. CONTINÚA MIRANDO ALREDEDOR.

PLANO 37: P.G. EN PICADO DE LOS TRANSEUNTES.

PLANO 38: P.M. EN CONTRAPICADO DE DECKARD EN EL CAMIÓN. BAJA DE ÉSTE Y SE COLOCA EN P.P. (LATERAL). LA CÁMARA LE SIGUE CON UN LEVE TILT DOWN. DECKARD AVANZA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON UN LEVE PANNING LEFT.

PLANO 39: P.G. EN CONTRAPICADO DE DECKARD ATRAVÉS DE UNA MULTITUD DE PERSONAS.

PLANO 40: P.G. EN PICADO DE ZORA DENTRO DE UN PASADIZO ENREJADO.

PLANO 41: P.M. EN CONTRAPICADO DE DECKARD, CON REFERENCIA DEL ENREJADO. SE ACERCA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON TILT UP.

PLANO 42: P.M. DE ZORA EN PICADO FUERTE, BAJANDO A TRAVÉS DEL PASADIZO. LA CÁMARA SE ACERCA Y SIGUE A ZORA CON TILT DOWN.

PLANO 43: P.M. EN CONTRAPICADO FUERTE DE DECKARD, QUIEN HA ENCONTRADO A ZORA (OFF). SE ACERCA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON TILT UP.

PLANO 44: P.M. EN PICADO FUERTE DE ZORA. ADVIERTE LA PRESENCIA DE DECKARD (OFF).

PLANO 45: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DE DECKARD.

PLANO 46: P.M.C. EN PICADO FUERTE DE ZORA.

PLANO 47: P.M.C. EN PICADO DE DECKARD. APUNTA A ZORA (OFF) CON UNA PISTOLA, DE FRENTE A LA CÁMARA.

PLANO 48: P.M.C. EN PICADO FUERTE DE ZORA HUYENDO. PANNING SIDE LEFT.

PLANO 49: P.A. EN PICADO DE ZORA HUYENDO HACIA LA IZQUIERDA. PANNING SIDE LEFT.
PLANO 50: P.M. (LATERAL) EN CONTRAPICADO DE DECKARD APUNTANDO A ZORA (OFF).

PLANO 51: P.G. DE ZORA CORRIENDO EN EL FONDO EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA. ALREDEDOR HAY UNA MULTITUD DE PERSONAS. SE ACERCA HASTA P.M.C. LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING LEFT.

PLANO 52: P.G. DE UNOS VEHÍCULOS ESTACIONADOS. DECKARD ENTRA A CUADRO POR LA DERECHA EN P.A. Y SE ACERCA HASTA P.M. LEVE PANNING LEFT.

PLANO 53: P.M. DE ZORA CORRIENDO DE ESPALDAS A LA CÁMARA, DESDE LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DEL CUADRO HASTA LA SUPERIOR DERECHA.

PLANO 54: P.M. DE DECKARD CORRIENDO DE FRENTE A LA CÁMARA.

PLANO 55: P.M. (LATERAL) DE ZORA CORRIENDO HACIA DE DERECHA.

PLANO 56: P.M.C. DE DECKARD APUNTANDO A ZORA (OFF) CON LA PISTOLA, DE FRENTE A LA CÁMARA.

PLANO 57: P.G. DE ZORA CORRIENDO EN DIRECCIÓN CONTRARIA, DE ESPALDAS A LA CÁMARA.

PLANO 58: P.M.C. DE DECKARD APUNTANDO A ZORA (OFF) CON LA PISTOLA. DISPARA.

PLANO 59: P.M.C. EN PICADO LEVE DE ZORA CORRIENDO.

PLANO 60: P.M.C. DE DECKARD. FALLÓ EL DISPARO, CORRE HACIA ZORA (OFF) POR LA DERECHA.

PLANO 61: P.A. DE ZORA CORRIENDO HACIA LA DERECHA (LATERAL, PICADO).

PLANO 62: P.E. DE DECKARD CORRIENDO EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA. LEVE TRAVELLING DOWN. DISPARA A ZORA (OFF).

PLANO 63: P.A. DE ZORA (LATERAL, PICADO) CORRIENDO HACIA LA DERECHA.

PLANO 64: P.E. DE ZORA. RECIBE EL DISPARO Y SE ESTRELLA CONTRA UNAS VIDRIERAS. SIGUE CORRIENDO HACIA LA DERECHA HASTA CASI SALIR DE CUADRO.

PLANO 65: P.M.C. DE DECKARD APUNTANDO A ZORA. DIAGONAL A LA CÁMARA. DISPARA NUEVAMENTE.

PLANO 66: P.M. DE ZORA CORRIENDO DE FRENTE HACIA LA CÁMARA. RECIBE EL DISPARO DE DECKARD.

PLANO 67: P.G. DE ZORA ESTRELLÁNDOSE CONTRA UNA VIDRIERAS (DE FRENTE).

PLANO 68: P.M. DE ZORA. CAE AL SUELO MAL HERIDA. LA CÁMARA LE SIGUE CON TILT UP Y LUEGO CON TILD DOWN.

PLANO 69: P.G. DE ZORA (DE FRENTE). SE LEVANTA Y SIGUE CORRIENDO.

PLANO 70: P.M. DE DECKARD APUNTA A ZORA (OFF) EN DIAGONAL A LA CÁMARA. DISPARA NUEVAMENTE.

PLANDO 71: P.M.C. DE ZORA. RECIBE OTRO DISPARO.

PLANO 72: P.E. DE ZORA. SE ESTRELLA CONTRA OTRAS VIDRIERAS

PLANO 73: P.M. (LATERAL) DE ZORA. ATRAVIESA LAS VIDRIERAS Y SE ACERCA AL BORDE DERECHO DE LA PANTALLA.

PLANO 74: P.G. ZORA SE ESTRELLA CONTRA UNA ÚLTIMA VIDRIERA Y CAE MUERTA AL SUELO.

PLANO 75: P.A. EN CONTRAPICADO LEVE DE DECKARD. OBSERVA EL CADAVER DE ZORA (OFF) A LO LEJOS. CAMINA EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA Y SALE POR EL LADO DERECHO DEL CUADRO. LA CÁMARA LE SIGUE CON LEVE PANNING RIGHT Y TILT UP.

PLANO 76: P.G. DE DECKARD CAMINANDO HASTA EL CADAVER DE ZORA. SE ACERCA EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA HASTA P.A. TRAVELLING SIDE LEFT.

PLANO 77: P.M. EN PICADO FUERTE DEL CADAVER DE ZORA.

PLANO 78: P.M. DE LEON, QUIEN OBSERVA LO OCURRIDO. FRENTE A ÉL SE ABRE LA COMPUERTA DE UN *SPINNER*, QUE SE INTERPONE ENTRE ÉL Y LA CÁMARA.

PLANO 79: P.M. DE DECKARD. MIRA EL CADAVER DE ZORA (OFF).

PLANO 80: P.M. EN PICADO FUERTE EN PICADO DEL CADAVER DE ZORA. UNOS HOMBRES LE DAN LA VUELTA.

PLANO 81: P.M. DE DECKARD. SE ACERCA A LA CÁMARA HASTA P.M.C. LA CÁMARA LE SIGUE CON UN LEVE TILT UP.

PLANO 82: P.P. EN PICADO DE ZORA. LOS HOMBRES CERTIFICAN SU MUERTE. SE VE SU TATUAJE DE SERPIENTE EN LA CARA.

PLANO 83: P.M.C. DE DECKARD. MUESTRA SU PLACA DE OFICIAL A LA POLICÍA. BAJA UN ESCALÓN Y LA CÁMARA LE SIGUE CON TILT DOWN.

PLANO 84: P.M. DE LEON. OBSERVA LO OCURRIDO DESDE LEJOS.

PLANO 85: P.M. DE LEON CAMINANDO ENTRE UNA MULTITUD DE PERSONAS. LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING RIGHT Y LUEGO CON PANNING LEFT.

PLANO 86: P.G. EN CONTRAPICADO DE UN *SPINNER* QUE LLEGA AL LUGAR.

PLANO 87: P.G. DE LA CALLE EN PICADO.

PLANO 88: P.M. DE DECKARD CON REFERENCIA DESDE UNA CANTINA CALLEJERA. SE ACERCA PARA PEDIR ALGO.

PLANO 89: 2.S. DE DECKARD (IZQUIERDA) Y LA CANTINERA (DERECHA). DECKARD ORDENA ALGO.

PLANO 90: O.T.S. DE LA CANTINERA CON AL FRENTE. DESDE EL FONDO SE ACERCA GAFF Y GOLPEA A DECKARD CON SU BASTÓN.

PLANO 91: P.P. DE GAFF. MIRANDO A DECKARD (OFF). LE INDICA QUE BRYANT LE BUSCA.

PLANO 92: P.M.C. DE DECKARD. ASIENTE A LO DICHO POR GAFF.

PLANO 93: O.T.S. DE DECKARD CON REFERENCIA A GAFF EN EL FONDO.

PLANO 94: 2.S. DE GAFF (IZQUIERDA) Y DECKARD (DERECHA). CAMINAN EN DIRECCIÓN CONTRARIA A LA CÁMARA.

(CORTE)

1.1.3.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 31. *Caracterización de planos en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Planos Total: 94 (104 Encuadres)	Tamaño	Gran General	0	
		General	25	
		de Conjunto	4	
		Entero	3	
		Americano	7	
		Medio	39	
		Medio corto	23	
		Primer	3	
		Prim. Primer	0	
		Detalle	0	
	Composición	Horizontal	2	
		Vertical	1	
		Diagonal	29	
		Triángulo	65	
		Dob. Triángulo	0	
		Circular	1	
		Lin. quebradas	6	
	Angulación	Vertical	Picada	19
			Normal	72
			Contrapicada	13
		Horizontal	Normal	104
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	51	
		Medio	36	
		Muy largo	7	

	Movimiento	Fijo	54
		Panning	19
		Tilting	10
		Travelling	11
		Zoom	0

Tabla 32. *Caracterización de color en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Ciudad, ropas de algunos personajes, sombras	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	

		Baja	
	Ubicación	Avisos luminosos, luces de la ciudad, *Spinner.*	
Color (VERDE)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Avisos luminosos, luces de la ciudad.	
Color (ROJO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Avisos luminosos.	

Tabla 33. *Caracterización de luz en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	x
		Clave baja	
	Intensidad	Dura	
		Suave	x
	Procedencia	Natural	
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 34. *Caracterización de óptica en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	
		Normal	x
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	
		Baja	x

Tabla 35. *Caracterización de textura en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Textura	Brillo	Muy brillante	x
		Normal	
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 36. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	La descripción del vestuario de los personajes principales o más resaltantes se hace más adelante. En este punto es importante hacer mención de la gran cantidad de extras y figurantes que aparecen en esta secuencia. En general, el aspecto de esta gente es sumamente heterogéneo, habiendo vestidos tanto de origen oriental (túnicas, sombreros de cono) como otros de origen occidental (chaquetas, sombreros fédora y borsalino, lentes oscuros). Asimismo, hay la presencia de una gran cantidad de modas de época, pasando por trajes que recuerdan mucho a los años 20, 40 o 50 del siglo XX, así como otros más contemporáneos con la época de realización de la película. Estos vestidos de época se presentan en ocasiones en su estado "puro" o acompañados por accesorios que simplemente no pertenecen a ninguna época (sombreros extravagantes, lentes de cristal rojo, máscaras de aire). En definitiva, heterogeneidad es la palabra para describir a esta masa de gente, no obstante, siendo un conglomerado, también tienen elementos comunes: los tonos predominantes son oscuros, sus vestidos son mayormente extravagantes y de aspecto marginal. Esto último se acentúa con la excesiva concentración de personas y las condiciones del entorno.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Tanto sintéticos (plástico) como orgánicos (algodón, cuero, otros)			
	Colores	Tonos oscuros (marrón, negro), en general			
	Condiciones	Regulares a malas			

Tabla 37. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Vestuario (ZORA)	Estilo	Realista		Descripción	Pantaletas y sostén negros, impermeable transparente. Botas altas (a la rodilla) de tacón negras, descubiertas en la parte trasera, con placas metálicas y espinas a los lados. Toda su ropa es de cuero, excepto la chaqueta y los detalles metálicos de las botas.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Plástico, cuero, metal			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (DECKARD)	Estilo	Realista		Descripción	Camisa negra con puntos y líneas rojos y morados (poco visibles), con corbata del mismo motivo, muy delgada. Chaqueta sobretodo marrón. Pantalón caqui.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, cuero			
	Colores	Negro, marrón, caqui			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (TRANSEUNTE ORIENTAL)	Estilo	Realista		Descripción	Abrigo de lana muy desgastado, pantalones negros y sombrero de cono gris.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, lana			
	Colores	Gris, caqui			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (TAXISTA)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta y pantalón beiges, gorra negra sin visera negra, con una línea gruesa roja y un par de líneas finas blancas.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino			

	Colores	Beige, rojo, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (PUNKS)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta de cuero, camisa y pantalones negros. Lentes oscuros.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, algodón			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (MONJAS)	Estilo	Realista		Descripción	Hábito de monja, con un gorro muy grande similar a una copa, que se eleva bastante sobre la cabeza.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Negro, blanco			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (MONJE)	Estilo	Realista		Descripción	Túnica gris, manto blanco y lentes oscuros.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Gris, blanco			
	Condiciones	Optimas			
Vestuario (DAMA DEL TAXI)	Estilo	Realista		Descripción	Abrigo beige, sombrero fascinador azul oscuro con detalles de flores rosa. Labial rojo, delineador negro muy marcado.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, lino			
	Colores	Beige, azul, rojo, negro			
	Condiciones	Optimas			
Vestuario (MONJES BUDISTAS)	Estilo	Realista		Descripción	Túnicas de seda fina, de color amarillo.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Seda			
	Colores	Amarillo			

	Condiciones	Buenas			
Vestuario (LEON)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta de cuero negra, con camisa de tela negra. Pantalones negros.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, tela (variedad imposible de distinguir)			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (POLICÍA)	Estilo	Realista		Descripción	El uniforme de policía clásico, con el añadido de un casco con visor de acrílico.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, plástico			
	Colores	Azul, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (CLIENTE DEL BAR)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta tipo Mao, color beige. Gorro de piloto estilo 1ra Guerra Mundial, color marrón. Audífonos grises circumaurales grandes, lentes oscuros.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales				
	Colores	Beige marrón, gris, negro			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (BARTENDER)	Estilo	Realista		Descripción	Camisón beige, con delantal blanco, bufanda gris y pañoleta gris en la cabeza. Usa un parche rojo en el ojo izquierdo.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Beige, blanco, gris, rojo.			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (GAFF)	Estilo	Realista		Descripción	Sobretodo de lana gris. Camisa albaricoque con corbata de lazo marrón
		Pararrealista	x		

		Simbólico		con líneas blancas. Chaleco negro. Sombrero marrón tejido, con una cinta gris.
	Materiales	Lino, algodón, seda		
	Colores	Negro, gris, albaricoque, marrón		
	Condiciones	Óptimas		

Tabla 38. *Caracterización de escenario en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Convencionales	Descripción	Se trata de edificios convencionales que se encuentran en un estado de deterioro y abandono muy evidentes. Se puede inferir que en mayoría se trata de edificios altos, ya que las columnas visibles son muy anchas. Las calles a sus pies se encuentran atestadas de
				Colores	Oscuros (negro, gris)		
				Dimensiones	Convencionales		
				Condiciones	Malas		

							personas.
			Atmósfera	Colores	Predominan los colores oscuros, con luces fluorescentes de varios colores	Descripción	Llueve constantemente, y el ambiente en general es bastante oscuro. Hay un exceso de población en el área, por lo cual el tránsito es complicado. Las calles y edificios luces sumamente descuidados y empobrecidos, lo cual se refuerza con la lluvia constante, el mal aspecto de una buena parte de los transeúntes y el humo que sale por doquier. Hay una cantidad inmensa de luces y avisos de neón, que no iluminan demasiado, pero brillan en el fondo y producen contrastes sobre el fondo negro de
				Condiciones	Malas		

					la ciudad.
	Interior (Habitación)	Forma	N/A		
		Dimensiones			
		Colores			
		Condiciones			
Vehículo (*SPINNER*)	Rediseño a partir de un convencional	Descripción	El Spinner es el vehículo por antonomasia de la película Blade Runner. Tiene la particularidad de poder volar. El que aparece en esta escena es de uso policial, aunque también aparecen otros en segundo plano. Su forma y dimensiones son aproximadamente las mismas que las de un vehículo sedán de la actualidad, pero con cabinas de burbuja y dos prolongaciones semiesféricas en la parte delantera, que cubren las ruedas del vehículo. Estas semiesferas se pueden subir para dejar descubiertas las ruedas, en caso de que vaya a utilizar el Spinner en tierra. Lleva un faro tubular en su parte frontal, y es piloteado mediante unos complejos controles digitales y computadoras.		
	Convencional				
	Azul				
	Buenas				
Vehículo (FUTURISTA B)	Rediseño a partir de un convencional	Descripción	Además del *Spinner*, existe otro vehículo futurista de aparición recurrente en la película. Es un sedán como el que conduce Deckard, un vehículo alargado y con una cabina semi-elipsoidal pero con ángulos marcados, plano al frente. Tiene parabrisas sumamente amplios y un techo alto. En esta secuencia hay uno de estos estacionado en la calle.		
	Convencional				
	Azul				
	Buenas				
Vehículo (OTROS)	Convencional	Descripción	También aparecen otros vehículos en la secuencia, algunos contemporáneos con la época de realización de la película y otros incluso más antiguos. También hay otros vehículos que no se pueden describir adecuadamente, ya que no se muestran en su totalidad, como el taxi.		
	Convencional				
	Varios				
	De regulares a malas				

Tabla 39. *Caracterización de utilería en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Utilería	Muebles y decorados (MANIQUÍES)	Forma	Convencional	Descripción	Estos maniquíes no tienen nada de especial si se les compara con los de hoy día. Sin embargo, sirven como elemento decorativo y complementan el fondo en la escena de la muerte de Zora.
		Dimensiones	Convencionales		
		Colores	Convencionales		
		Condiciones	Regulares		
	Instrumentos, accesorios y utensilios (PARAGUAS)	Forma	Convencional	Descripción	Los paraguas de esta película son como cualquier otro de la actualidad, con la única particularidad de que sus varillas brillan con luz fluorescente. En esta secuencia también hay paraguas de estilo oriental.
		Dimensiones	Convencional		
		Colores	Varios (véase descripción)		
		Condiciones	Regulares		
	Máquinas y computadoras (SEMÁFOROS)	Forma	Irregular	Descripción	Este semáforo es notablemente distinto a los semáforos peatonales de la actualidad: Apunta hacia varias direcciones al mismo tiempo, anuncia las señales con sonidos en lengua humana, y tiene una nomenclatura distinta a la usada hoy día (mano abierta en color rojo para detener, y una flecha apuntando hacia arriba, marcada con una huella de zapato, en el verde para avanzar).
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Gris, verde y rojo		
		Condiciones	Regulares		
	Máquinas y computadoras (AVISOS LUMINOSOS)	Forma	Varias	Descripción	Uno de los elementos característicos de esta película son los avisos luminosos. Los hay en todas partes y en todas las formas, tamaños y colores, aunque predominan los azules, verdes, rojos y amarillos.
		Dimensiones	Varios		
		Colores	Varios (fluorescentes)		
		Condiciones	Buenas		
	Armas (PISTOLA)	Forma	Similar a la convencional, pero con algunas diferencias visibles.	Descripción	Similar a una pistola de la actualidad, esta es ligeramente más gruesa, con un cañón más alto. Tiene un dispositivo electrónico acoplado debajo del cañón. La utilidad de éste dispositivo no se explica en la película, pero podría tratarse de un apuntador láser o un

		Dimensiones	Mediana		concentrador de energía. Un par de leds rojos brillan en su parte lateral inferior.
		Colores	Negro		
		Condiciones	Buenas		

Tabla 40. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 3 de Blade Runner.*

Efectos especiales	Explosiones y otros	Disparo	Descripción	Deckard dispara varias veces a Zora. Se trata de un efecto especial (pirotécnico) muy común.
	Explosiones y otros	Cristales rotos	Descripción	Zora atraviesa varios cristales una vez que Deckard le dispara. Sin embargo, no resulta cortada. Tuvieron que usarle materiales especiales que emularan el cristal para esta secuencia.

1.2. Mad Max Beyond Thunderdome.

1.2.1. Secuencia 1. Max reta a Master-Blaster a un duelo en el Thunderdome.

1.2.1.1. Guión técnico.

ESC. 1: EXT – BARTERTOWN – NOCHE.

PLANO 1: P.E. DE AVISO LUMINOSO (DICE "ATOMIC CAFE"). TRAVELLING DOWN HASTA P.M. DE GUARDIA DE AUNTY. LUEGO SE INCORPORA EL COLECTOR EN P.P. DESDE EL LADO DERECHO DEL CUADRO. TRAVELLING SIDE SOBRE LA MULTITUD, EN EL FONDO SE VE EL THUNDERDOME. TRAVELLING UP, EL FONDO, EN P.G. PICADO, SE ACERCA MASTER-BLASTER EN UN VEHÍCULO, ESCOLTADO POR UNA MULTITUD DE PERSONAS.

PLANO 2: P.E. EN CONTRAPICADO DE MASTER-BLASTER SALUDANDO A LA MULTITUD.

PLANO 3: O.T.S. DE BLASTER CON LA MULTITUD SALUDANDO EN EL FONDO (EN PICADO).

PLANO 4: P.G. EN CONTRAPICADO DE MASTER-BLASTER EN SU VEHÍCULO. TRAVELLING OUT A MEDIDA QUE EL VEHÍCULO AVANZA. SE TOPA COM MAX, QUE SE INCORPORA AL CUADRO POR LA DERECHA EN P.M. (DE ESPALDAS A LA CÁMARA).

PLANO 5: O.T.S. DE BLASTER CON MAX EN EL FONDO EN PICADO. ÉSTE ÚLTIMO LE RECLAMA QUE EL VEHÍCULO ES SUYO Y LO QUIERE

DE VUELTA.

PLANO 6: O.T.S. DE MAX CON MASTER-BLASTER EN EL FONDO EN CONTRAPICADO. ÉSTE ÚLTIMO LE CONTESTA.

PLANO 7: O.T.S. DE BLASTER CON MAX EN EL FONDO EN PICADO.

PLANO 8: 2.S. EN CONTRAPICADO DE MASTER-BLASTER. LE EXPLICA QUE EL VEHÍCULO ES SUYO Y MAX ES UN PEATÓN.

PLANO 9: O.T.S. DE BLASTER CON MAX EN EL FONDO EN PICADO. ÉSTE ÚLTIMO SE SUBE AL VEHÍCULO.

PLANO 10: P.M. EN CONTRAPICADO DE MAX SUBIENDO AL VEHÍCULO, DE ESPALDAS A LA CÁMARA.

PLANO 11 O.T.S. DE BLASTER CON MAX EN EL FONDO EN PICADO. SOSTIENE A ÉSTE ÚLTIMO POR EL CUELLO. AMENAZA CON ROMPÉRSELO.

PLANO 12: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE MASTER. INICIA UNA CUENTA A TRES.

PLANO 13: O.T.S. DE BLASTER CON MAX EN EL FONDO EN PICADO.

PLANO 14: P.D. EN PICADO DE UN RIFLE QUE APUNTA A MASTER-BLASTER. TRAVELLING OUT A P.G. PICADO DE MASTER-BLASTER Y MAX RODEADOS POR UNA MULTITUD DE HOMBRES ARMADOS CON RIFLES, QUE LES APUNTAN. PASA A P.G. PICADO DE UNA MULTITUD DE ESPECTADORES. DE ENTRE ELLOS SALE UN GUARDIA DE AUNTY. LE

ORDENA A MASTER-BLASTER QUE ESCUCHE LA LEY.

PLANO 15: P.M. EN CONTRAPICADO FUERTE DEL GUARDIA DE AUNTY. PANNING A LA DERECHA. SE INCORPORA A CUADRO EL COLECTOR, DICE QUE HAY DOS HOMBRES EN DISPUTA. TRAVELLING UP HASTA DESPACHO DE AUNTY, QUE QUEDA EN P.G. CONTRAPICADO FUERTE.

PLANO 16: P.G. PICADO FUERTE DE MASTER-BLASTER Y MAX RODEADOS POR LOS GUARDIAS ARMADOS. MASTER SE DIRIGE A AUNTY PIDIENDO EL THUNDERDOME.

PLANO 17: P.G. EN CONTRAPICADO FUERTE DE AUNTY EN SU DESPACHO. LE CONTESTA A MASTER EXPLICÁNDOLE LAS REGLAS: DOS HOMBRES ENTRAN, SÓLO UNO SALE.

PLANO 18: 2.S. EN PICADO FUERTE DE MASTER-BLASTER. MASTER ASIENTE.

PLANO 19: P.E. EN CONTRAPICADO FUERTE DE AUNTY EN SU DESPCHO. ORDENA QUE SE CELEBRE EL THUNDERDOME.

(CORTE)

1.2.1.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 41. *Caracterización de planos en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Planos Total:19 (26 Encuadres)	Tamaño	Gran General	0	
		General	7	
		de Conjunto	9	
		Entero	3	
		Americano	0	
		Medio	4	
		Medio corto	1	
		Primer	1	
		Prim. Primer	0	
		Detalle	1	
	Composición	Horizontal	0	
		Vertical	0	
		Diagonal	12	
		Triángulo	11	
		Dob. Triángulo	0	
		Circular	1	
		Lin. quebradas	2	
	Angulación	Vertical	Picada	12
			Normal	4
			Contrapicada	10
		Horizontal	Normal	26
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	4	
		Medio	11	
		Muy largo	4	

	Movimiento	Fijo	13
		Panning	1
		Tilting	0
		Travelling	8
		Zoom	0

Tabla 42. *Caracterización de color en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Cielo nocturno, ropas de algunos personajes, armas.	
Color (GRIS)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	

		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Ropas de algunos de los habitantes de Bartertown. Edificio de Aunty.	
Color (MARRÓN)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	
		Baja	x
	Saturación	Alta	
		Media	
		Baja	x
	Ubicación	Tierra, ropas de algunos habitantes de Bartertown, vehículo de Max.	
Color (AMARILLO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	

	Ubicación	Anuncio del *Atomic Café,* llamas y luces en la ciudad.

Tabla 43. *Caracterización de luz en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	
		Clave baja	x
	Intensidad	Dura	x
		Suave	
	Procedencia	Natural	
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 44. *Caracterización de óptica en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	x
		Normal	
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	x
		Baja	

Tabla 45. *Caracterización de textura en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Textura	Brillo	Muy brillante	
		Normal	x
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 46. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	El vestuario, como la mayor parte de lo que aparece en esta película, representa una vuelta atrás en la evolución humana: en este futuro no se ha creado prácticamente nada nuevo, sino que se han retomado y reciclado las viejas tecnologías y medios de vida en eras de la supervivencia. En virtud de esto, los atuendos de los personajes de esta película resultan en una combinación de aborigen (australiano) con pordiosero y punk. Abundan materiales como pieles de animales, telas viejas y desgastadas, gorros y cascos oxidados, entre otros. Los vestuarios son distintos entre sí, pero en general tienen todos el mismo estilo.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles, telas de diversos tipos, metales			
	Colores	Negro, gris, marrón			
	Condiciones	Malas			

Tabla 47. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Vestuario (GUARDIA DE AUNTY)	Estilo	Realista		Descripción	Todo su vestuario es negro, con un estilo punk. A pesar de ser de sexo masculino, este guardia usa una pieza similar a una blusa de cuero, muy ajustada al cuerpo. Lleva pantalones y botas también de cuero, y un extraño accesorio que consiste en un hasta cuya punta sostiene una cabeza blanca muñeca (tamaño real) con una larga cabellera negra.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Regular			
Vestuario (COLECTOR)	Estilo	Realista		Descripción	Utiliza una maya de cota metálica, y sobre esta un chaleco sin mangas de color beige. Lleva pantalones grises con líneas verticales negras, poco visibles. Usa unos lentes con un par de accesorios cuyo uso no se aclara: uno de ellos luce como una lente de aumento, y el otro como una lupa (este último tiene la forma de un sombrero de copa miniatura).
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, lino, metal			
	Colores	Beige, gris, plateado			
	Condiciones	Regular			
Vestuario (MASTER)	Estilo	Realista		Descripción	Utiliza un chaleco de cuero sin mangas, similar a las armaduras de los samuráis, con pantalones y botas también de cuero. Usa un casco de bomberos, con una placa plateada en el frente. También usa lentes oscuros. Todo su vestuario es negro.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, plástico			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Regular			
Vestuario (BLASTER)	Estilo	Realista		Descripción	Usa pantalones de tela negros, sin camisa. Botas negras de cuero, similares a las botas militares. Lleva un casco metálico enorme, similar a una escafandra de buceo, pero sin ventanilla, que cubre toda su cabeza, cuello y parte de sus hombros. Su brazo y mano
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Tela, cuero, metal			
	Colores	Negro, gris			
	Condiciones	Malas			

					derechos están cubiertas por un protector-guante de cuero.
Vestuario (GUARDIA DE MASTER-BLASTER)	Estilo	Realista		Descripción	Chaleco corto sin mangas, pero con hombreras muy grandes, sobre las cuales hay unos adornos metálicos redondos. Utiliza varios accesorios metálicos, como argollas y hebillas en el cinturón y chaleco. Pantalones y botas negros, esas con acabado de piel a la altura de la rodilla. Lleva un gorro con cresta muy vistoso, de color gris, muy al estilo punk.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles, tela			
	Colores	Negro, gris			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (MAX)	Estilo	Realista		Descripción	Lleva una franela gris oscuro, con una chaqueta de cuero. Utiliza un cinturón con hebilla y acabados metálicos. Pantalones ajustados, y botas de cuero. Lleva el cabello largo y despeinado. Todo su vestuario es negro (excepto la franela).
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, tela			
	Colores	Negro, gris			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (AUNTY)	Estilo	Realista		Descripción	Vestido plateado, en acabado similar a malla metálica. Usa hombreras hechas en el mismo material del vestido, y accesorios similares a zarcillo, pero mucho más grandes, a cada lado de la cara. También lleva pulseras plateadas en ambos brazos, y un cintillo muy fino a la altura de la frente. Su cabello es largo y gris.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Materiales sintéticos			
	Colores	Gris, plateado			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESCOLTAS DE AUNTY)	Estilo	Realista		Descripción	Chaleco corto sin mangas, pero con hombreras muy grandes, sobre las cuales hay unos adornos metálicos redondos. Utiliza varios accesorios metálicos, como argollas y hebillas en el cinturón y chaleco. Lleva protectores de cuero en los brazos hasta las muñecas, pantalones negros. Lleva un gorro
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles, tela			
	Colores	Negro, gris			
	Condiciones	Malas			

							con cresta muy vistoso, de color gris, similar al del guardia de Master-Blaster

Tala 48. *Caracterización de escenario en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Varias no convencionales	Descripción	En el mundo de Mad Max, de desierto y ruinas, no hay demasiados edificios. En este caso apenas se ven cuatro: El *Atomic Café*, que consiste en una vieja y oxidada carrocería de autobús, mal acondicionada para funcionar como bar. El *Thunderdome*, que es simplemente una enorme jaula semiesférica de metal. La torre de Aunty consiste en una gran carpa hexagonal de tela, sostenida en las alturas por medio de una estructura de
				Colores	Grises, marrones		
				Dimensiones	Pequeños a medianos		
				Condiciones	Malas a regulares		

							madera y metal. Desde abajo su forma resulta similar a una flor. Por último está un edificio mediano de forma similar a la de un hongo de tierra. En el fondo parece haber otras estructuras, pero el humo impide la visibilidad.
			Atmósfera	Colores	Negro, marrón	Descripción	Es de noche, y el pueblo está en medio de una euforia colectiva. Hay montones de personas en la calle, fogatas y un humo espeso a través del cual se cuelan las luces al otro lado del pueblo. Todo parece deteriorado y miserable, incluidos los transeúntes.
				Condiciones	Malas		
		Interior (Habitación)	Forma	N/A			
			Dimensiones				
			Colores				
			Condiciones				

	Vehículo	Forma	Todoterreno convencional	Descripción	El vehículo de Max, del cual se ha apoderado Master-Blaster, es un todoterreno del tipo más rústico, notablemente modificado y muy deteriorado. Tiene un toldo en su parte trasera, que sirve para cubrir la carga, y unos aparatos cuadrados en el frente cuya utilidad no se explica en la película. Asimismo, tiene varias modificaciones cuya función no se aclara.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Malas		

Tabla 49. *Caracterización de utilería en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Utilería	Instrumentos, accesorios y utensilios (VASOS Y BOTELLAS)	Forma	Convencional	Descripción	En esta secuencia se pueden ver gran cantidad de botellas y vasos de licor en manos de los habitantes de Bartertown. Son como cualquiera de la actualidad, pero visiblemente deteriorados, como todo en el mundo de Mad Max.
		Dimensiones	Convencional		
		Colores	Varios		
		Condiciones	Regulares		
	Máquinas y computadoras (LETRERO)	Forma	Elíptica	Descripción	Al principio de la secuencia se hace un plano de detalle del letrero del *Atomic Café*. Es un letrero luminoso normal, posiblemente de la época previa al desastre que dejó al mundo en ruinas.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Amarillo, rojo		
		Condiciones	Regulares		
	Armas (RIFLES, entre otros)	Forma	Convencional	Descripción	Se trata de armas convencionales de la época en que se realizó la película. Principalmente se trata de rifles, escopetas, lanzas y hachas.
		Dimensiones	Convencional		
		Colores	Negro		
		Condiciones	Regulares		
	Otros (ANIMALES)	Especie	Mono	Descripción	Sobre el vehículo de Master-Blaster hay un pequeño mono.
		Dimensiones	Pequeño		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Regulares		

Tabla 50. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 1 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Efectos especiales	Explosiones y otros	Humo	Descripción	El humo forma parte importante del ambiente recreado en esta secuencia. Está justificada por la presencia de muchas antorchas.

1.2.2. Secuencia 2: Max y compañía huyen de Bartertown.

1.2.2.1. Guión técnico.

ESC. 1: EXT – TREN – DÍA.

PLANO 1: P.G. EN CONTRAPICADO DE LA TORRE DE UN TREN. TRAVELLING IN HASTA P.P. DE UN NIÑO QUE SE ASOMA POR LA VENTANA MIRANDO CON UNOS BINOCULARES.

PLANO 2: SUBJETIVO DESDE LOS BINOCULARES DEL ÑINO: P.G. DE LOS GUARDIAS DE AUNTY ACERCÁNDOSE AL TREN. PANNING MÚLTIPLE.

PLANO 3: P.P. DEL NIÑO MIRANDO CON LOS BINOCULARES.

PLANO 4: SUBJETIVO DESDE LOS BINOCULARES DEL NIÑO: P.G. DE UN GUARDIA AVANZANDO POR LOS RIELES DEL TREN SOBRE UN BALANCÍN. REPENTINAMENTE SE INCORPORA OTRO GUARDIA EN P.P.P. Y BLOQUEA LA VISTA DEL NIÑO.

ESC 2: INT – TORRE DEL TREN – DÍA.

PLANO 1: 2.S. DEL GUARDIA (IZQUIERDA) TRATANDO DE SUJETAR AL NIÑO (DERECHA). ÉSTE ÚLTIMO SE APARTA Y SALE DE CUADRO POR ABAJO.

PLANO 2: 2.S. DE MAX (IZQUIERDA) Y SAVANNAH (DERECHA). MAX SALE DE CUADRO POR EL LADO DERECHO, Y DEJA A SAVANNAH EN P.M.

PLANO 3: P.G. DEL INTERIOR DE LA TORRE DEL TREN. EL GUARDIA DE AUNTY TRATA DE LLEVARSE A UN NIÑO.

PLANO 4: P.M. EN CONTRAPICADO LEVE DE MAX, ENTRANDO POR UNA VENTANA. GOLPEA AL GUARDIA EN LA CABEZA CON UNA SARTÉN. LA CÁMARA SIGUE EL MOVIMIENTO CON PANNING LEFT. PANNIG A LA DERECHA PARA VOLVER A P.M. DE MAX. LE LANZA LA SARTÉN A SCROOLOOSE (OFF).

PLANO 5. 2.S. DE UN GUARDIA (IZQUIERDA) Y SCROOLOOSE (DERECHA). ÉSTE ÚLTIMO TOMA LA SARTÉN QUE LE LANZÓ MAX (OFF) Y GOLPEA AL GUARDIA EN LA CABEZA.

PLANO 6: P.M. EN CONTRAPICADO LEVE DE MAX EN LA VENTANA. UN GUARDIA SE INCORPORA AL CUADRO DESDE EL FONDO.

ESC. 3: EXT – TREN Y ALREDEDORES – DÍA.

PLANO 1: P.G. EN CONTRAPICADO DE LA TORRE DEL TREN. EN UN COSTADO CUELGAN SAVANNAH (IZQUIERDA), MAX (CENTRO) Y UN GUARDIA (DERECHA). EL GUARDIA Y MAX CAEN DEL TRAEN SOBRE UN VEHÍCULO CERCANO.

PLANO 2: 3.S. DE LOS VEHÍCULOS DE LA GUARDIA DE AUNTY. SOBRE UNO DE ELLOS (EL DE LA DERECHA) CAEN MAX Y EL GUARDIA.

PLANO 3: 2.S. DE MAX (IZQUIERDA) Y EL GUARDIA (DERECHA) EN PICADO. ÉSTE ÚLTIMO TRATA DE SUJETARSE DE MAX, PERO NO LO CONSIGUE Y CAE AL SUELO.

PLANO 4: P.G. DE LOS VEHÍCULOS DE LA GUARDIA DE AUNTY. UN GUARDIA CUELGA DE UNO DE ELLOS (EL DE LA DERECHA). SE DESPRENDE Y SALE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA. MAX SE SOSTIENE.

PLANO 5: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE SCROOLOOSE EN EL TREN.

PLANO 6· P.G. EN CONTRAPICADO FUERTE DE SCROOLOOSE SALTANDO HASTA UN CAMIÓN CERCANO. LA CÁMARA LO SIGUE CON UN PANNING LEFT, HASTA QUE CAE SOBRE EL CAMIÓN.

PLANO 7: 2.S. EN CONTRAPICADO DE UN PAR DE NIÑOS ASOMADOS POR UNA VENTANA DEL TREN. LA CÁMARA HACE UN TRAVELLING IN.

PLANO 8: P.G. EN PICADO DE SCROOLOOSE SOBRE EL CAMIÓN.

PLANO 9: P.G. EN CONTRAPICADO DE MAX SOBRE UN VEHÍCULO MOTEADO. MAX AVANZA HACIA LA CABINA DEL VEHÍCULO.

PLANO 10: P.P. DEL CONDUCTOR DEL VEHÍCULO MOTEADO. TILT UP A MAX ENCIMA DE ÉL. LE LANZA UN PUÑETAZO AL CONDUCTOR. TILT DOWN HASTA LA CABINA. MAX LANZA AL CONDUCTOR FUERA Y ENTRA A LA CABINA DEL VEHÍCULO.

PLANO 11: P.G. EN PICADO DEL VEHÍCULO MOTEADO. MAX ENTRA A LA CABINA.

PLANO 12: P.P. DE MAX EN LA CABINA DEL VEHÍCULO MOTEADO.

PLANO 13: P.G. VEHÍCULOS PERSIGUIENDO AL TREN. TRAVELLING IN (DE ATRÁS HACIA DELANTE).

PLANO 14: P.G. EN PICADO DE SCROOLOOSE SOBRE UN CAMIÓN.

PLANO 15: P.E. EN CONTRAPICADO DE SCROOLOOSE. ÉSTE SE SIENTA SOBRE LA CABINA DEL CAMIÓN Y LA CÁMARA HACE TILT DOWN HASTA P.M. DEL CONDUCTOR.

PLANO 16: P.M. EN CONTRAPICADO DE SCROOLOOSE. OBSERVA AL CONDUCTOR DEL CAMIÓN (OFF) Y LE LANZA UN GOLPE CON LA SARTÉN QUE TIENE EN LA MANO.

PLANO 17: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DE SCROOLOOSE. LE LANZA UN GOLPE CON LA SARTÉN AL CONDUCTOR DEL CAMIÓN. EL OBJETO SE ACERCA DIRECTAMENTE A LA CÁMARA HASTA QUE BLOQUEA LA VISIÓN.

PLANO 18: P.M. DEL CONDUCTOR DEL CAMIÓN: RECIBE UN GOLPE Y QUEDA INCONSCIENTE.

PLANO 19: P.G. FRONTAL DEL TREN Y LOS VEHÍCULOS QUE LE PERSIGUEN. EL CAMIÓN SOBRE EL QUE VIAJA SCROOLOOSE PASA DE DERECHA A IZQUIERDA, SE ACERCA HASTA P.E. Y SALE PARCIALMENTE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 20: P.G. LATERAL DEL TREN Y LOS VEHÍCULOS QUE LO PERSIGUEN. EL CAMIÓN DE SCROOLOOSE SE ACERCA A CÁMARA HASTA P.E.

PLANO 21: P.M. EN CONTRAPICADO LEVE DE PIGKILLER EN LA CABINA DEL TREN. TRAVELLING IN HASTA P.M.C. EN EL FONDO SE VEN UN PAR DE NIÑOS QUE LE ACOMPAÑAN.

PLANO 22: P.G. DE LOS VEHÍCULOS. EL CAMIÓN DE SCROOLOOSE SE ACERCA LIGERAMENTE A CÁMARA EN DIRECCIÓN IZQUIERDA. HACE CONTACTO CON OTRO VEHÍCULO.

PLANO 23: P.M. EN PICADO LEVE DEL CONDUCTOR DEL CAMIÓN DE SCROOLOOSE. EL HOMBRE ACABA DE DESPERTAR.

PLANO 24: P.E. EN CONTRAPICADO DE SCROOLOOSE. GOLPEA NUEVAMENTE AL CONDUCTOR CON LA SARTÉN.

PLANO 25: P.D. DE LA SARTEN DE SCROOLOOSE SOBRE LA CARA DEL CONDUCTOR. ÉSTA SE RETIRA Y SALE DE CUADRO POR ARRIBA, DEJANDO AL CONDUCTOR EN P.P. ÉSTE VUELVE A QUEDAR INCONSCIENTE Y CAE, SALIENDO DE CUADRO POR LA DERECHA.

PLANO 26: P.M. EN CONTRAPICADO DE SCROOLOOSE. USA LA SARTEN COMO VOLANTE.

PLANO 27: P.E. EN CONTRAPICADO DE SCROOLOOSE SOBRE EL CAMIÓN. BAJA DEL TECHO DE ÉSTE HASTA TOMAR EL VOLANTE. TRAVELLING DOWN HASTA P.D. DE LA CABINA DEL CAMIÓN.

PLANO 28: P.G. DE LOS VEHÍCULOS. EL CAMIÓN DE SCROOLOOSE ENTRA A CUADRO POR LA IZQUIERDA Y SE INCORPORA HASTA P.E.

PLANO 29: P.E. EN CONTRAPICADO LEVE DE UN GUARDIA DE AUNTY

AVANZANDO EN UN BALANCÍN. LE HACE SEÑAS A OTRO VEHÍCULO (OFF) PARA LE ADELANTE. ÉSTE ÚLTIMO SE INCORPORA POR LA IZQUIERDA.

PLANO 30: P.G. EN CONTRAPICADO LEVE DEL GUARDIA SALTANDO DESDE EL BALANCÍN (DERECHA) HASTA UNA CAMIONETA. LUEGO SALTA DESDE ÉSTA HASTA UNA MOTOCICLETA A SU IZQUIERDA. LA CÁMARA LE SIGUE CONSTANTEMENTE CON TRAVELLING SIDE Y PANNING LEFT. LA MOTOCICLETA SE ADELANTA HASTA ACERCARSE A LA CÁMARA EN P.E. LA CÁMARA HACE UN PANNING RIGHT PARA SEGUIRLA. UN CUARTO VEHÍCULO SE INCORPORA A CUADRO POR LA IZQUIERDA. EL GUARDIA SALTA HASTA ÉSTE.

PLANO 31: P.G. DEL GUARDIA (LATERAL) SALTANDO HASTA EL CUARTO VEHÍCULO. SE INCORPORA Y EL VEHÍCULO SALE DE CUADRO POR LA DERECHA.

PLANO 32: P.G. EN CONTRAPICADO DEL TREN. EL VEHÍCULO DEL PLANO ANTERIOR SE INCORPORA POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA DEL CUADRO EN P.G. LA CÁMARA LE SIGUE CON TRAVELLING IN.

PLANO 33: P.M. EN CONTRAPICADO DE PIGKILLER. ADVIERTE LA PRESENCIA DEL GUARDIA (OFF).

PLANO 34: P.E. EN PICADO LEVE DEL GUARDIA. APUNTA A PIGKILLER (OFF) CON UN ARPÓN, EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA.

PLANO 35: P.M. EN CONTRAPICADO DE PIGKILLER. TRATA DE DISUADIR AL GUARDIA (OFF).

PLANO 36: P.E. EN PICADO LEVE DEL GUARDIA. DISPARA A PIGKILLER (OFF) CON UN ARPÓN, EL PROYECTIL ATRAVIESA EL CUADRO DE DERECHA A IZQUIERDA, DEJANDO UNA CUERDA POR SU TRAYECTORIA.

PLANO 37: P.D. DEL PROYECTIL CLAVÁNDOSE EN LA PUERTA DE LA CABINA DE TREN.

PLANO 38: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE PIGKILLER. EN EL FONDO SE VEN UN PAR DE NIÑOS QUE LE ACOMPAÑAN EN LA CABINA.

PLANO 39: P.D. DE LA PUNTA DEL PROYECTIL, QUE ATRAVESÓ LA PIERNA DE PIGKILLER.

PLANO 40: P.P. DE PIGKILLER. LOS NIÑOS LO APARTAN Y LA CÁMARA SE ACERCA EN ZOOM IN. LOS NIÑOS QUEDAN EN 2.S. CERRADO EN CONTRAPICADO LEVE.

PLANO 41: P.M.C. DEL GUARDIA DE AUNTY.

PLANO 42: P.G. DEL VEHÍCULO EN DONDE VIAJA EL GUARDIA DE AUNTY, DE ESPALDAS A LA CÁMARA. TOMA SUBJETIVA DESDE EL VEHÍCULO DE MAX. TRAVELLING IN.

PLANO 43: P.G. DEL TREN (CENTRO) CON LOS VEHÍCULOS DEL GUARDÍA DE AUNTY (DERECHA) Y EL DE MAX INCORPORÁNDOSE A CUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 44: P.M.C. DE MAX. TRAVELLING IN HASTA P.P.

PLANO 45: P.D. DE LA PUNTA DEL VEHÍCULO DE MAX IMPACTANDO AL DEL GUARDIA DE AUNTY.

PLANO 46: P.G. DEL GUARDIA DE AUNTY ESTREMECIÉNDOSE POR EL IMPACTO.

PLANO 47: P.D. DE LA PUNTA DEL VEHÍCULO DE MAX IMPACTANDO AL DEL GUARDIA DE AUNTY.

PLANO 48: P.G. DEL VEHÍCULO DEL GUARDIA DE AUNTY SIENDO EMPUJADO POR EL DE MAX (QUE COMIENZA EN OFF, Y LUEGO SE INCORPORA POR LA ESQUINA INFERIOR DERECHA DEL CUADRO) CON REFERENCIA DEL TREN EN EL LADO IZQUIERDO DEL CUADRO, DETRÁS DE LOS VEHÍCULOS.

PLANO 49: P.G. EN PICADO DE LOS VEHÍCULOS, CON REFERENCIA DEL TREN EN LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA, DETRÁS DE LOS VEHÍCULOS.

PLANO 50: P.E. EN CONTRAPICADO DEL TREN APROXIMÁNDOSE DIRECTAMENTE HACIA LA CÁMARA (DE FRENTE) EN DIRECCIÓN AL VEHÍCULO DEL GUARDIA DE AUNTY (OFF).

PLANO 51: P.G. DEL GUARDIA DE AUNTY SOBRE EL VEHÍCULO. TRAVELLING IN (SUBJETIVO DEL TREN) HASTA P.P. DEL GUARDIA DE AUNTY.

PLANO 52: P.D. EN CONTRAPICADO FUERTE DE LA PUNTA DEL TREN ACERCÁNDOSE FRONTALMENTE A LA CÁMARA.

PLANO 53: P.G. DEL TREN ENVISTIENDO AL VEHÍCULO DEL GUARDIA DE AUNTY. ÉSTE ÚLTIMO EXPLOTA.

PLANO 54: P.G. DEL TREN AVANZANDO. DEJA EL FUEGO DE LA EXPLOSIÓN ATRÁS (TOMA DESDE ATRÁS). EL TREN SE ALEJA Y UN PAR DE VEHÍCULOS SE INCORPORAN A CUADRO POR LA IZQUIERDA EN P.E.

PLANO 55: P.E. DE LA CABINA DEL TREN. PIGKILLER SE INCORPORA A CUADRO DESDE ABAJO.

PLANO 56: P.G. DEL TERRENO CON REFERENCIA DE LOS RIELES DEL TREN EN LA PARTE INFERIOR DEL CUADRO. EL TREN SE INCORPORA POR LA PARTE IZQUIERDA, LLEVANDO CONSIGO AL GUARDIA DE AUNTY QUE PERMANECE EN P.E. POR UNOS SEGUNDOS. EL TREN CONTINÚA AVANZANDO HASTA QUE EL GUARDIA SALE DE CUADRO POR EL LADO DERECHO.

PLANO 57: P.G. DEL TREN APROXIMÁNDOSE FRONTALMENTE A LA CÁMARA. A SU ALREDEDOR AVANZAN LOS OTROS VEHÍCULOS.

PLANO 58: P.G. DEL TREN (LATERAL) CON UN PAR DE VEHÍCULOS A SU LADO, UNO DE ELLOS AVANZA Y SALE DE CUADRO POR LA DERECHA, Y OTRO ENTRA EN P.D. POR LA IZQUIERDA. ESTE ÚLTIMO IMPACTA AL VEHÍCULO DE MAX POR DETRÁS.

PLANO 59: P.G. DE MAX EN SU VEHÍCULO. DETRÁS DE ÉSTE SE VE OTRO VEHÍCULO IMPACTÁNDOLO.

PLANO 60: P.G. DEL VEHÍCULO QUE IMPACTA A MAX, CON EL TREN EN

EL FONDO.

PLANO 61: P.M. DE MAX EN LA CABINA DE SU VEHÍCULO. AVANZA Y SALE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 62: P.G. DEL VEHÍCULO QUE IMPACTA A MAX, CON EL TREN EN EL FONDO. EL VEHÍCULO DE MAX SE MUEVE HACIA LA DERECHA HASTA EL BORDE DEL CUADRO.

PLANO 63: P.E. DEL VEHÍCULO DE MAX. SE MUEVE RÁPIDAMENTE DE IZQUIERDA A DERECHA HASTA SALIR DE CUADRO.

PLANO 64: P.G. DE UN GRUPO DE VEHÍCULOS. EL PRIMERO DE ESTO AVANZA Y SALE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA. TRAVELLING HASTA EL VEHÍCULO PROPIO, HASTA P.M. EN CONTRAPICADO DE AUNTY SOBRE ÉSTE.

PLANO 65: P.G. DE UN GUARDIA DE AUNTY SALTANDO DESDE UN VEHÍCULO HASTA EL TREN.

PLANO 66: P.G. DEL TREN DESDE SU PARTE TRASERA, CON UN VEHÍCULO JUNTO A ÉSTE SIGUIÉNDOLE.

PLANO 67: P.G. DEL TREN CON VARIOS VEHÍCULOS ALREDEDOR (TOMA LATERAL).

PLANO 68: P.M. DE AUNTY SUBIENDO AL TREN. SE MUEVE Y PASA A P.M.C. EN PICADO LEVE.

PLANO 69: P.M. DE UN GUARDIA DE AUNTY SUBIENDO AL TREN.

PANNING RIGHT, Y ENTRA A CUADRO UN SEGUNDO GUARDIA QUE TAMBIÉN SUBE AL TREN. TILT DOWN A P.D. DEL SEGURO DEL VAGÓN. EL SEGUNDO GUARDIA SE ACERCA. TILT UP HASTA P.E. DEL PRIMER GUARDIA, QUE OBSERVA EL SEGURO (OFF).

ESC. 4: INT – TREN – DÍA.

PLANO 1: 3.S. EN CONTRAPICADO LEVE DE MASTER (CENTRO) Y UN PAR DE NIÑOS (EN LOS LADOS)

PLANO 2: P.E. DE UNA VENTANA. DESDE LA IZQUIERDA SE INCORPORA AUNTY Y SE ASOMA.

PLANO 3: P.M. EN CONTRAPICADO DE UN GUARDIA ROMPIENDO EL CRISTAL DE LA VENTANA DEL TREN. INTRODUCE EL BRAZO POR LA VENTANA.

PLANO 4: 3.S. DE MASTER (CENTRO) Y UN PAR DE NIÑOS (EN LOS LADOS). SE PROTEGEN DE LOS VIDRIOS ROTOS QUE CAEN.

PLANO 5: P.E. EN CONTRAPICADO LEVE DEL GUARDIA ENTRANDO POR LA VENTANA, CON REFERENCIA DE LOS NIÑOS A LOS LADOS DEL CUADRO.

PLANO 6: P.P. DEL GUARDIA. ES APARTADO DE LA VENTANA Y SALE DE CUADRO. SAVANNAH LO REEMPLAZA EN P.P.

PLANO 7: P.M.C. DE AUNTY.

PLANO 8: P.E. EN CONTRAPICADO LEVE DE SAVANNAH ENTRANDO AL

TREN, CON REFERENCIA DE LOS NIÑOS A LOS LADOS DEL CUADRO.

PLANO 9: P.M.C. DE AUNTY. SALE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 10: P.P. DE MASTER. SALE DE CUADRO POR SU PARTE INFERIOR, Y DEJA A UN PAR DE NIÑOS EN 2.S. CERRADO EN CONTRAPICADO LEVE.

ESC. 5: EXT – TREN Y ALREDEDORES – DÍA.

PLANO 1: P.G. DEL TREN DESDE SU PARTE TRASERA, CON OTROS VEHÍCULOS ALREDEDOR. EL VEHÍCULO DE MAX SE INCORPORA POR EL LADO DERECHO DEL CUADRO.

PLANO 2: P.M. DE MAX EN LA CABINA DE SU VEHÍCULO. TRAVELLING IN HASTA P.P. EN CONTRAPICADO.

PLANO 3: P.D. DE LAS RUEDAS DEL TREN RODANDO SOBRE LOS RIELES.

PLANO 4: P.G. EN CONTRAPICADO DE LOS NIÑOS ESCAPANDO DEL TREN. TRAVELLING SIDE LEFT HASTA P.M.C. EN CONTRAPICADO DE AUNTY.

PLANO 5: P.M. EN CONTRAPICADO FUERTE DE UN GUARDIA DE AUNTY. ÉSTE LIBERA EL SEGURO DEL VAGÓN.

PLANO 6: P.G. EN CONTRAPICADO DE SAVANNAH LLEVÁNDOSE A MASTER DEL VAGÓN. TRAVELLING SIDE LEFT HASTA P.M.C. EN CONTRAPICADO DE AUNTY.

PLANO 7: P.M. EN CONTRAPICADO FUERTE DE UN GUARDIA DE AUNTY. SE LANZA AL OTRO LADO.

PLANO 8: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DE UN GUARDIA. CUELGA ENTRE LOS DOS VAGONES DEL TREN.

PLANO 9: P.M. EN PICADO DEL GUARDIA COLGANDO.

PLANO 10: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE AUNTY.

PLANO 11: P.D. DEL BRAZO DE AUNTY SUJENTANDO A MASTER. ZOOM OUT HASTA P.G. DE AUNTY (IZQUIERDA) Y MASTER (DERECHA).

PLANO 12: P.G. DE LA PARTE BAJA DEL TREN. TRAVELLING IN HASTA P.D.

PLANO 13: P.P. EN CONTRAPICADO LEVE DE MAX. SALE DE LA CABINA DE SU VEHÍCULO.

PLANO 14: P.E. EN CONTRAPICADO DE MAX SALTANDO AL TREN. LA CÁMARA LA SIGUE CON UN PANNING RIGHT.

PLANO 15: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DEL GUARDIA QUE CUELGA ENTRE LOS DOS VAGONES.

PLANO 16: P.P. EN CONTRAPICADO DE SAVANNAH, SOSTIENE A MASTER (OFF).

PLANO 17: P.G. EN CONTRAPICADO FUERTE DE SAVANNAH

SOSTENIENDO A MASTER.

PLANO 18: 2.S. DE AUNTY (IZQUIERDA) Y MASTER (DERECHA). AUNTY ORDENA QUE SUELTEN EL VAGÓN.

PLANO 19: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DEL GUARDIA QUE SOSTIENE EL VAGÓN. LO SUELTA.

PLANO 20: P.G. DE LOS VAGONES SEPARÁNDOSE, CON LOS PERSONAJES ALREDEDOR EN CONTRAPICADO.

PLANO 21: 2.S. DE AUNTY (IZQUIERDA) SOSTENIENDO A MASTER (DERECHA).

PLANO 22: P.D. DE LAS BOTAS DE MAX (DESDE ATRÁS) SOBRE EL TREN. SE ALEJA DE LA CÁMARA HASTA P.G.

PLANO 23: 2.S. DE AUNTY (IZQUIERDA) SOSTENIENDO A MASTER (DERECHA). MAX (OFF) TIRA DE MASTER Y LO SACA DE CUADRO POR ARRIBA.

PLANO 24: P.M. EN CONTRAPICADO DE MAX (SOSTIENE A MASTER EN SU BRAZO). CORRE HASTA EL BORDE DERECHO DEL CUADRO.

PLANO 25: P.G. EN CONTRAPICADO FUERTE DE MAX SALTANDO DE VAGÓN A VAGÓN (IZQUIERDA A DERECHA).

PLANO 26: P.M.C. DE SAVANNAH. PANNING LEFT A P.E. DE AUNTY GRITRANDO FRUSTRADA. EL TREN SE ALEJA HACIA EL FONDO HASTA P.G.

PLANO 27: 3.S. DE SAVANNAH (IZQUIERDA), MASTER (CENTRO) Y MAX (DERECHA). SE ALEJAN CON EL TREN HASTA P.G.

PLANO 28: P.D. DE UNA RUEDA DEL TREN AVANZANDO SOBRE LOS RIELES.

PLANO 29: P.M. EN PICADO FUERTE DE UN GUARDIA DE AUNTY SUBIENDO POR EL TREN.

PLANO 30: P.D. DE LAS MANOS DEL GUARDIA TOMANDO A MASTER. TILT UP HASTA 3.S. EN CONTRAPICADO DE MASTER CON UN PAR DE NIÑOS EN EL FONDO.

PLANO 31: P.M. EN PICADO FUERTE DEL GUARDIA HALANDO A MASTER HACIA ABAJO.

PLANO 32: 3.S. DE MASTER CON LOS NIÑOS EN EL FONDO.

PLANO 33: P.M. EN PICADO FUERTE DEL GUARDIA HALANDO A MASTER HACIA ABAJO.

PLANO 34: P.E. EN CONTRAPICADO FUERTE DE MAX. LANZA UNA PATADA AL GUARDIA DE AUNTY.

PLANO 35: P.M. EN PICADO FUERTE DEL GUARDIA DE AUNTY CAYENDO.

PLANO 36: P.G. DEL TREN DESDE ATRÁS, CON EL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO A UN LADO EN UN TUBO.

PLANO 37: P.M. EN PICADO DEL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO EN EL TUBO. UN VEHÍCULO SE INCORPORA A CUADRO DESDE LA PARTE SUPERIOR DERECHA DEL CUADRO.

PLANO 38: P.G. DEL TREN DESDE ATRÁS, CON EL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO A UN LADO EN UN TUBO Y EL VEHÍCULO TRATANDO DE RESCATARLO.

PLANO 39: P.P. EN CONTRAPICADO FUERTE DEL GUARDIA DE AUNTY LLAMANDO PARA QUE LO RESCATEN.

PLANO 40: P.G. DEL TREN DESDE ATRÁS, CON EL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO A UN LADO EN UN TUBO Y EL VEHÍCULO TRATANDO DE RESCATARLO.

PLANO 41: P.M. EN PICADO FUERTE DEL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO EN EL TUBO, CON EL VEHÍCULO EN EL FONDO TRATANDO DE RESCATARLO.

PLANO 42: P.P. DEL CONDUCTOR DEL VEHÍCULO. GRITA ASUSTADO.

PLANO 43: P.G. DEL VEHÍCULO IMPACTANDO CONTRA EL BORDE DEL CAMINO. EL CONDUCTOR SALE DISPARADO HACIA UN PRECIPICIO. EL TREN CONTINÚA SU CAMINO HACIA LA DERECHA.

PLANO 44: P.G. EN CONTRAPICADO DEL CONDUCTOR CAYENDO POR EL PRECIPICIO. SE ACERCA A LA CÁMARA (HACE UN LEVE PANNING RIGHT PARA SEGUIRLO).

PLANO 45: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DEL GUARDIA DE

AUNTY COLGANDO DEL TUBO. MIRA RESIGNADO HACIA EL PRECIPICIO (OFF).

PLANO 46: P.M.C. (FRONTAL) DEL GUARDIA DE AUNTY. GRITA ASUSTADO. TRAVELLING IN HASTA P.P.

PLANO 47: P.G. DEL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO DEL TUBO, CON REFERENCIA DEL TREN AL LADO DERECHO DEL CUADRO. SALTA UN OBSTÁCULO.

PLANO 48: P.G. EN CONTRAPICADO DEL TREN, CON EL GUARDIA COLGANDO A UN LADO. ÉSTE ÚLTIMO SALTA UN NUEVO OBSTÁCULO.

PLANO 49: P.E. DEL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO (DESDE ATRÁS).

PLANO 50: P.G. DEL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO DEL TUBO, CON REFERENCIA DEL TREN AL LADO DERECHO DEL CUADRO. SALTA DOS NUEVOS OBSTÁCULOS.

PLANO 51: P.P. EN CONTRAPICADO DEL GUARDIA DE AUNTY. MIRA HACIA ATRÁS, A LOS OBSTÁCULOS (OFF).

PLANO 52: P.M.C. EN CONTRAPICADO DEL GUARDIA DE AUNTY COLGANDO DEL TUBO.

PLANO 53: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE UN NIÑO CORTANDO EL TUBO CON UNA SIERRA.

PLANO 54: P.M.C. DEL GUARDIA DE AUNTY CON EL NIÑO, SAVANNAH, MAX Y MASTER EN EL FONDO. EL TUBO SE PARTE Y EL GUARDIA CAE.

SALE DE CUADRO POR SU PARTE INFERIOR.

PLANO 55: P.G. EN CONTRAPICADO DEL GUARDIA CAYENDO AL VACÍO.

(CORTE)

1.2.2.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 51. *Caracterización de planos en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Planos Total: 144 (180 Encuadres)	Tamaño	Gran General	0	
		General	58	
		de Conjunto	16	
		Entero	23	
		Americano	0	
		Medio	28	
		Medio corto	21	
		Primer	18	
		Prim. Primer	1	
		Detalle	15	
	Composición	Horizontal	6	
		Vertical	0	
		Diagonal	61	
		Triángulo	92	
		Dob. Triángulo	3	
		Circular	9	
		Lin. quebradas	9	
	Angulación	Vertical	Picada	16
			Normal	105
			Contrapicada	59
		Horizontal	Normal	180
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	94	
		Medio	47	
		Muy largo	3	

	Movimiento	Fijo	111
		Panning	11
		Tilting	6
		Travelling	16
		Zoom	2

Tabla 52. *Caracterización de color en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	
		Baja	x
	Ubicación	Ropas de los guardias de Aunty, ropas de Max, vehículos.	
Color (MARRÓN)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	

		Media	
		Baja	x
	Ubicación	Ropas de los niños, ropas de Max, vehículos.	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	N/A
		Histórico	
		Simbólico	
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Cielo	

Tabla 53. *Caracterización de luz en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	x
		Clave baja	
	Intensidad	Dura	
		Suave	x
	Procedencia	Natural	x
		Artificial	
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 54. *Caracterización de óptica en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	
		Normal	x
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	x
		Media	
		Baja	

Tabla 55. *Caracterización de textura en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Textura	Brillo	Muy brillante	
		Normal	x
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 56. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	El vestuario de esta escena es muy similar al de la primera secuencia. Sin embargo, en esta se incorpora un grupo de niños que vivió durante años en un oasis del desierto, y por lo tanto sus vestidos tienen un aspecto muy aborigen. se nota un contraste entre estos niños (vestidos principalmente de marrón, parecido a la tierra) y los villanos vestidos principalmente de negro.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles y telas de varios tipos			
	Colores	Marrón, negro y gris			
	Condiciones	Malas			

Tabla 57. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Vestuario (NIÑOS)	Estilo	Realista		Descripción	Estos niños usan vestidos hechos a mano muy toscamente con pieles de animales. Mayormente son de color marrón, color que inclusive se cuela hasta sus cabellos y cuerpos, ya que se cubren de tierra a la usanza aborigen australiana. Algunos de ellos llevan accesorios como un cayado de madera con un disco de acetato en su parte superior, o una radio aeronáutica descompuesta a manera de peto.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles			
	Colores	Marrón			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (GUARDIA DE AUNTY 1)	Estilo	Realista		Descripción	Todo su vestuario es negro, de estilo punk. A pesar de ser de sexo masculino, este guardia usa una pieza similar a una blusa de cuero, muy ajustada al cuerpo. Lleva pantalones y botas también de cuero, y un extraño accesorio que consiste en un hasta cuya punta sostiene una cabeza blanca muñeca (tamaño real) con una larga cabellera negra.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Regular			
Vestuario (GUARDIA DE AUNTY 2)	Estilo	Realista		Descripción	Taparrabo negro, con botas marrones y tirantes cruzados negros. No usa camisa. Lleva pulseras de cuero largas en ambas muñecas, y un protector metálico en el antebrazo derecho. Usa un casco metálico que recuerda a un colador de pasta.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, metal			
	Colores	Negro, gris, marrón			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (GUARDIA DE AUNTY 3)	Estilo	Realista		Descripción	Hay varios guardias vestidos con la misma indumentaria en esta secuencia. Consiste en un chaleco corto sin mangas, pero con hombreras muy grandes, sobre las cuales hay unos adornos metálicos redondos. Utiliza varios accesorios metálicos, como argollas y hebillas en el cinturón y chaleco. Pantalones y botas negros, esas con
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles, tela			
	Colores	Negro, gris			
	Condiciones	Malas			

					acabado de piel a la altura de la rodilla. Gorro con cresta muy vistoso, de color negro, de un estilo muy punk.
Vestuario (MAX)	Estilo	Realista		Descripción	Lleva una chaqueta negra, parecida a una túnica, con tirantes cruzados. Utiliza un cinturón de cuero. Pantalones ajustados, y botas de cuero marrones. En esta secuencia su cabello ya ha sido cortado.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, tela			
	Colores	Negro, gris, marrón			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (SAVANNAH)	Estilo	Realista		Descripción	Vestido corto de piel marrón. Lleva un cinturón de seguridad de avión en la cintura. Usa botas de piel marrones, que suben hasta poco antes de la rodilla. Usa unos pequeños pendientes en las orejas, y el cabello corto.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero			
	Colores	Marrón			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (SCROOLOOSE)	Estilo	Realista		Descripción	Pantalones de tela grises, sin camisa. Tirantes negros y sombrero de hongo negro. Lleva zapatos apenas visibles, que lucen más bien como calcetines. También usa un collar aborigen, y maquillaje negro en los ojos.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Gris, negro			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (PIGKILLER)	Estilo	Realista		Descripción	No lleva camisa, sino un tirante cruzado sobre el hombro derecho. Pantalones negros, ya grisáceos por el desgaste y el polvo. Botas de cuero negras. Usa un collar ancho, parecido al de un perro.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Telas, cuero			
	Colores	Gris, negro			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (MASTER)	Estilo	Realista		Descripción	Usa un pequeño traje de vestir, de color gris claro. Lleva también zapatos negros y una camisa blanca debajo del chaleco.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			

	Colores	Gris, blanco, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (AUNTY)	Estilo	Realista		Descripción	Vestido plateado, en acabado similar a malla metálica. Usa hombreras hechas en el mismo material del vestido, y accesorios similares a zarcillo, pero mucho más grandes, a cada lado de la cara. También lleva pulseras plateadas en ambos brazos, y un cintillo muy fino a la altura de la frente. Su cabello es largo y gris.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Materiales sintéticos			
	Colores	Gris, plateado			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (MOTORIZADO)	Estilo	Realista		Descripción	Usa un chaleco de piel marrón oscuro con mangas sueltas del mismo color, con pantalones oscuros y botas de cuero marrones. Lleva una máscara hecha con la cabeza de un animal.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Telas, cuero			
	Colores	Marrón,			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (VAQUERO)	Estilo	Realista		Descripción	El traje de este vaquero es muy similar al acabado de su vehículo, que emula la piel de una vaca. Tanto su chaleco como sus pantalones son moteados (blancos con manchas marrones). Incluso su sombrero de vaquero está hecho con el mismo acabado. También usa un antifaz negro y botas de cuero marrón.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Piel			
	Colores	Blanco y marrón			
	Condiciones	Buenas			

Tabla 58. *Caracterización de escenario en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	N/A	Descripción	Esta secuencia transcurre en medio del desierto. Por ello no hay presencia de edificios. Esta carencia, sin embargo, se ve compensada con creces por la presencia de muchos vehículos.
				Colores			
				Dimensiones			
				Condiciones			
			Atmósfera	Colores	Marrón, azul	Descripción	Cielo azul, tierra marrón. El panorama clásico del desierto australiano. No hay edificios, sólo una vía férrea a través de la cual viaja un tren. El sol brilla intensamente, de modo que el cielo azul contrasta con la tierra en el horizonte.
				Condiciones	Buenas		
		Interior (Habitación)	Forma	N/A			
			Dimensiones				
			Colores				
			Condiciones				
	Vehículo (TREN)	Forma	Convencional	Descripción	Se trata de un viejo y oxidado tren, modificado para ser operado desde una cabina de camión, instalada en su parte frontal. Detrás de esta		
		Dimensiones	Grande				
		Colores	Marrón				

		Condiciones	Malas		cabina tiene un sistema de propulsión de diesel, que presumiblemente fue modificado para operar con metano. De aparato salen aproximadamente diez calderas de distintas dimensiones. En el segundo vagón lleva una torre para carga de pasajeros, en donde viajan los niños junto a Master.
	Vehículo (TODOTERRENO DE MAX)	Forma	Todoterreno convencional	Descripción	El vehículo de Max, en poder de la Guardia de Aunty, es un todoterreno del tipo más rústico, notablemente modificado y muy deteriorado. Tiene un toldo en su parte trasera, que sirve para cubrir la carga, y unos aparatos cuadrados en el frente cuya utilidad no se explica en la película. Asimismo, tiene varias modificaciones cuya función no se aclara.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Malas		
	Vehículo (MOTEADO)	Forma	Deportivo monoplaza	Descripción	Se trata de un auto monoplaza de carreras, estrecho, plano y alargado, con cabina abierta y un pequeño toldo para cubrir al piloto. Su carrocería está cubierta con piel moteada (blanco y negro) de vaca.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Blanco y negro		
		Condiciones	Buenas		
	Vehículo (KART)	Forma	Kart	Descripción	Vehículo pequeño, con una carrocería improvisada hecha de tubos metálicos, que sirve como coraza. Se encuentran en muy mal estado. Hay varios de estos en la secuencia.
		Dimensiones	Pequeño		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Malas		
	Vehículo (MOTO)	Forma	Convencional	Descripción	Son motocicletas normales, algunas con un sidecar grande, enjaulado y oxidado. En general, se encuentran oxidadas y en malas condiciones.
		Dimensiones	Mediana		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Malas		
	Vehículo (TODOTERR	Forma	Todoterreno convencional	Descripción	En la secuencia hay varios vehículos de este tipo, los cuales se diferencian del resto por su

	ENO)	Dimensiones	Grande		gran tamaño. Tiene techos plegables hechos de tela, y uno de ellos lleva un arpón acoplado al techo.
		Colores	Marrón, gris		
		Condiciones	Malas		
	Vehículo (CARRO DE AUNTY)	Forma	Deportivo monoplaza	Descripción	Es un vehículo deportivo monoplaza muy modificado y en malas condiciones. Su aspecto más notable es su sistema de propulsión, que consiste en un enorme propulsor a reacción, presumiblemente extraído de algún jet pequeño.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Gris		
		Condiciones	Malas		
	Vehículo (BALANCÍN)	Forma	Convencional	Descripción	Se trata de un balancín ferroviario convencional. Un guardia de Aunty lo usa para llegar hasta el tren.
		Dimensiones	Pequeño		
		Colores	Negro		
		Condiciones	Regulares		

Tabla 59. *Caracterización de utilería en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Utilería	Armas (SARTÉN)	Forma	Redonda	Descripción	A pesar de que los sartenes no están diseñados para usarse como armas, en esta secuencia es exactamente lo que se hace. Hay que recordar que se trata de un mundo con recursos muy limitados, en donde es necesario improvisar continuamente.
		Dimensiones	Pequeña		
		Colores	Gris		
		Condiciones	Regulares		
	Armas (ARPÓN)	Forma	Convencional	Descripción	Un arpón marino viejo y oxidado. Se encuentra instalado en uno de los carros de la Guardia de Aunty. Dispara proyectiles grandes, parecidos a flechas, conectados al arpón mediante cuerda.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Malas		
	Instrumentos, utensilios y accesorios (SIERRA)	Forma	Convencional, de mano	Descripción	Una sierra de herrería, un poco oxidada, pero suficientemente filosa como para cortar tubos de metal.
		Dimensiones	Pequeña		
		Colores	Gris		
		Condiciones	Regulares		

Tabla 60. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 2 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Efectos especiales	Explosiones y otros	Cristales rotos	Descripción	Uno de los guardias de Aunty rompe una ventana con sus propias manos para entrar a la fuerza a la torre del tren.
	Explosiones y otros	Explosión de vehículo	Descripción	El tren impacta a un todoterreno de la guardia de Aunty, produciendo una explosión enorme, fuego y humo en grandes cantidades.

1.2.3. Secuencia 3: Escape en el avión hacia la ciudad de Sydney.

1.2.3.1. Guión técnico.

ESC 1: INT/EXT – AVIÓN – DÍA.

PLANO 1: P.G. DE UN AVIÓN (DESDE ATRÁS) VOLANDO ALTO. SE ACERCA A UNA ESPECIE DE TORMENTA DE ARENA O NUBE DE CONTAMINACIÓN. EL AVIÓN SE ALEJA DE CÁMARA HACIA EL FONDO HASTA G.P.G.

PLANO 2: P.P. DE JEDEDIAH JR. TILT UP HASTA 2.S. CERRADO EN CONTRAPICADO DE JEDEDIAH EL PILOTO JUNTO A UN NIÑO. MIRAN ALREDEDOR.

PLANO 3: P.G. EN CONTRAPICADO DEL AVIÓN. VIRA HACIA LA DERECHA Y SE ALEJA DE CÁMARA HASTA CASI DESAPARECER EN EL FONDO (PASA A G.P.G.).

PLANO 4: G.P.G. DE LAS MONTAÑAS. CÁMARA SUBJETIVA DESDE AVIÓN HACE TRAVELLING IN Y PANNING MÚLTIPLE. APARECEN LAS RUINAS DE UN PUENTE AL FONDO.

PLANO 5: P.G. EN CONTRAPICADO DE SAVANNAH, PIGKILLER Y UNA NIÑA ASOMADOS POR LA VENTANA DEL AVIÓN, HACIA LA PARTE DERECHA DEL CUADRO.

PLANO 6: P.G. EN CONTRAPICADO DE LAS RUINAS DEL PUENTE. TRAVELLING IN (SUBJETIVO) HASTA QUE ESTE SALE DE CUADRO POR ARRIBA DEL CUADRO. POR ABAJO ENTRA A CUADRO EN G.P.G. EL

EDIFICIO DE LA ÓPERA DE SYDNEY.

PLANO 7: 2.S. CERRADO DE JEDEDIAH EL PILOTO Y UN NIÑO. PARECEN SORPRENDIDOS POR LO QUE VEN (OFF).

PLANO 8: G.P.G. DE LA CIUDAD DE SYDNEY EN RUINAS. TRAVELLING IN.

PLANO 9: 3.S. EN CONTRAPICADO DE UNA NIÑA (IZQUIERDA), PIGKILLER (CENTRO) Y SAVANNAH (DERECHA) OBSERVANDO POR LA VENTANA DEL AVIÓN.

PLANO 10: P.G. DE LA CIUDAD. TRAVELLING SIDE RIGHT.

ESC. 2: INT – EDIFICIO – NOCHE.

PLANO 1: P.G. EN CONTRAPICADO FUERTE DEL TECHO DEL EDIFICIO. TILT DOWN HASTA G.P.G. DEL INTERIOR DEL EDIFICIO CON EL GRUPO DE NIÑOS AL FONDO. LEVE TRAVELLING IN.

PLANO 2: P.G. DEL GRUPO DE NIÑOS. TRAVELLING SIDE LEFT PASANDO POR VARIOS NIÑOS HASTA P.P. DE BEBÉ EN BRAZOS DE SAVANNAH. TRAVELLING UP HASTA P.P. (LATERAL) DE SAVANNAH CONTANDO LA HISTORIA DE LA TRIBU. TRAVELLING IN HASTA P.P.P.

ESC. 3: EXT – CIUDAD DE SYDNEY EN RUINAS – NOCHE.

PLANO 1: G.P.G. DE LA CIUDAD EN RUINAS.

ESC. 4: EXT – DESIERTO – NOCHE.

PLANO 1: P.M. DE MAX (DE ESPALDAS A CÁMARA). CAMINA HACIA EL FONDO POR LA DERECHA HASTA P.G.

(DISOLVENCIA).

1.2.3.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 61. *Caracterización de planos en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Planos Total: 14 (23 Encuadres)	Tamaño	Gran General	7	
		General	8	
		de Conjunto	3	
		Entero	1	
		Americano	0	
		Medio	1	
		Medio corto	0	
		Primer	2	
		Prim. Primer	1	
		Detalle	0	
	Composición	Horizontal	0	
		Vertical	2	
		Diagonal	7	
		Triángulo	13	
		Dob. Triángulo	0	
		Circular	1	
		Lin. quebradas	0	
	Angulación	Vertical	Picada	0
			Normal	17
			Contrapicada	6
		Horizontal	Normal	23
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	0	
		Medio	2	
		Muy largo	12	
	Movimiento	Fijo	7	

		Panning	1
		Tilting	8
		Travelling	2
		Zoom	0

Tabla 62. *Caracterización de color en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Edificios de la ciudad, sombras.	
Color (NARANJA)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	

	Ubicación	Cielo, horizonte.	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Cielo, luces de fondo en el refugio.	

Tabla 63. *Caracterización de luz en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	x
		Clave baja	
	Intensidad	Dura	
		Suave	x
	Procedencia	Natural	x
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 64, *Caracterización de óptica en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	x
		Normal	
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	x
		Baja	

Tabla 65. *Caracterización de textura en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Textura	Brillo	Muy brillante	
		Normal	
		Muy opaco	x
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 66. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	La mayor pare de los personajes que aparecen esta secuencia son niños que visten pieles similares a las de los aborígenes. También hay otros personajes como Jedediah el Piloto y su hijo, que visten ropas más convencionales, de color blanco.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles y telas de varios tipos			
	Colores	Marrón, blanco y gris			
	Condiciones	Malas			

Tabla 67. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Vestuario (NIÑOS)	Estilo	Realista		Descripción	Estos niños usan vestidos hechos a mano muy toscamente con pieles de animales. Mayormente son de color marrón, color que inclusive se cuela hasta sus cabellos y cuerpos, ya que se cubren de tierra a la usanza aborigen australiana. Algunos de ellos llevan accesorios como un cayado de madera con un disco de acetato en su parte superior, o una radio aeronáutica descompuesta a manera de peto. Posteriormente llevan atuendos más ligeros.
		Pararrealista	X		
		Simbólico			
	Materiales	Pieles			
	Colores	Marrón			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (MAX)	Estilo	Realista		Descripción	Simplemente usa una túnica negra.
		Pararrealista	X		
		Simbólico			
	Materiales	Telas, cuero			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (SAVANNAH)	Estilo	Realista		Descripción	Vestido corto de piel marrón. Lleva un cinturón de seguridad de avión en la cintura. Usa botas de piel marrones, que suben hasta poco antes de la rodilla. Usa unos pequeños pendientes en las orejas, y el cabello corto. Más adelante usa un vestido más simple, parecido a una túnica, de color marrón. En este punto su cabello está más corto.
		Pararrealista	X		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero			
	Colores	Marrón			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (SCROOLOOSE)	Estilo	Realista		Descripción	Está vestido con pieles parecidas a las de los niños. Ya no usa el sombrero de
		Pararrealista	X		

		Simbólico			hongo ni el maquillaje negro.
	Materiales	Algodón			
	Colores	Marrón			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (PIGKILLER)	Estilo	Realista		Descripción	No lleva camisa, sino un tirante cruzado sobre el hombro derecho. Pantalones negros, ya grisáceos por el desgaste y el polvo. Botas de cuero negras. Usa un collar ancho, parecido al de un perro.
		Pararrealista	X		
		Simbólico			
	Materiales	Telas, cuero			
	Colores	Gris, negro			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (JEDEDIAH)	Estilo	Realista		Descripción	Usa una chaqueta beige ancha, visiblemente deteriorada, con pantalones que hacen juego con la chaqueta. Usa franela blanca y varios pañuelos del mismo color en el cuello y los brazos. Lleva un sombrero de cazador de color blanco y botas de cuero marrones.
		Pararrealista	X		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Beige, blanco			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (JEDEDIAH JR.)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta beige parecida al de su padre. Lleva debajo una franela marrón con soportes para llevar herramientas. Zapatos beige. Casco de bomberos blanco.
		Pararrealista	X		
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Beige, marrón, blanco			
	Condiciones	Buenas			

Tabla 68. *Caracterización de escenario en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Rascacielos y edificios convencionales	Descripción	Al final de la película puede verse una ciudad de Sydney completamente devastada producto de los sucesos apocalípticos sobre los cuales se basa esta historia. Son edificios como los de la actualidad, pero en ruinas y completamente abandonados, evidencia del desastre apocalíptico ocurrido.
				Colores	Grises, oscuros		
				Dimensiones	Grandes		
				Condiciones	En ruinas		
			Atmósfera	Colores	Naranja	Descripción	El aire de la ciudad está saturado de un polvo que dificulta en gran medida la visibilidad. El aire tiene un color naranja, casi rojizo, a pesar de que el sol no puede verse por ninguna parte. El ambiente en general es muy oscuro y
				Condiciones	Negro		

							sombrío.
		Interior (Habitación)	Forma	Rectangular	Descripción	El lugar en donde se refugian los niños es un edificio a medio construir, sin techo terminado, y con unos andamios colocados hasta la altura de la estructura de lo que sería el techo. Está iluminado con antorchas, puede verse el cielo azul (no naranja) a través de su parte superior. Al fondo puede verse una luz azul intensa, de origen desconocido.	
			Dimensiones	Grande			
			Colores	Gris			
			Condiciones	Regulares			
	Vehículo	Forma	Avioneta	Descripción	Una avioneta vieja, en muy malas condiciones. Sorprende el hecho de que pueda volar, si se juzga por su mal aspecto.		
		Dimensiones	Mediana				
		Colores	Gris				
		Condiciones	Malas				

Tabla 69. *Caracterización de utilería en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Utilería	Muebles y decorados (ANTORCHAS)	Forma	Copa	Descripción	Grandes antorchas de aspecto antiguo, diseñadas probablemente para propósitos religiosos. Sirven para iluminar el refugio de los niños que escaparon a Sydney.
		Dimensiones	Grandes		
		Colores	Gris		
		Condiciones	Regulares		
	Instrumentos y utensilios	Forma	Alargada	Descripción	Básicamente se trata una larga vara que lleva Max en su camino por el desierto. Presumiblemente está
		Dimensiones	Grandes		

	(CAYADO)	Colores	Marrón o negro		hecha de madera, pero no puede detallarse debido al contraluz.
		Condiciones	Malas		

Tabla 70. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 3 de Mad Max beyond Thunderdome.*

Efectos especiales	Modelos y miniaturas	Ruinas de Sydney	Descripción	Pueden verse varios de los edificios de la ciudad de Sydney (incluido el famoso teatro de la Ópera) totalmente abandonados o en ruinas. Para esta secuencia fue necesario construir modelos de estos edificios.
	Escenarios ilustrados	Humo	Descripción	El humo forma parte importante del panorama de la Sydney en ruinas. Éste humo, más las ruinas y una iluminación cálida, producen la atmósfera apocalíptica de la ciudad.

1.3. The Running Man.

1.3.1. Secuencia 1: Los fugitivos llegan a la ciudad de Los Ángeles.

1.3.1.1. Guión técnico.

ESC. 1. EXT – CIUDAD DE LOS ÁNGELES – NOCHE.

PLANO 1: G.P.G. DE LA CIUDAD DE LOS ÁNGELES. EN UNA PANTALLA AL FONDO SE ANUNCIAN LAS ÚLTIMAS NOTICIAS. TILT DOWN A UN GRUPO DE TRES FUGITIVOS QUE ENTRAN A CUADRO POR SU PARTE INFERIOR Y CAMINAN HASTA SALIR NUEVAMENTE DE CUADRO AL DESAPARECER TRAS UNA LADERA.

ESC. 2: EXT – BARRIO DE LOS ÁNGELES – NOCHE.

PLANO 1: LAUGHLIN CAMINA POR LA CIUDAD EN P.A. (LATERAL). TRAVELLING SIDE LEFT. DETRÁS DE ÉL SIGUEN RICHARDS Y WEISS. LAUGHLIN SALE DE CUADRO POR EL LADO IZQUIERDO, DEJANDO RICHARDS EN P.A., LUEGO ÉSTE TAMBIÉN SALE POR EL MISMO LADO Y DEJA A WEISS EN P.A. ÉSTE ÚLTIMO TAMBIÉN SALE DEJANDO EL CUADRO SÓLO CON EL BARRIO LA CALLE FONDO EN P.G.

PLANO 2: P.G. DE LA CALLE CON LA PANTALLA DE NOTICIAS AL FONDO. LOS FUGITIVOS SE INCORPORAN POR EL LADO DERECHO DEL CUADRO Y SIGUEN CAMINANDO HACIA EL FONDO, DE ESPALDAS A CÁMARA. UN GRUPO DE PERSONAS SE ACERCA A CÁMARA Y SALE DE CUADRO POR LA ESQUINA INFERIOR DERECHA.

PLANO 3: P.E. EN CONTRAPICADO DE LA PANTALLA. ANUNCIA EL

PROGRAMA NÚMERO UNO DE LA TELEVISIÓN: *THE RUNNING MAN*.

PLANO 4: P.A. DE LAUGHLIN CAMINANDO POR LA CALLE (TRAVELLING SIDE RIGHT), CON RICHARDS Y WEISS (OFF) SIGUIÉNDOLE. PANNING RIGHT, LOS FUGITIVOS LE DAN LA ESPALDA A CÁMARA Y SIGUEN CAMINANDO EN P.G. UN CUARTO HOMBRE SE INCORPORA POR LA DERECHA TRAS EL PANNING, Y SE DIRIGE A LOS FUGITIVOS. ÉSTOS LE SALUDEN Y VAN CON ÉL. PANNING RIGHT. P.G. DE LOS CUATRO HOMBRES. SE VAN CAMINANDO HACIA LA DERECHA HASTA QUE DOS DE ELLOS SALEN DE CUADRO.

PLANO 5: P.E. EN CONTRAPICADO DE LA PANTALLA. CONTINÚA ANUNCIADO EL PROGRAMA *THE RUNNING MAN*.

(CORTE)

1.3.1.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 71. *Caracterización de planos en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Planos Total: 6 (11 Encuadres)	Tamaño	Gran General	1	
		General	4	
		de Conjunto	0	
		Entero	2	
		Americano	4	
		Medio	0	
		Medio corto	0	
		Primer	0	
		Prim. Primer	0	
		Detalle	0	
	Composición	Horizontal	0	
		Vertical	0	
		Diagonal	8	
		Triángulo	1	
		Dob. Triángulo	0	
		Circular	0	
		Lin. quebradas	2	
	Angulación	Vertical	Picada	1
			Normal	7
			Contrapicada	3
		Horizontal	Normal	11
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	0	
		Medio	6	
		Muy largo	0	
	Movimiento	Fijo	2	

	Panning	2
	Tilting	1
	Travelling	2
	Zoom	0

Tabla 72. *Caracterización de color en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Ciudad, calles, cielo, ropas de los personajes	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x

		Baja	
	Ubicación	Ciudad al fondo, luces y edificios en G.P.G.	
Color (NARANJA)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Luces incandescentes de los barrios, tiendas y calles iluminadas por estas luces.	

Tabla 73. *Caracterización de planos en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	
		Clave baja	x
	Intensidad	Dura	x
		Suave	x
	Procedencia	Natural	
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 74. *Caracterización de óptica en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	
		Normal	x
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	
		Baja	x

Tabla 75. *Caracterización de textura en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Textura	Brillo	Muy brillante	
		Normal	x
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 76. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Vestuario	Estilo	Realista		Descripción	Se usan vestidos más bien atemporales, que pueden ser relacionados con buena parte del siglo XX, sin ser moda específica de ninguna década, como las chaquetas sobretodo, los pasamontañas, sombreros boinas. Se puede decir que el *look* busca ser atemporal, pero es inevitable relacionarlo con la época en que se realizó la película, ya que no difiere en gran medida de lo que se usaba comúnmente en los años de realización de la película.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Sintéticos y orgánicos			
	Colores	Varios			
	Condiciones	Regulares			

Tabla 77. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Vestuario (RICHARDS)	Estilo	Realista		Descripción	Abrigo de nylon negro. Jeans azules muy desgastados (tanto que se ven casi grises). Gorra de béisbol negra.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Nylon, tela			
	Colores	Negro, azul			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (LAUGHLIN)	Estilo	Realista		Descripción	Abrigo sobretodo de lana, estilo 1950, de color negro. Pantalones oscuros. Sombrero vaquero de color caqui.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lana, tela			
	Colores	Negro, caqui			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (WEISS)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta de cuero brillante, de color negro, con cuello de lana. Pantalones de tela oscuros. Pasamontañas negro. Usa lentes correctivos con monturas metálicas de corte clásico.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, lana, tela			
	Colores	Negro, gris			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (STEVE)	Estilo	Realista		Descripción	Lleva una chaqueta de de tela rústica con acabado metálicos, de color marrón oscuro. Jeans grises. Usa una boina roja con una insignia militar al lado izquierdo.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	tela, fieltro			
	Colores	Marrón, gris, rojo			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (PRESENTADORA)	Estilo	Realista		Descripción	Blazer rojo sobre blusa blanca. No usa ningún tipo de accesorios ornamentales.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino			
	Colores	Rojo, blanco			

	Condiciones	Optimas			
Vestuario (KILLIAN)	Estilo	Realista		Descripción	Traje de vestir muy elegante, de color negro, con camisa blanca y corbata de cinta negra
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino, algodón			
	Colores	Negro, blanco			
	Condiciones	Optimas			

Tabla 78. *Caracterización de escenario en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Rascacielos convencionales y trapezoidales	Descripción	Gran cantidad de rascacielos, algunos con formas convencionales y otros con diseños trapezoidales, casi piramidales. Se ven oscuros, ya que es de noche, y sobre ellos brillan luces azules y amarillas.
				Colores	Oscuros		
				Dimensiones	Muy grandes		
				Condiciones	Buenas		
			Atmósfera	Colores	Negro, azul, amarillo	Descripción	El ambiente en general es muy oscuro y sombrío. Abundan los
				Condiciones	Malas		

							colores azules a lo lejos y el amarillo de las luces incandescentes en los barrios. Éstos contrastan con la ciudad imponente que se alza sobre ellos.
		Interior (Habitación)	Forma	N/A			
			Dimensiones				
			Colores				
			Condiciones				
	Vehículo	Forma	Convencionales	Descripción	Durante esta secuencia pueden verse algunos vehículos en la distancia, por lo cual no es posible detallarlos. Se trata de un helicóptero, un tren y un carro de policía. Éste último se encuentra lo suficientemente cerca de la cámara como para evidenciar que se trata de un vehículo sedán de la época en que se hizo la película. Asimismo, en la pantalla de televisión se puede ver brevemente la motocicleta de Buzzsaw y el carro de Dynamo. La primera es completamente convencional, de tipo motocross. El carro de Dynamo sí tiene características muy particulares, por lo cual se describe más adelante en la secuencia correspondiente.			
		Dimensiones	Convencionales				
		Colores	Varios				
		Condiciones	Regulares				

Tabla 79. *Caracterización de planos en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Utilería	Muebles y decorados (TOLDOS Y TARANTINES)	Forma	Convencionales	Descripción	Hay gran cantidad de toldos y tarantines en el barrio. Algunos parecen establecimientos comerciales, otros podrían ser viviendas pobres. En general, todos tienen un aspecto envejecido, descuidado y miserable.
		Dimensiones	Medianas		
		Colores	Ocre, marrón, gris		
		Condiciones	Malas		
	Máquinas y computadoras (PANTALLA)	Forma	Rectangular	Descripción	Una pantalla gigante de Televisión, instalada en medio de la calle. Tiene luces decorativas de color amarillo instaladas en su marco, algunas de ellas no funcionan. La pantalla muestra los anuncios de día y cortes promocionales y de propaganda.
		Dimensiones	Grande		
		Colores	Negro		
		Condiciones	Buenas		

Tabla 80. *Caracterización de planos en la Secuencia 1 de The Running Man.*

Efectos especiales	Modelos y miniaturas	Ciudad de Los Ángeles	Descripción	El gran plano general de la ciudad de los ángeles está compuesto tanto por miniaturas como por escenarios ilustrados. La combinación de ambos produce el panorama de la ciudad futura y distópica dentro de la cual se desarrolla la historia de esta película. En general, la construcción es oscura y sombría, esencialmente vertical.
	Escenarios ilustrados	Ciudad al fondo		

1.3.2. Secuencia 2: Presentación de Richards en *The Running Man.*

1.3.2.1. Guión técnico.

ESC. 1: INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING MAN* – NOCHE.

PLANO 1: P.M. EN CONTRAPICADO DE KILLIAN ANUNCIANDO LA ENTRADA RICHARDS EN EL ESTUDIO.

PLANO 2: P.G. DE L APUERTA DE ENTRADA AL ESTUDIO. UN PAR DE MODELOS ABREN LA PUERTA Y ENTRA RICHARDS ESCOLTADO POR UN PAR DE AGENTES DE SEGURIDAD.

PLANO 3: P.G. DE LOS ESPECTADORES EN EL ESTUDIO. TRAVELLING SIDE RIGHT. LOS ESPECTADORES ABUCHEAN A RICHARDS.

PLANO 4: P.G. DE RICHARDS ESCOLTADO POR LOS AGENTES DE SEGURIDAD Y LAS MODELOS. CAMINA HACIA LA DERECHA Y LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING RIGHT.

PLANO 5: INTERCUT (EXT – CALLES – NOCHE): P.G. EN PICADO DE LA MULTITUD EN LAS CALLES VIENDO EL PROGRAMA.

PLANO 6: P.E. EN CONTRAPICADO DE LA PANTALLA EN DONDE SE VE EL PROGRAMA.

PLANO 7: 3.S. DE UN GRUPO DE ESPECTADORES ABUCHEANDO A RICHARDS.

PLANO 8: P.M. DE RICHARDS ESCOLTADO POR LAS MODELOS Y LOS

AGENTES DE SEGURIDAD.

PLANO 9: P.E. EN CONTRAPICADO DE RICHARDS, CON VARIAS MODELOS A SU ALREDEDOR.

PLANO 10: P.M. DE RICHARDS.

PLANO 11 P.E. EN PICADO DE LA MULTITUD ABUCHEANDO A RICHARDS.

PLANO 12: P.M. DE RICHARDS. LAS MODELOS LE DESPOJAN DEL MONO QUE TRAE PUESTO.

PLANO 13: P.G. EN CONTRAPICADO DE RICHARDS RODEADO DE MODELOS. LE REMUEVEN EL MONO, DEJANDO VISIBLE EL TRAJE DE CORREDOR QUE LLEVA PUESTO.

PLANO 14: P.G. DE LOS ESPECTADORES APLAUDIENDO.

PLANO 15: P.G. (MÁS CERCANO) DE LOS ESPECTADORES APLAUDIENDO. TRAVELLING SIDE LEFT.

PLANO 16: P.M. DE RICHARDS CONTEMPLANDO A LA AUDIENCIA (OFF).

PLANO 17: P.G. DE LA AUDIENCIA. TRAVELLING SIDE RIGHT.

PLANO 18: P.G. (MÁS CERCANO) DE LOS ESPECTADORES APLAUDIENDO. TRAVELLING SIDE LEFT.

PLANO 19: P.G. DEL ESTUDIO DESDE EL BORDE DE LAS GRADERÍAS,

CON RICHARDS EN EL FONDO DE LA PANTALLA. KILLIAN COMIENZA A HABLAR.

ESC. 2: INT – CABINA DE OPERACIONES – NOCHE.

PLANO 1: P.G. DE LA CABINA DE OPERACIONES, CON REFERENCIA DE UN OPERADOR FRENTE A CÁMARA, DESENFOCADO, OTROS DOS OPERADORES MÁS HACIA EL FONDO, Y AMBER AL FINAL. ELLA CAMINA HACIA LA DERECHA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING RIGHT. SE ACERCA A LA CÁMARA HASTA P.M.C., CONTINÚA SU CAMINO HASTA SALIR DE CUADRO POR LA DERECHA. LA CÁMARA SE QUEDA EN P.D. DE UN MONITOR QUE MUESTRA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA.

PLANO 2: P.E. DEL MONITOR QUE TRANSMITE EL PROGRAMA. MUESTRA TRES IMÁGENES CONSECUTIVAS DE LOS ANTIGUOS GANADORES DEL PROGRAMA (WHITMAN, BRICE Y HADDAD) ACOMPAÑADOS POR MODELOS.

PLANO 3: P.M. DE AMBER DE ESPALDAS A LA CÁMARA, CON REFERENCIA DE UN OPERADOR DESONFOCADO. ABRE UN PUERTA Y PASA POR ELLA.

PLANO 4: P.M. DE AMBER. ENTRA A LA HABITACIÓN Y CIERRA UNA PERSIANA QUE ESTÁ JUNTO A ELLA.

PLANO 5: P.D. DE UN LETRERO QUE ADVIERTE QUE LAS PERSONAS NO IDENTIFICADAS PODRÍAN SER DETENIDAS SI ENTRAN A LA SALA.

PLANO 6: P.A. DE AMBER. CAMINA HACIA LA DERECHA Y LA CÁMARA

LE SIGUE CON PANNING RIGHT. AMBER QUEDA EN P.E. A LA DERECHA DEL CUADRO.

ESC. 3: INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING MAN* – NOCHE.

PLANO 1: P.M. DE RICHARDS ESCOLTADO POR UN PAR DE AGENTES DE SEGURIDAD. CAMINA HACIA LA IZQUIERDA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING LEFT.

PLANO 2: P.E. DE RICHARDS (DESDE EL INTERIOR DEL TÚNEL DE SALIDA). LOS AGENTES DE SEGURIDAD LO COLOCAN EN EL TRINEO.

PLANO 3: P.M. DE RICHARDS SENTÁNDOSE EN EL TRINEO. LOS DOS AGENTES DE SEGURIDAD SE INCORPORAN A CADA LADO PARA FORMAR UN 3.S.

PLANO 4: P.M. DE KILLIAN HABLANDO AL MICRÓFONO. ANUNCIA UNA SORPRESA PARA RICHARDS.

PLANO 5: P.D. LOS SEGUROS PARA BRAZOS DE RICHARDS SE CIERRAN.

PLANO 6: P.D. LOS SEGUROS PARA PIERNAS DE RICHARDS SE CIERRAN.

PLANO 7: P.M. DE KILLIAN HABLANDO AL MICRÓFONO. KILLIAN CAMINA HACIA LA IZQUIERDA EN DIRECCIÓN A RICHARDS (EN EL FONDO) Y LA CÁMARA LE SIGUE CON TRAVELLING SIDE.

PLANO 8: P.M. DE RICHARDS. LA JAULA DEL TRINEO ES COLOCADA

SOBRE ÉL.

PLANO 9: P.A. DE KILLIAN DE ESPALDAS A LA CÁMARA. CONTINÚA HABLANDO DE LA SORPRESA MIENTRAS CAMINA HACIA EL FONDO. LA CÁMARA LE SIGUE CON TRAVELLING IN.

PLANO 10: P.M.C. DE RICHARDS, ATENTO A LO QUE DICE KILLIAN (OFF).

PLANO 11: P.M. DE KILLIAN ANUNCIANDO LA PARTICIPACIÓN DE LOS AMIGOS DE RICHARDS EN EL CONCURSO. EN EL FONDO HAY UN PAR DE COLUMNAS, CADA UNA DE LAS CUALES ES ESCOLTADA POR UNA MODELO. LA CÁMARA HACE UN LEVE TRAVELLING SIDE LEFT. LAS COLUMNAS GIRAN REVELANDO A LAUGHLIN (IZQUIERDA) Y WEISS (DERECHA).

PLANO 12: P.M.C. DE RICHARDS SORPRENDIDO POR LO OCURRIDO. TRAVELLING IN HASTA P.P.

PLANO 13: 2.S. DE UNA MODELO (IZQUIERDA) Y LAUGHLIN (DERECHA).

PLANO 14: 2.S. DE WEISS (IZQUIERDA) Y UNA MODELO (DERECHA).

ESC 3: INT – CABINA DE OPERACIONES – NOCHE.

PLANO 1: P.A. DE AMBER. ABRE EL ARCHIVO DE CINTAS DE VIDEO. TRAVELLING IN HASTA P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE.

PLANO 2: P.D. DE LAS CINTAS DE ARCHIVO.

ESC. 4: INT – ESTUDIO DE TV – NOCHE.

PLANO 1: P.M.C. DE RICHARDS EN EL TRINEO.

PLANO 2: P.E. DE KILLIAN HABLÁNDOLE A LOS ESPECTADORES, CON REFERENCIA DE ESTOS EN LA PARTE INFERIOR DERECHA DEL CUADRO. KILLIAN CAMINA HACIA LA TRIBUNA IZQUIERDA Y LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING LEFT HASTA P.M.C. EN PICADO LEVE DE ESPALDAS A LA CÁMARA, CON UN GRUPO DE ESPECTADORES EN EL FONDO. HABLA SOBRE LOS CAZADORES Y REGRESA HACIA EL ESCENARIO. LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING RIGHT Y TRAVELLING IN. VA DE ESPALDAS A LA CÁMARA Y LUEGO VOLTEA NUEVAMENTE HACIA EL PÚBLICO EN P.M.

PLANO 3: P.G. DE LOS ESPECTADORES GRITANDO EN CORO POR LOS CAZADORES.

PLANO 4: P.A. DE KILLIAN CAMINANDO DE ESPALDAS A LA CÁMARA. LA CÁMARA LE SIGUE CON TRAVELLING IN HASTA QUE SE DETIENE EN P.M. Y VOLTEA NUEVAMENTE HACIA EL PÚBLICO.

PLANO 5: P.M. DE RICHARDS EN EL TRINEO, OBSERVANDO A KILLIAN (OFF).

PLANO 6: P.M. DE KILLIAN APUNTANDO AL PÚBLICO CON EL DEDO. LEVE TRAVELLING IN.

PLANO 7: 2.S. DE UN PAR DE ESPECTADORAS ANCIANAS, CONTESTANDO A CORO QUE TODO PUEDE PASAR EN EL CONCURSO.

PLANO 8: P.G. DEL ESTUDIO DE TV DESDE LAS GRADERÍAS, CON REFERENCIA DE LOS ESPECTADORES AN LA PARTE BAJA DEL CUADRO. EN EL FONDO, KILLIAN SE MUEVE DE ABAJO HACIA ARRIBA.

PLANO 9: P.M.C. DE KILLIAN, DE LADO Y UN POCO INCLINADO HACIA DELANTE. ANUNCIA QUE EL ESPECTÁCULO VA A COMENZAR Y SE VOLTEA DE FRENTE AL PÚBLICO, LEVANTÁNDOSE COMPLETAMENTE. LA CÁMARA HACE UN LEVE TILT UP, QUEDANDO KILLIAN EN P.M. CONTRAPICADO.

PLANO 10: P.G. DE LOS ESPECTADORES APLAUDIENDO.

PLANO 11: P.M. DE RICHARDS EN EL TRINEO. ÉSTE SE INCLINA UN POCO PARA LA SALIDA.

PLANO 12: P.G. EN PICADO FUERTE DE LAS GRADERÍAS REPLETAS DE ESPECTADORES. TILT UP HASTA PICADO.

PLANO 13: 2.S. EN CONTRAPICADO LIGERO DE RICHARDS CON KILLIAN EN EL FONDO. Y UN AGENTE DE SEGURIDAD PARCIALMENTE BLOQUEADO.

PLANO 14: P.M. DE RICHARDS. LE ASEGURA A KILLIAN (OFF) QUE VOLVERÁ.

PLANO 15: P.M.C. DE KILLIAN EN CONTRAPICADO LEVE. OBSERVA CONFUNDIDO A RICHARDS (OFF).

PLANO 16: P.P. DE RICHARDS EN CONTRAPICADO LEVE. OBSERVA FIJAMENTE A KILLIAN (OFF).

PLANO 17: 2.S. EN CONTRAPICADO LEVE DE KILLIAN (IZQUIERDA) Y RICHARDS (DERECHA). EN EL FONDO HAY UN AGENTE DE SEGURIDAD PARCIALMENTE BLOQUEADO. EL PRIMERO SE LEVANTA Y ALEJA UN POCO. DA LA SEÑAL DE PARTIDA.

PLANO 18: P.D. DEL PROPULSOR DEL TRINEO, QUE SE ACTIVA.

PLANO 19: P.G. DEL TRINEO DE RICHARDS AVANZANDO HACIA LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA DEL CUADRO. LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING LEFT HASTA QUE SALE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 20: P.G. EN CONTRAPICADO LEVE DE UN GRUPO DE ESPECTADORES APLAUDIENDO EMOCIONADOS.

PLANO 21: P.G. EN CONTRAPICADO LIGERO DE KILLIAN (DE ESPALDAS A CÁMARA) DÁNDO LA ORDEN DE SALIDA PARA LAUGHLIN. ÉSTE ÚLTIMO Y WEISS SE ENCUENTRAN AL FONDO EN SUS RESPECTIVOS TRINEOS, JUNTO CON UNAS MODELOS.

PLANO 22: P.M.C. DE LAUGHLIN. EL TRINEO PARTE Y EL PERSONAJE SALE DE CUADRO POR SU PARTE INFERIOR.

PLANO 23: P.M. DE WEISS. EL TRINEO PARTE Y EL PERSONAJE SALE DE CUADRO POR SU PARTE INFERIOR.

PLANO 24: P.G. DE KILLIAN CELEBRANDO LO SUCEDIDO. AL FONDO SE VE EN ESTUDIO DE TV, LAS MODELOS Y EL GUARDIA DE SEGURIDAD (PARCIALMENTE BLOQUEADO).

ESC. 5: INT – TÚNELES DE SALIDA – NOCHE.

PLANO 1: P.G. DEL TÚNEL. DE FRENTE SE ACERCA TODA VELOCIDAD EL TRINEO DE RICHARDS A CÁMARA.

PLANO 2: EL TRINEO DE RICHARDS SE ALEJA DE CÁMARA HASTA P.G., DE ESPALDAS A LA CÁMARA.

PLANO 3: P.M. DE RICHARDS EN EL TRINEO (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 4: P.G. DEL TÚNEL. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA (RICHARDS).

PLANO 5: P.G. DEL TÚNEL. EL TRINEO ENTRA A CUADRO POR EL FONDO, PASA RÁPIDAMENTE POR CÁMARA Y CONTINÚA HASTA SALIR DE CUADRO POR EL FONDO. LA CÁMARA SIGUE SU RECORRIDO CON PANNING RIGHT.

PLANO 6: INTERCUT (INT – CABINA DE OPERACIONES – NOCHE): P.G. DE LA CABINA DE OPERACIONES. CINCO OPERADORES (TOMA LATERAL) TRABAJAN EN LA TRANSMISIÓN.

PLANO 7: P.G. DEL TÚNEL. DE FRENTE A LA CÁMARA SE APROXIMA EL TRINEO DE LAUGHLIN, QUE SALE RÁPIDAMENTE DE CUADRO POR SU PARTE INFERIOR. LUEGO HACE LO PROPIO EL TRINEO DE WEISS.

PLANO 8: P.M.C. DE WEISS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 9: P.G. DEL TÚNEL. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA

(WEISS).

PLANO 10: P.G. DEL TÚNEL. EL TRINEO DE WEISS SE APROXIMA RÁPIDAMENTE DESDE LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA HASTA LA INFERIOR IZQUIERDA DEL CUADRO. LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING LEFT.

PLANO 11: P.M.C. DE WEISS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 12: P.G. DEL TÚNEL CON REFERENCIA DE LOZ ZAPATOS DE WEISS EN LA PARTE INFERIOR DEL CUADRO. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA (WEISS).

PLANO 13: P.G. DEL TÚNEL. EL TRINEO ENTRA A CUADRO POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA Y CONTINUA HACIA EL FONDO DEL CUADRO.

PLANO 14: INTERCUT (INT – CABINA DE OPERACIONES – NOCHE): P.P. DE UN OPERADOR EN LA CABINA DE OPERACIONES. TRAVELLING SIDE HASTA LA PARTE TRASERA DE SU CABEZA. EN EL FONDO QUEDA SU MONITOR, DONDE SE VE LO QUE OCURRE EN LOS TÚNELES.

PLANO 15: P.P. DEL TRINEO DE RICHARDS DE ESPALDAS A CÁMARA. SE ALEJA RÁPIDAMENTE HASTA P.G.

PLANO 16: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 17: P.G. DEL TÚNEL. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA (RICHARDS).

PLANO 18: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 19: P.G. DEL TÚNEL. EL TRINEO DE RICHARDS SE APROXIMA RÁPIDAMENTE DESDE LA EL FONDO, GIRRA Y SALE DE CUADRO POR EL FONDO. LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING RIGHT HASTA P.G.

PLANO 20: P.G. DEL TÚNEL CON REFERENCIA DE LOS ZAPATOS DE RICHARDS EN LA PARTE INFERIOR DEL CUADRO. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA (RICHARDS).

PLANO 21: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 22: P.G. DEL TÚNEL. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA (RICHARDS).

PLANO 23: P.E. DEL TRINEO AVANZANDO DE FRENTE A LA CÁMARA.

PLANO 24: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 25: P.G. DEL TÚNEL. EL TRINEO DE RICHARDS SE INCORPORA POR LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA DEL CUADRO Y SALE POR EL FONDO. LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING RIGHT HASTA P.G.

PLANO 26: P.G. DEL TÚNEL. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA (RICHARDS).

PLANO 27: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 28: P.D. DE LA PARED DEL TÚNEL MIENTRAS EL TRINEO AVANZA A TODA VELOCIDAD.

PLANO 29: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 30: P.D. DE LA PARED DEL TÚNEL MIENTRAS EL TRINEO AVANZA A TODA VELOCIDAD.

PLANO 31: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 32: P.G. DEL TUNEL. EL TRINEO DE RICHARDS ENTRA RÁPIDAMENTE A CUADRO POR LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA Y AVANZA HACIA LA INFERIOR IZQUIERDA. LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING LEFT HASTA PG. FUERA DEL TÚNEL.

PLANO 33: P.E. (LATERAL) DEL TRINEO DE KILLIAN SALIENDO DEL TÚNEL.

PLANO 34: P.D. DE LA RED DE SEGURIDAD QUE DETIENE AL TRINEO. ÉSTA SE ESTREMECE POR EL IMPACTO.

PLANO 35: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO). SE ESTREMECE POR EL IMPACTO.

PLANO 36: P.M. EN CONTRAPICADO FUERTE DE LOS GUARDIAS DE LA ICS QUE RECIBEN A RICHARDS (CÁMARA SUBJETIVA CON PANNING RIGHT).

PLANO 38: P.M.C. DE RICHARDS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO). OBSERVA A LOS HOMBRES QUE LE RODEAN (OFF).

PLANO 39: P.G. DE UNA TRIBUNA ABUCHEANDO A RICHARDS.

ESC. 6: INT – CABINA DE OPERACIONES – NOCHE.

PLANO 1: P.M.C. DE AMBER REVISANDO EL ARCHIVO DE VIDEOS.

PLANO 2: P.D. DE LAS CINTAS DEL ARCHIVO. AMBER (MANOS) CONSIGUE LA CINTA DEL CASO RICHARDS EDITADA PARA TV.

PLANO 3: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE AMBER REVISANDO EL ARCHIVO.

PLANO 4: P.D. DE LAS CINTAS DEL ARCHIVO. AMBER (MANOS) CONSIGUE LA CINTA DEL CASO RICHARDS EN SU VERSIÓN ORIGINAL.

PLANO 5: P.M.C. DE AMBER. GUARDA LAS CINTAS EN SU BOLSILLO Y SIGUE REVISANDO EL ARCHIVO.

PLANO 6: P.P. DE AMBER REVISANDO EL ARCHIVO (OFF). UNA MANO SE POSA SOBRE SU HOMBRO.

PLANO 7: P.M.C. DE AMBER ASUSTADA (DE ESPALDAS, DA LA VUELTA HACIA LA CÁMARA Y QUEDA DE FRENTE). TOMA SUBJETIVA DEL HOMBRE QUE LA DESCUBRE. LA CÁMARA HACE UN LEVE TRAVELLING IN.

ESC. 7: INT – TÚNELES DE SALIDA – NOCHE

PLANO 1: P.G. DEL TUNEL. EL TRINEO DE LAUGHLIN SE APROXIMA RÁPIDAMENTE A CÁMARA.

PLANO 2: P.G. DEL TÚNEL. TRAVELLING IN, CÁMARA SUBJETIVA

(LAUGHLIN).

PLANO 3: P.G. DEL TUNEL. EL TRINEO DE LAUGHLIN ENTRA POR EL FONDO, SE ACERCA A CÁMARA Y SALE POR EL FONDO. LA CÁMARA LO SIGUE CON PANNING LEFT HASTA P.G.

PLANO 4: P.G. DEL TRINEO DE LAUGHLIN AVANZANDO RÁPIDAMENTE.

PLANO 5: P.G. DEL TRINEO DE LAUGHLIN SALIENDO DEL TUNEL.

PLANO 6: P.G. DEL TRINEO DE LAUGHLIN. ENTRA A CUADRO POR LA ESQUINA INFERIOR DERECHA DEL CUADRO, Y ALCANZA EL BORDE DERECHO DE ÉSTE. SE ESTRELLA CONTRA LA RED DE SEGURIDAD.

PLANO 7: P.M.C. DE LAUGHLIN ESTREMECIÉNDOSE POR EL IMPACTO.

PLANO 8: P.M. DE UN GUARDIA DE ICS (CON REFERENCIA DE OTRO AL LADO IZQUIERDO DEL CUADRO) TOMANDO A LAUGHLIN (OFF) PARA QUE SALGA DEL TRINEO (OFF).

PLANO 9: P.M.C. DE LAUGHLIN. LOS BRAZOS DE LOS DOS GUARDIAS LO LEVANTAN POR LOS LADOS.

PLANO 10: P.E. EN CONTRAPICADO FUERTE DE LAUGHLIN SALIENDO DEL TRINEO, ESCOLTADO POR UN GUARDIA.

PLANO 11: P.M.C. DE WEISS (CÁMARA EMPLAZADA EN EL TRINEO).

PLANO 12: P.G. (CON REFERENCIA DE LA BOCA DEL TÚNEL) DEL TRINEO DE WEISS SALIENDO DE ESPALDAS A LA CÁMARA.

PLANO 13: P.E. DEL TRINEO SALIENDO DEL TÚNEL. SE IMPACTA CONTRA LA RED DE SEGURIDAD Y SE REGRESA. LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING MÚLTIPLE.

PLANO 14: P.M.C. DE WEISS ESTREMECIÉNDOSE POR EL IMPACTO. (CORTE)

1.3.2.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 81. *Caracterización de planos en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Planos Total: 124 (138 Encuadres)	Tamaño	Gran General	0	
		General	48	
		de Conjunto	7	
		Entero	11	
		Americano	4	
		Medio	24	
		Medio corto	28	
		Primer	5	
		Prim. Primer	0	
		Detalle	11	
	Composición	Horizontal	0	
		Vertical	1	
		Diagonal	63	
		Triángulo	60	
		Dob. Triángulo	0	
		Circular	7	
		Lin. quebradas	7	
	Angulación	Vertical	Picada	5
			Normal	118
			Contrapicada	15
		Horizontal	Normal	130
			Oblicua	8
	Duración	Muy breve	80	
		Medio	38	
		Muy largo	6	
	Movimiento	Fijo	86	
		Panning	15	

		Tilting	2
		Travelling	22
		Zoom	0

Tabla 82. *Caracterización de color en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Traje de Killian, sombras en el estudio, túneles.	
Color (GRIS)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	
		Baja	x

	Ubicación	Túneles, ruinas de *La Zona*, trajes de Richards, Weiss y Laughlin.	
Color (NARANJA)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Estudio de TV, luces dentro de los túneles	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	N/A
		Histórico	
		Simbólico	
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Luces de neón en el estudio de TV.	

Color (ROJO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Ubicación	Estudio de TV, insignias de ICS, túneles, trineos.	
Color (AMARILLO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Traje de Richards, luces dentro de los túneles.	

Tabla 83. *Caracterización de luz en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	x
		Clave baja	
	Intensidad	Dura	x
		Suave	x
	Procedencia	Natural	
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 84. *Caracterización de óptica en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	
		Normal	x
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	x
		Baja	

Tabla 85. *Caracterización de textura en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Textura	Brillo	Muy brillante	x
		Normal	
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	x

Tabla 86. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Vestuario	Estilo	Realista	x	Descripción	Los vestuarios que se ven en esta secuencia son tan distintos como los personajes que los usan. Así, se tienen al menos los siguientes grupos: los corredores, que usan monos ajustados y brillantes; los espectadores del estudio, vestidos de manera clásica, con atuendos semiformales; los espectadores callejeros, vestidos con ropas informales y en malas condiciones; los policías, de uniforme; las bailarinas, que usan mallas ajustadas al cuerpo; los operadores de TV, que usan trajes formales de trabajo; y además está Killian y Amber, que visten trajes elegantes. A continuación se hace la descripción de los personajes principales.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Tanto orgánicos como sintéticos.			
	Colores	Varios, generalmente colores vivos.			
	Condiciones	Varias			

Tabla 87. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Vestuario (KILLIAN)	Estilo	Realista		Descripción	Traje de vestir muy elegante, de color negro, con camisa blanca y corbata de cinta negra.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino, algodón			
	Colores	Blanco, negro			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (MODELOS)	Estilo	Realista	x	Descripción	Vestido corto y abierto, de color azul brillante, con guantes largos del mismo material. Medias largas (sobre la rodilla). Pendientes redondos grandes, escarcha en el cabello.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Lame			
	Colores	Azul			
	Condiciones	Óptimas			

Vestuario (RICHARDS 1)	Estilo	Realista	x	Descripción	Mono azul oscuro con la insignia de ICS a la altura del pecho, en el lado derecho. Similar a una braga de mecánico.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Azul			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (RICHARDS 2)	Estilo	Realista		Descripción	Mono amarillo de licra, con secciones grises a cada lado, siendo más pronunciada y visible la del lado derecho, que cubre incluso la manga. Estas secciones están separadas del resto del traje por una delgada línea roja. Los costados y mangas son texturizados, mientras que el resto es completamente liso. El traje es brillante y muy ajustado al cuerpo.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Amarillo, gris, rojo			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (ESPECTADOR EN EL ESTUDIO 1)	Estilo	Realista		Descripción	Chaqueta de vestir semiformal, de color beige, con camisa amarilla. No lleva corbata.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lino, algodón			
	Colores	Beige, amarillo			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESPECTADORA EN EL ESTUDIO 1)	Estilo	Realista		Descripción	Blusa gris de corte ancho, gargantilla negra, sombrero pequeño de color verde oscuro, con una cinta negra y hebilla dorada. Lentes correctivos de montura plástica, transparente, de gran tamaño.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Seda, telas varias			
	Colores	Gris, verde			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (POLICÍAS)	Estilo	Realista		Descripción	Camisa azul oscuro desteñido, con pantalón del mismo color. Chaleco antibalas y casco negro.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			

	Materiales	Algodón, nylon, plástica			
	Colores	Azul, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESCOLTA DE KILLIAN)	Estilo	Realista	x	Descripción	Camisa azul, con la insignia de ICS al lado derecho, a la altura del pecho. Pantalones negros.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Azul, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESPECTADORES CALLEJEROS)	Estilo	Realista		Descripción	La mayoría de los espectadores callejeros tienen ropa similar: Franela o camisa informal, en malas condiciones, con chaleco o chaqueta gris o beige. Algunos usan pasamontañas, gorros de invierno o gorras de béisbol.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Varios			
	Colores	Gris, beige, otros			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (BAILARINA)	Estilo	Realista	x	Descripción	Malla de licra de color azul claro brillante, con secciones plateadas. Abierta en el ombligo y en la espalda.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Azul, plateado			
	Condiciones	Optimas			
Vestuario (ESPECTADORA EN EL ESTUDIO 2)	Estilo	Realista	x	Descripción	Camisón rojo, con flores blancas (estilo hawaiano). Debajo lleva otra camisa turquesa, de la cual sólo se ven las mangas.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Rojo, turquesa, blanco			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (OPERADOR DE SALA DE TV)	Estilo	Realista	x	Descripción	Traje clásico de vestir gris (o negro), con camisa blanca. En general, todos los operadores usan un atuendo
		Pararrealista			
		Simbólico			

	Materiales	Algodón, lino			parecido.
	Colores	Gris, blanco, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (AMBER)	Estilo	Realista		Descripción	Vestido largo de color gris, que cubre el cuerpo completo (incluyendo piernas y mangas y cuello). Tiene una solapa que se cierra con dos líneas verticales de botones. Lleva un cinturón de un gris más oscuro, con hebilla en la parte delantera, una pulsera plateada, una cartera también plateada, de forma pentagonal, y zarcillos de espejo. Usa zapatos de tacón negros.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Lana			
	Colores	Gris, plateado			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (WHITMAN)	Estilo	Realista		Descripción	Mono similar al de Richards, en azul y gris.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Azul, gris			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (BRICE)	Estilo	Realista		Descripción	Mono similar al de Richards, en gris y verde.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Gris, verde			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (HADDAD)	Estilo	Realista		Descripción	Mono similar al de Richards, en plateado y verde.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Plateado, verde			
	Condiciones	Buenas			

Vestuario (MODELOS PLAYERAS)	Estilo	Realista	x	Descripción	Bikinis de varios colores, estilo ochentero.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Varios			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (LAUGHLIN)	Estilo	Realista		Descripción	Mono similar al de Richards, en gris y rojo.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Gris, rojo			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (WEISS)	Estilo	Realista		Descripción	Mono igual al de Laughlin, pero mucho más delgado.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Gris, rojo			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ANCIANA 1)	Estilo	Realista	x	Descripción	Camisa verde con chaleco azul. Collar de cuentas finas de color blanco.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	verde, azul			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ANCIANA 2)	Estilo	Realista	x	Descripción	Vestido de flores beige y marrón, abrigo de lana. Collar de cuentas gruesas de color blanco (posiblemente perlas).
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, lana			
	Colores	Marrón, beige, gris			
	Condiciones	Buenas			

Vestuario (PERSONAL DE PROTOCOLO)	Estilo	Realista	x	Descripción	Traje de vestir azul, camisa blanca.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Azul, blanco			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (GUARDIA DE ICS 1)	Estilo	Realista		Descripción	Vestuario de estilo punk, con chaleco marrón de escamas, similar a una armadura samurái. Protector de cota de malla en cabeza y cuello. Gorra de béisbol negra.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Metal, tela			
	Colores	Marrón, plateado, negro			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (GUARDIA DE ICS 2)	Estilo	Realista		Descripción	Similar al del Guardia 1, con chaqueta de cuero negra, con acabados y adornos de metal. Antifaz de tela negro.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Cuero, metal			
	Colores	Negro, plateado			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (GUARDIA DE ICS 3)	Estilo	Realista		Descripción	Franela plateada con chaleco negro, boina negra y lentes oscuros tipo aviador. También tiene un estilo punk.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Materiales sintéticos			
	Colores	Plateado, negro			
	Condiciones	Regulares			

Tabla 88. *Caracterización de escenario en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Convencionales	Descripción	Si bien los edificios no tienen mayor presencia en esta secuencia, se puede notar que se trata de edificios convencionales visiblemente deteriorados, como los de una zona residencial marginal.
				Colores	Grises		
				Dimensiones	Medianas		
				Condiciones	Malas o en ruinas		
			Atmósfera	Colores	Negro	Descripción	Es de noche, y por lo tanto el ambiente es oscuro. Además, las calles están repletas de personas de mal aspecto apostando o abucheando a los corredores. En general, las condiciones del exterior son las propias de las áreas marginales.
				Condiciones	Malas		
		Interior (Habitación)	Forma	Rectangular	Descripción	El estudio del programa *Running Man* es similar al de cualquier	
			Dimensiones	Grande			

			Colores	Rojo, naranja, azul
			Condiciones	Buenas

programa de concursos de la época, o incluso de la actualidad. La mayor parte del fondo del estudio es de color naranja, con una gran torre roja en el centro, sobre la cual se exhibe el logo de ICS en neón azul, y a cuyo pies se abre el portal plateado de entrada de los corredores. Asimismo, hay varias piezas decorativas de gran tamaño, que emulan la forma de los edificios de la ciudad. El estudio está separado en dos niveles, conectados por escaleras que se extienden transversalmente de lado a lado. Estas están decoradas con luces de neón azules y anaranjadas. En el centro del escenario hay un túnel cubierto con anillos fluorescentes de neón azul, dispuesto para permitir la salida de los trineos de los corredores. También hay otras dos lanzaderas ocultas tras un par de estructuras cilíndricas plateadas en la parte posterior izquierda del escenario. Del lado contrario al escenario hay dos alas de graderías que se hacen más altas a medida que se separan del escenario. En medio de estas se encuentra la puerta de acceso del público y otra torre roja con el

					logo de ICS en neón azul.
	Vehículo	Forma	Elipsoidal	Descripción	El trineo para lanzar a los corredores a la zona es apenas un pequeño asiento con abrazaderas de seguridad en muñecas y piernas, sobre el cual se coloca una jaula elipsoidal hecha con tubos de color gris y naranja. En su frente tiene un par de círculos similares a faros (no encienden), y en su parte posterior lleva un sistema de propulsión a chorro capaz de desarrollar velocidades vertiginosas. Estos trineos son lanzados por el túnel que conecta al estudio de TV con *La Zona*, mediante cualquiera de las tres lanzaderas dispuestas para ello. Estos túneles son ductos de concreto muy angostos, iluminados externamente con lámparas amarillas y rojas, que le dan un aspecto terrorífico.
		Dimensiones	Pequeño		
		Colores	Gris, rojo		
		Condiciones	Óptimas		

Tabla 89. *Caracterización de utilería en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Utilería	Muebles y decorados (PROPS)	Forma	Cilíndricas, varias	Descripción	Se trata de piezas decorativas dispuestas en el escenario en donde se graba el programa. La mayoría de estos emulan columnas y edificios de la ciudad. Los edificios están decorados con luces que se asemejan a ventanillas. También hay tres lanzaderas para trineos, una de ellas en el centro del escenario, y dos más en el lado izquierdo.
		Dimensiones	Medianos		
		Colores	Plateado, negro		
		Condiciones	Óptimas		
	Muebles y decorados (PANCARTAS)	Forma	Rectangular	Descripción	Pancartas para aupar a los cazadores y a Killian. Están hechas con tela, de distintos colores, y tienen mensajes escritos para su fin.
		Dimensiones	Grandes		
		Colores	Varios		
		Condiciones	Buenas		
	Muebles y	Forma	Rectangular	Descripción	Un archivo para almacenar cintas de video. Tiene

decorados (ARCHIVO DE VIDEO)	Dimensiones	Mediano		gavetas en su parte frontal en donde se guardan cientos de ejemplares identificados verbalmente. Las cintas son parecidas a los antiguos *diskettes*.
	Colores	Negro		
	Condiciones	Optimas		
Máquinas y computadoras (AVISOS LUMINOSOS)	Forma	Varias	Descripción	El estudio de *Running Man* está decorado con varios avisos luminosos: Avisos rectangulares en rojo con el nombre del programa, avisos de neón azules con el logo de ICS, anillos de neón azul en la lanzadera central, y figuras de corredores en neón rojo.
	Dimensiones	Varias		
	Colores	Rojo, azul		
	Condiciones	Óptimas		
Máquinas y computadoras (CONSALAS DE TV)	Forma	Rectangular	Descripción	Grandes aparatos de que usan los operadores de la sala de TV para ocuparse de los aspectos técnicos de la transmisión. Tienen controles digitales y de pantallas convexas CRT, completamente convencionales.
	Dimensiones	Grandes		
	Colores	Gris		
	Condiciones	Óptimas		
Máquinas y computadoras (MONITOR)	Forma	Rectangular	Descripción	EN la sala de operaciones hay un monitor que muestra el desarrollo de la transmisión. Se trata de una pantalla CRT acoplada a una pared.
	Dimensiones	Pequeño		
	Colores	Negro		
	Condiciones	Óptimas		
Máquinas y computadoras (PANTALLA)	Forma	Rectangular	Descripción	Una pantalla gigante de Televisión, instalada en medio de la calle. Tiene luces decorativas de color amarillo instaladas en su marco, algunas de ellas no funcionan. La pantalla muestra los anuncios de día y cortes promocionales y de propaganda.
	Dimensiones	Grande		
	Colores	Negro		
	Condiciones	Buenas		
Armas (PISTOLA)	Forma	Convencional	Descripción	Si bien los policías de la actualidad suelen usar pistolas semiautomáticas, los de esta película usan pequeñas armas automáticas, similares a las subametralladoras de la actualidad, pero mucho más pequeñas, aproximadamente del tamaño de una pistola.
	Dimensiones	Pequeña		
	Colores	Negro		
	Condiciones	Buenas		

Tabla 90. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 2 de The Running Man.*

Efectos especiales	Explosiones y otros	Propulsor	Descripción	Los trineos tienen un propulsor en su parte posterior que les permite atravesar los túneles a velocidades vertiginosas. Básicamente se trata de un sistema de fuegos artificiales (cohete) de gran tamaño.

1.3.3. Secuencia 3: Richards se enfrenta a Dynamo.

1.3.3.1. Guión técnico.

ESC. 1: EXT – CALLE DE *LA ZONA* – NOCHE.

PLANO 1: P.G. DE LA CALLE CON RICHARDS EN EL FONDO. ÉSTE SE DIRIGE AL CENTRO DESDE LA DERECHA DEL CUADRO. CORRE EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA.

PLANO 2: P.G. DE DYNAMO FORCEJEANDO CON AMBER. A LA IZQUIERDA DE ESTOS SE ENCUENTRA EL VEHÍCULO DE DYNAMO.

PLANO 3: P.E. DE RICHARDS CORRIENDO DE FRENTE HACIA LA CÁMARA.

PLANO 4: P.G. DE DYNAMO FORCEJEANDO CON AMBER. A LA IZQUIERDA DE ESTOS SE ENCUENTRA EL VEHÍCULO DE DYNAMO. (TOMA MÁS CERCANA QUE EL PLANO 3).

PLANO 5: P.M. DE RICHARDS CORRIENDO EN DIAGONAL HACIA LA CÁMARA. TRATA DE LLAMAR LA ATENCIÓN DE DYNAMO (OFF). SE ACERCA HASTA EL BORDE DERECHO DEL CUADRO EN P.M.C.

PLANO 6: P.E. DYNAMO. AMBER ESTÁ TENDIDA SOBRE UN MURO, SOMETIDA POR DYNAMO.

PLANO 7: P.M. DE AMBER. DYNAMO (BRAZOS) LE DEJA INCONSCIENTE CON UNA DESCARGA ELÉCTRICA.

PLANO 8: P.M. DE DYNAMO (A LA DERECHA DEL CUADRO). DISPARA UN RAYO A RICHARDS (OFF) QUE ATRAVIESA EL CUADRO DE DERECHA A IZQUIERDA.

PLANO 9: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO HACIA DYNAMO (OFF) DE FRENTE A LA CÁMARA. POR EL LADO DERECHO DE LA PANTALLA ENTRA EL RAYO LANZADO POR DYNAMO (OFF) E IMPACTA A DE LOS PIES DE RICHARDS.

PLANO 10: P.E. DE RICHARDS CORRIENDO DE FRENTE A LA CÁMARA.

PLANO 11: INTERCUT (INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING MAN* – *NOCHE*): P.G. EN CONTRAPICADO LEVE DE LOS ESPECTADORES EMOCIONADOS POR LA BATALLA ENTRE DYNAMO Y RICHARDS. LEVE TRAVELLING SIDE RIGHT.

PLANO 12: INTERCUT (EXT – CALLE – NOCHE): P.G. EN PICADO FUERTE DE LOS ESPECTADORES VIENDO EL PROGRAMA EN LA CALLE.

PLANO 13: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO EN DIAGONAL HACIA LA CÁMARA PARA ALCANZAR A DYNAMO (OFF).

PLANO 14: P.G. DE DYNAMO EN CONTRAPICADO LEVE SOBRE LA CABINA DE SU VEHÍCULO. DISPARA UN RAYO A RICHARDS (OFF) DIRECTAMENTE HACIA LA CÁMARA.

PLANO 15: P.M. DE DYNAMO DISPARANDO EL RAYO.

PLANO 16: P.G. DE LA CALLE. UN RAYO SE INCORPORA POR EL LADO

DERECHO DEL CUADRO Y RICHARDS LO HACE POR EL LADO IZQUIERDO EN P.E. EL RAYO IMPACTA FRENTE A ÉSTE, QUE SALTA HACIA DELANTE PARA EVITARLO, SALIENDO DE CUADRO POR LA DERECHA.

PLANO 17: P.M.C. DE RICHARDS EN EL SUELO. CAE FRENTE A LA CÁMARA. LEVE TILT DOWN.

PLANO 18: P.M.C. DE DYNAMO EN LA CABINA DE SU VEHÍCULO. SE PREPARA PARA PARTIR.

PLANO 19: P.M.C. DE RICHARDS EN EL SUELO. LEVANTA LA MIRADA HACIA DYNAMO (OFF).

PLANO 20: P.G. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO AVANZANDO EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA. EN EL FONDO AMBER ACABA DE DESPERTAR.

PLANO 21: P.M.C. DE RICHARDS EN EL SUELO. MIRA A DYNAMO (OFF) Y SE LEVANTA RÁPIDAMENTE. LEVE TILT UP.

PLANO 22: P.G. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO AVANZANDO EN DIRECCIÓN A LA CÁMARA. SE ACERCA LEVEMENTE.

PLANO 23: P.E. DE RICHARDS LEVANTÁNDOSE. SE DA LA VUELTA Y EMPIEZA A CORRER, HUYENDO DE DYNAMO (OFF).

PLANO 24: P.E. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO AVANZANDO HACIA CÁMARA. SALE CASI COMPLETAMENTE DE CUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 25: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO DE ESPALDAS A LA CÁMARA.

PLANO 26: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO DE ESPALDAS. EL VEHÍCULO DE DYNAMO SE INCORPORA A CUADRO POR LA PARTE DERECHA EN P.D.

PLANO 27: INTERCUT (INT – VESTIDORES – NOCHE): P.P. DEL CAPITÁN FREEDOM MIRANDO LA TV (OFF). EN EL FONDO HAY OTROS VARIOS ESPECTADORES.

PLANO 28: P.M.C. EN CONTRAPICADO LEVE DE DYNAMO PERSIGUIENDO A RICHARDS.

PLANO 29: P.M.C. (LATERAL) DE RICHARDS CORRIENDO HACIA LA IZQUIERDA DEL CUADRO. LA CÁMARA LE SIGUE CON TRAVELLING SIDE.

PLANO 30: P.D. DEL PARACHOQUES DEL VEHÍCULO DE DYNAMO. SE ACERCA LEVEMENTE A CÁMARA.

PLANO 31: P.M. DE RICHARDS CON EL VEHÍCULO DE DYNAMO EN EL FONDO, PERSIGUIÉNDOLE. RICHARDS CORRE HACIA LA IZQUIERDA HASTA SALIR DE CUADRO.

PLANO 32: P.D. DE LOS PIES DE RICHARDS, CORRIENDO. TRAVELLING SIDE LEFT.

PLANO 33: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO. EL VEHÍCULO DE DYNAMO SE INCORPORA POR LA DERECHA DEL CUADRO EN P.D. Y LUEGO SE

ALEJA LEVEMENTE HACIA EL FONDO.

PLANO 34: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO, CON EL VEHÍCULO DE DYNAMO PERSIGUIÉNDOLE.

PLANO 35: P.M.C. DE DYNAMO EN LA CABINA DE SU VEHÍCULO. ASEGURA QUE YA TIENE A RICHARDS.

PLANO 36: INTERCUT (EXT – EDIFICIO ICS – NOCHE): P.G. EN CONTRAPICADO DE UN GRUPO DE ESPECTADORES APLAUDIENDO.

PLANO 37: INTERCUT (INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING MAN* – NOCHE): P.G. EN PICADO LEVE DE LOS ESPECTADORES APLAUDIENDO. TRAVELLING SIDE RIGHT.

PLANO 38: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO HACIA LA DERECHA. LA CÁMARA LE SIGUE CON PANNING RIGHT.

PLANO 39: P.G. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO. CORRE HACIA LA DERECHA. SE ACERCA LEVEMENTE A LA CÁMARA, QUE LE SIGUE CON PANNING RIGHT.

PLANO 40: P.M. DE AMBER TRATÁNDO DE LEVANTARSE.

PLANO 41: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO CON EL VEHÍCULO DE DYNAMO DETRÁS.

PLANO 42: INTERCUT (EXT – CALLE – NOCHE): P.G. EN CONTRAPICADO FUERTE DE LOS APOSTADORES CALLEJEROS, EMOCIONADOS POR LA PERSECUSIÓN (OFF).

PLANO 43: P.M. DE RICHARDS CORRIENDO CON EL VEHÍCULO DE DYNAMO DETRÁS. EL PRIMERO CORRE HASTA SALIR DE CUADRO POR LA DERECHA. EL VEHÍCULO SE ACERCA A CÁMARA HASTA P.MC. DE DYNAMO. LEVE PANNING RIGHT.

PLANO 44: P.E. DE RICHARDS CORRIENDO DE ESPALDAS A LA CÁMARA. TRAVELLING IN.

PLANO 45: P.D. DE UN FARO EN EL PARACHOQUE DEL VEHÍCULO DE DYNAMO

PLANO 46: P.D. DE LOS PIES DE RICHARDS (DESDE ATRÁS).

PLANO 47: INTERCUT (INT – SALA DE ESTAR – NOCHE): P.G. DE UN GRUPO DE TELEVIDENTES EMOCIONADOS POR LA PERSECUSIÓN (OFF). CAMINAN HACIA CÁMARA Y ESTA SE APARTA EN TRAVELLING OUT.

PLANO 48: INTERCUT (INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING MAN* – NOCHE): P.G. EN CONTRAPICADO LEVE DE LOS ESPECTADORES AUPANDO A DYNAMO.

PLANO 49: P.E. DE RICHARDS CORRIENDO CON EL VEHÍCULO DE DYNAMO DETRÁS. SE ACERCA A CÁMARA HASTA P.M. HASTA SALIR PARCIALMENTE DE CUADRO POR LA DERECHA. LEVE TILT UP.

PLANO 50: P.G. DE RICHARDS CORRIENDO CON EL VEHÍCULO DE DYNAMO DETRÁS. SUBE POR UNA LADERA HASTA SALIR CASI COMPLETAMENTE DE CUADRO POR LA DERECHA. LA CÁMARA SIGUE SUS PIES EN P.D. CON PANNING LEFT Y TILT UP.

PLANO 51: P.E. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO SUBIENDO POR LA LADERA EN PICADO FUERTE.

PLANO 52: P.G. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO SUBIENDO POR LA LADERA.

PLANO 53: P.E. (LATERAL) DE RICHARDS SUBIENDO POR LA LADERA. PANNING RIGHT.

PLANO 54: P.D EN PICADO DEL VEHÍCULO DE DYNAMO SUBIENDO. DA UN SALTO.

PLANO 55: P.E. (LATERAL) DE RICHARDS SUBIENDO POR LA LADERA. VOLTEA LA MIRADA PARA VER QUÉ OCURRE (OFF).

PLANO 56: P.P. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO RODANDO LADERA ABAJO. PANNING RIGHT.

PLANO 57: P.P. CONTRAPICADO DEL VEHÍCULO DE DYNAMO RODANDO LADERA ABAJO. PANNING LEFT.

PLANO 58: P.E. CONTRAPICADO DEL VEHÍCULO DE DYNAMO RODANDO LADERA ABAJO. SE ACERCA LEVEMENTE A CÁMARA. PANNING LEFT.

PLANO 59: P.G. DEL VEHÍCULO RODANDO LADERA ABAJO. SE ACERCA DIAGONALMENTE A CÁMARA HASTA SALIR PARCIALMENTE DE CUADRO POR EL LADO DERECHO.

PLANO 60: P.G. DEL VEHÍCULO DE DYNAMO RODANDO. LEVE PANNING

LEFT.

PLANO 61: P.P. DEL VEHÍCULO RODANDO (DESDE EL LADO CONTRARIO).

PLANO 62: P.E. EN CONTRAPICADO DE RICHARDS OBSERVANDO LO OCURRIDO (OFF). TOMA UN PALO Y COMIENZA A BAJAR LA LADERA.

PLANO 63: P.M. DE AMBER. SE PONE DE PIE Y CAMINA HACIA LA CÁMARA HASTA SALIR PARCIALMENTE DE DUADRO POR LA IZQUIERDA.

PLANO 64: P.G. DE RICHARDS DESDE EL VEHÍCULO DE DYNAMO. TRAVELLING SIDE RIGHT HASTA P.M. DE DYNAMO ATASCADO Y PIDIENDO AYUDA EN LA CABINA. POR LA DERECHA ENTRA RICHARDS COMO REFERENCIA, PERO SÓLO SE VE UNA PARTE DE SU CUERPO.

PLANO 65: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DE RICHARDS. MIRA A DYNAMO (OFF) CON DESPRECIO.

PLANO 66: INTERCUT (INT – BAR – NOCHE): P.P. DE UNA TELEVIDENTE A LA EXPECTATIVA.

PLANO 67: INTERCUT (INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING* MAN – NOCHE): P.G. DE LOS ESPECTADORES A LA EXPECTATIVA.

PLANO 68: INTERCUT (INT – ESTUDIO DE *THE RUNNING* MAN – NOCHE): P.G. DE LOS ESPECTADORES A LA EXPECTATIVA. ALGUIEN PIDE A RICHARDS QUE MATE A DYNAMO.

PLANO 69: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DE RICHARDS. LEVANTA UN PALO COMO PARA GOLPEAR A DYNAMO (OFF).

PLANO 70: P.P.P. EN PICADO FUERTE DE DYNAMO ASUSTADO MIRANDO A RICHARDS (OFF).

PLANO 71: P.M.C. EN CONTRAPICADO FUERTE DE RICHARDS. LANZA EL GOLPE HACIA DYNAMO (OFF).

PLANO 72: P.A. (SIN CABEZA) DE RICHARDS DE ESPALDAS A CÁMARA LANZANDO EL GOLPE A DYNAMO (BORDE IZQUIERDO DEL CUADRO).

PLANO 73: P.P. EN PICADO FUERTE DE DYNAMO. ESTÁ CONFUNDIÓ, YA QUE RICHARDS NO LE GOLPEÓ (OFF).

PLANO 74: INTERCUT (EXT – CALLE – NOCHE): P.G. EN CONTRAPICADO DE LOS APOSTADORES A LA EXPECTATIVA.

PLANO 75: P.M.C. EN CONTRAPICADO DE RICHARDS (BORDE DERECHO DEL CUADRO), CON AMBER EN EL FONDO (IZQUIERDA, FUERA DE FOCO). RICHARDS LE DICE A DYNAMO (OFF) QUE NO MATARÁ A NINGÚN HOMBRE INDEFENSO, AUNQUE SE TRATE DE ALGUIEN COMO ÉL.

(CORTE)

1.3.3.2. Aplicación de la matriz de análisis.

Tabla 91. *Caracterización de planos en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Planos Total: 75 (81 Encuadres)	Tamaño	Gran General	0	
		General	31	
		de Conjunto	0	
		Entero	13	
		Americano	1	
		Medio	10	
		Medio corto	12	
		Primer	6	
		Prim. Primer	1	
		Detalle	7	
	Composición	Horizontal	0	
		Vertical	2	
		Diagonal	32	
		Triángulo	37	
		Dob. Triángulo	0	
		Circular	1	
		Lin. quebradas	9	
	Angulación	Vertical	Picada	6
			Normal	61
			Contrapicada	14
		Horizontal	Normal	81
			Oblicua	0
	Duración	Muy breve	68	
		Medio	7	
		Muy largo	0	
	Movimiento	Fijo	62	

		Panning	9
		Tilting	4
		Travelling	7
		Zoom	0

Tabla 92. *Caracterización de color en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Color (NEGRO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	x
		Media	
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Calles de *La Zona*, cielo nocturno, sombra, trajes de algunos personajes.	
Color (AZUL)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x

		Baja	
	Ubicación	Luces de la zona, rayos de Dynamo.	
Color (ROJO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Graderías de ICS, luces led en el traje de Dynamo, luces led en el parachoques del vehículo de Dynamo.	
Color (AMARILLO)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	

	Ubicación	Trajes de Richards y Amber, luces led en el traje de Dynamo, rayo tranquilizante de Dynamo.	
Color (GRIS)	Uso	Pictórico	
		Histórico	
		Simbólico	x
		Psicológico	
	Intensidad	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Saturación	Alta	
		Media	x
		Baja	
	Ubicación	Vehículo de Dynamo, calles de *La Zona.*	

Tabla 93. *Caracterización de luz en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Luz	Tonalidad	Clave alta	x
		Clave baja	
	Intensidad	Dura	x
		Suave	x
	Procedencia	Natural	
		Artificial	x
	Estilo	Realista	x
		Efectista	

Tabla 94. *Caracterización de óptica en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Óptica	Perspectiva	Muy abierta	
		Normal	x
		Muy cerrada	
	Pfd. campo	Alta	
		Media	x
		Baja	

Tabla 95. *Caracterización de textura en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Textura	Brillo	Muy brillante	
		Normal	X
		Muy opaco	
	Grano	Mucho	
		Medio	
		Poco	X

Tabla 96. *Caracterización de vestuario (general) en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Vestuario	Estilo	Realista	x	Descripción	En esta secuencia se pueden ver varios grupos de personas de distintas clases sociales y en distintos ambientes. Por tal motivo, sus atuendos difieren mucho entre sí. La gente más pobre, en las calles, viste ropas muy sencillas y en visible mal estado, sobre todo chaquetas y gorras. En el resto de las
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Tanto sintéticos como orgánicos			
	Colores	Varios			

	Condiciones	Varias		locaciones en donde se encuentran los espectadores del programa, la gente viste de manera más formal, pero sin dejar de verse casuales. Una vez más, se trata en todos los casos de atuendos de corte clásico, que no se relacionan necesariamente con una época en particular, si bien no dejan de recordar a la época misma en que se realizó la película. A continuación se describe el vestuario de los personajes principales.

Tabla 97. *Caracterización de vestuario (individual) en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Vestuario (RICHARDS)	Estilo	Realista		Descripción	Mono amarillo de licra, con secciones grises a cada lado, siendo más pronunciada y visible la del lado derecho, que cubre incluso la manga. Estas secciones están separadas del resto del traje por una delgada línea roja. Los costados y mangas son texturizados, mientras que el resto es completamente liso. El traje es brillante y muy ajustado al cuerpo. En este punto de la película ya está notablemente deteriorado.
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Amarillo, gris, rojo			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (AMBER)	Estilo	Realista		Descripción	Versión femenina del traje que usa Richards
		Pararrealista	x		
		Simbólico			
	Materiales	Licra			
	Colores	Amarillo, gris, rojo			
	Condiciones	Regulares			
Vestuario (DYNAMO)	Estilo	Realista		Descripción	Peto y casco de estilo romano, hechos de plástico, decorados con muchas luces led
		Pararrealista	x		

		Simbólico			de distintos colores, que encienden intermitentemente. Mayormente estas luces son de color rojo y amarillo. El peto es de color negro, con hombreras cortas de color bronce. El casco es transparente, con una cresta morada cubierta por plástico transparente. Sus pantalones son grises, y lleva un par de baterías a cada lado. Debajo del peto lleva una camisa con mangas plásticas, de color negro. Usa guantes negros, y anillos de luces similares a las del peto y casco. Sobre las muñecas lleva un par de armas eléctricas.
	Materiales	Materiales sintéticos			
	Colores	Gris, morado, otros			
	Condiciones	Óptimas			
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Varios			
	Colores	Gris, beige, otros			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (ESPECTADOR EN LA CALLE)	Estilo	Realista	x	Descripción	La mayoría de los espectadores callejeros tienen ropa similar: Franela o camisa informal, en malas condiciones, con chaleco o chaqueta gris o beige. Algunos usan pasamontañas, gorros de invierno o gorras de béisbol.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Varios			
	Colores	Gris, beige, otros			
	Condiciones	Malas			
Vestuario (CAPITÁN FREEDOM)	Estilo	Realista	x	Descripción	Chaqueta semiformal de un botón, con la insignia de ICS al lado derecho a la altura del pecho. Sweater cuello de tortuga de color blanco. Pantalones de vestir negros.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Azul, blanco, negro			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (COMPAÑERA DEL CAP. FREEDOM 1)	Estilo	Realista	x	Descripción	Blusa semiformal de color azul, con hombreras, mangas largas y escote. Cinturón rojo y minifalda negra. Pendientes grandes y alargados.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Lino			
	Colores	Azul, rojo, negro,			
	Condiciones	Optimas			

Vestuario (COMPAÑERA DEL CAP. FREEDOM 2)	Estilo	Realista	x	Descripción	Vestido de noche escotado, estilo griego, de color plateado muy claro. Collares de cuentas doradas grandes.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Seda			
	Colores	Plateado			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (ESPECTADOR EN EL EDIFICIO ICS)	Estilo	Realista	x	Descripción	Traje clásico de vestir marrón claro, con camisa blanca y corbata marrón.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Marrón, blanco			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESPECTADOR EN VESTIDORES 1)	Estilo	Realista	x	Descripción	Chaqueta de vestir negra, camisa roja, pantalón de vestir gris. Corbata blanca con puntos rojos.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Negro, rojo, gris, blanco			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESPECTADOR EN VESTIDORES 2)	Estilo	Realista	x	Descripción	Camiseta de algodón blanca ajustada al cuerpo, shorts negros de nylon.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón, nylon			
	Colores	Blanco, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESPECTADOR EN VESTIDORES 3)	Estilo	Realista	x	Descripción	Traje de vestir de un botón, hecho en seda. Muy elegante y extravagante. De entramado beige, negro y verde. Chaleco negro, camisa azul y corbata verde. Pantalones de vestir negros
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Seda, algodón			
	Colores	Verde, beige, negro, azul, verde			
	Condiciones	Óptimas			

Vestuario (ESPECTADOR EN VESTIDORES 4)	Estilo	Realista	x	Descripción	Sweater de lana verde con rombos negros. Pantalones negros. Zapatos de vestir negros.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Lana, algodón			
	Colores	Verde, negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (GEISHA)	Estilo	Realista	x	Descripción	Kimono rojo de seda. Cinturón rojo con lazo en la parte trasera.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Seda			
	Colores	Rojo			
	Condiciones	Óptimas			
Vestuario (ESPECTADOR EN EL ESTUDIO 2)	Estilo	Realista	x	Descripción	Chaqueta semiformal negra, franela negra. Lentes correctivos con montura metálica de corte clásico.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Buenas			
Vestuario (ESPECTADORA EN EL BAR)	Estilo	Realista	x	Descripción	Vestido de coctel, corto y ajustado, de color negro.
		Pararrealista			
		Simbólico			
	Materiales	Algodón			
	Colores	Negro			
	Condiciones	Óptimas			

Tabla 98. *Caracterización de escenario en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Escenario	Estilo	Realista					
		Impresionista					
		Expresionista	x				
	Locus	Exterior (Ciudad)	Edificios	Forma	Ruinas	Descripción	No hay muchos edificios en *La Zona*. Apenas quedan algunas estructuras en pie, de tamaño mediano, con grandes pilas de escombros alrededor. En otras zonas de la ciudad sí hay más edificios, de forma convencional y trapezoidal, rascacielos en su mayoría.
				Colores	Grises		
				Dimensiones	Grandes (montones de escombros)		
				Condiciones	En ruinas		
			Atmósfera	Colores	Negro, gris, azul	Descripción	Muy oscura. Abunda el negro y el gris de los escombros, y las luces azules de los postes, que le dan un tono azulado a la mayoría de los objetos. En el resto de los ambientes la iluminación, al igual que los espacios, es mucho más convencional.
				Condiciones	Malas		

		Interior (Habitación)	Forma	Convencional	Descripción	En esta secuencia se hacen *intercuts* a varios espacios interiores, como un bar, los vestidores de los cazadores, y el estudio del programa. Los dos primeros son estructuras de diseño muy moderno, incluso para los estándares de la actualidad, sin embargo, no pueden detallarse debido a que apenas se hacen planos muy cortos y cerrados. En el caso del estudio de televisión, si es una estructura compleja. Para detalles, véase la sección correspondiente en la Secuencia 2.
			Dimensiones	Varias		
			Colores	Varios		
			Condiciones	Varios		
	Vehículo	Forma	Rediseño a partir de un convencional	Descripción	EL vehículo de Dynamo es un pequeño monoplaza con diseño deportivo. Es aerodinámico y de poca altura, con una cabina que sobresale de la carrocería, protegida por un parabrisas, pero descubierta arriba para que el piloto pueda entrar o salir. En su parte delantera tiene dos faros para iluminar, y un parachoques en forma de hojilla, decorado con luces led rojas, A cada lado tiene también luces decorativas intermitentes. Es más alto, y entradas de aire para refrigeración. En su parte trasera lleva un motor cubierto, refrigerado por un par de ventiladores visibles a simple vista.		
		Dimensiones	Pequeño			
		Colores	Gris			
		Condiciones	Buenas			

Tabla 99. *Caracterización de utilería en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Utilería	Muebles y decorados (PANCARTAS)	Forma	Rectangular	Descripción	Pancartas para aupar a los cazadores y a Killian. Están hechas con tela, de distintos colores, y tienen mensajes escritos para su fin.
		Dimensiones	Grandes		
		Colores	Varios		
		Condiciones	Buenas		
	Muebles y decorados (PIZARRA)	Forma	Rectangular	Descripción	Una pizarra muy grande para hacer anotaciones de apuestas callejeras sobre el programa *The Running Man*.
		Dimensiones	Grandes		
		Colores	Negro		
		Condiciones	Malas		
	Muebles y decorados (ESFERA)	Forma	Esférica	Descripción	Pieza decorativa esférica, colocada sobre una base negra. Presumiblemente se trata de una esfera eléctrica, pero si fuera el caso, se encuentra apagada.
		Dimensiones	Pequeña		
		Colores	Transparente		
		Condiciones	Óptimas		
	Instrumentos, utensilios y accesorios. (PURO)	Forma	Cilíndrica	Descripción	Uno de los espectadores en los vestidores fuma un puro. Es completamente normal si se le compara con los de la actualidad.
		Dimensiones	Pequeña		
		Colores	Marrón		
		Condiciones	Buenas		
	Armas (CAÑON ELÉCTRICO)	Forma	Cilíndrica	Descripción	El arma de Dynamo son sus cañones eléctricos. Se trata de dos pequeños cilindros acoplados encima de sus muñecas. Disparan rayos eléctricos de alta potencia, capaces de matar (rayos azules) o dejar inconsciente (rayos amarillos) a una persona.
		Dimensiones	Pequeña		
		Colores	Plateado		
		Condiciones	Buenas		
	Armas (TUBO)	Forma	Cilíndrica	Descripción	Para poder defenderse, Richards toma un tubo de entre los escombros. Se trata de una pieza oxidada de una antigua tubería.
		Dimensiones	Grandes		
		Colores	Negro		
		Condiciones	Malas		

Tabla 100. *Caracterización de efectos especiales en la Secuencia 3 de The Running Man.*

Efectos especiales	Efectos digitales	Rayos	Descripción	Dynamo dispara rayos azules y amarillos que atraviesan largas distancias y envuelven a las personas que impactan. Se trata de un efecto digital añadido en postproducción.
	Explosiones y otros	Explosión	Descripción	Los rayos de Dynamo producen explosiones vistosas cuando impactan en el suelo. Estas no liberan fuego, sino chispas y humo.

2. Totalización de las frecuencias para planos, color, luz, óptica y textura.

Tabla 101. Totalización de frecuencias para planos.

		Blade Runner			Mad Max beyond Thunderdome			The Running Man			SUBTOTAL	POSICIÓN	%
		S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3			
Tamaño	Gran General	4	4	0	0	0	7	1	0	0	16	9	2,458
	General	5	9	25	7	58	8	4	48	31	195	1	29,954
	de Conjunto	4	4	4	9	16	3	0	7	0	47	6	7,220
	Entero	2	4	3	3	23	1	2	11	13	62	4	9,524
	Americano	0	1	7	0	0	0	4	4	1	17	8	2,611
	Medio	2	7	39	4	26	1	0	24	10	115	2	17,665
	Medio Corto	14	11	23	1	21	0	0	28	12	110	3	16,897
	Primer	1	13	3	1	18	2	0	5	6	49	5	7,527
	Prim. Primer	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3	10	0,461
	Detalle	3	0	0	1	15	0	0	11	7	37	7	5,684
										TOTAL	651	-	100,000
Composición	Horizontal	0	3	2	0	6	0	0	0	0	11	6	1,690
	Vertical	4	3	1	0	0	2	0	1	2	13	5	1,997
	Diagonal	8	5	29	12	61	7	8	63	32	225	2	34,562
	Triángulo	8	35	65	11	92	13	1	60	37	322	1	49,462
	Dob. Triángulo	4	2	0	0	3	0	0	0	0	9	7	1,382
	Circular	3	0	1	1	9	1	0	7	1	23	4	3,533

	Lin. quebradas	8	5	6	2	9	0	2	7	9	48	3	7,373
										TOTAL	651		100,000
Angulación Vertical	Picada	6	1	19	12	16	0	1	5	6	66	3	10,138
	Normal	25	40	72	4	105	17	7	118	61	449	1	68,970
	Contrapicada	4	12	13	10	59	6	3	15	14	136	2	20,890
										TOTAL	651	-	100,000
Angulación Horizontal	Normal	35	53	104	26	180	23	11	130	81	643	1	98,771
	Oblicua	0	0	0	0	0	0	0	8	0	8	2	1,229
										TOTAL	651	-	100,000
Duración	Muy breve	9	16	51	4	94	0	0	80	68	322	1	57,398
	Medio	18	32	36	11	47	2	6	38	7	197	2	35,116
	Muy largo	7	3	7	4	3	12	0	6	0	42	3	7,487
										TOTAL	561	-	100,000
Movimiento	Fijo	30	46	54	13	111	7	2	86	62	411	1	-
	Panning	1	2	19	1	11	1	2	15	9	61	3	-
	Tilting	1	0	10	0	6	8	1	2	4	32	4	-
	Travelling	2	3	11	8	16	2	2	22	7	73	2	-
	Zoom	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	5	-
										TOTAL	579	-	

Tabla 102. Totalización de frecuencias para color (véase las tablas detalladas para propiedades de cada color).

COLOR	Blade Runner			Mad Max beyond Thunderdome			The Running Man			TOTAL	POSICIÓN	%
	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3			
Negro	x	x	x	x	x	x	x	x	x	9	1	100,000
Azul	x	x	x		x	x	x	x	x	8	2	88,889
Amarillo	x	x	x	x				x	x	6	3	66,667
Naranja		x				x	x	x		4	4	44,444
Rojo	x		x					x	x	4	5	44,444
Gris				x				x	x	3	6	33,333
Marrón				x	x					2	7	22,222
Verde			x							1	8	11,111

Tabla 103. Totalización de frecuencias para luz.

		Blade Runner			Mad Max beyond Thunderdome			The Running Man			TOTAL	POSICIÓN	%
		S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3			
Tonalidad	Clave alta	x		x	x	x	x		x	x	7	1	77,778
	Clave baja		x		x		x	x	x		5	2	55,556
Intensidad	Dura		x		x			x	x		4	2	44,444
	Suave	x		x		x	x	x	x	x	7	1	77,778

Procedencia	Natural					x	x				2	2	22,222
	Artificial	x	x	x	x		x	x	x	x	8	1	88,889
Estilo	Realista	x	x	x	x	x	x	x	x	x	9	1	100,000
	Efectista										0	2	0,000

Tabla 104. Totalización de frecuencias para óptica.

		Blade Runner			Mad Max beyond Thunderdome			The Running Man			SUBTOTAL	POSICIÓN	%
		S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3			
Perspectiva	Muy abierta				x		x				6	1	66,667
	Normal		x	x		x		x	x	x	2	2	22,222
	Muy cerrada	x									1	3	11,111
										TOTAL	9	-	100,000
Pfd. campo	Alta					x					1	2	11,111
	Media				x		x		x	x	4	1	44,444
	Baja	x	x	x				x			4	1	44,444
										TOTAL	9	-	100,000

Tabla 105. Totalización de frecuencias para textura.

		Blade Runner			Mad Max beyond Thunderdome			The Running Man			SUBTOTAL	POSICIÓN	%
		S1	S2	S3	S1	S2	S3	S1	S2	S3			
Brillo	Muy brillante	x	x	x					x		4	1	44,444
	Normal				x	x		x		x	4	1	44,444
	Muy opaco						x				1	2	11,111
										TOTAL	9		
Grano	Mucho										0	2	0,000
	Medio										0	2	0,000
	Poco	x	x	x	x	x	x	x	x	x	9	1	100,000
										TOTAL	9		

VII
EL ANÁLISIS

"Todo en la vida es una sucesión de hechos que, bajo la lupa del análisis, responden perfectamente a causa y efecto"

Richard Feynmann

1. Análisis de los resultados

La matriz de análisis que se aplicó sobre las secuencias de las películas elegidas arroja una cantidad de información valiosa al respecto de las características estéticas de estas obras, que en virtud de su representatividad para el género, pueden ciertamente permitir generalizar hacia las del subgénero ficción anticipatoria —dentro de cual están enmarcadas— durante la época en que fueron realizadas, los años 1980.

Como ya es sabido, dicha matriz considera nueve elementos como componentes de la estética cinematográfica de la ciencia ficción. En ese sentido, antes de sacar conclusiones globales, es importante comprender los resultados de cada uno de estos elementos.

1.1. En cuanto a los planos.

Si bien el cine de ciencia ficción de 1980 no es el de grandes planos generales, como el de la actualidad, se evidencia una preeminencia en el uso de los planos generales. 195 de los 651 encuadres contabilizados en las nueve secuencias corresponden a planos generales, lo cual representa casi el treinta por ciento del total. Sus seguidores más inmediatos son los planos medios, con 115, y medios cortos, con 110, Los porcentajes aproximados corresponden a dieciocho y diecisiete por ciento, respectivamente (ver Tabla 101).

En el otro extremo, primeros planos y de detalle representan entre ambos poco más de un trece por ciento del total. No obstante, los primeros se ubican en la quinta posición según su jerarquía, mientras que los de detalle se ubican en la séptima. Si se considera a ambos tipos como uno

solo, esta categoría se ubicaría en la cuarta posición (ídem)

Hay que recordar que los años 1980 fueron una época de importantes desarrollos tecnológicos, tanto en general como en materia de efectos especiales digitales. Sin embargo, no fue aquella década la de máximo esplendor de dichos efectos, sino más bien del inicio de su desarrollo entusiasta y uso consciente (ver tablas 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100).

Evidentemente aquellos efectos lucen anticuados frente a los que se pueden apreciar en las películas de la actualidad. Sin embargo, su verdadero mérito es no abusar de estos, sino en cambio utilizarlos de forma precisa en virtud de las historias que se estaban contando. Por este tipo de razones no hay una cantidad importante de grandes planos generales (ver tabla 101): No se buscaba hacer gala de la espectacularidad de los efectos visuales por medio de estos grandes planos de ciudades, lugares y acontecimientos futuros. No obstante, abundan los planos generales en razón de la necesidad de distanciamiento dentro de la ciencia ficción: el espectador necesita reconocer en el entorno que el mundo de esa historia es distinto al suyo propio, y eso no puede lograrse sin el uso constante de planos generales.

Volviendo a los primeros planos y de detalle, el hecho de que exista una cantidad importante de estos reafirma la característica descrita inmediatamente antes: Al cine de ciencia ficción de los 1980 le interesan mucho los planos cortos —medios, medios cortos, primeros—, además de los generales (ver Tabla 101). Sobre esto hay que tener presente que se trata específicamente de ficción anticipatoria, un subgénero que, como se estableció páginas atrás, se centra en los conflictos de origen interno. Por esta razón, los personajes difícilmente pueden quedar solapados por su entorno, si bien éste representa un punto muy importante dentro de la película, y de hecho no es extraño que le haga ver disminuido (en virtud de la

inmensidad de los escenarios) en algunos momentos.

En cuanto a las composiciones, casi la mitad de las totales (322 de 651) corresponde a triángulos. Esto sucede no sólo por la gran cantidad de planos medios y medios cortos, en los cuales esta forma predomina, sino que además estos triángulos trascienden incluso a los planos generales y grandes planos generales, en donde se dan con regularidad (ver tabla 101).

Otro tipo de composición con presencia notable en estas películas es el diagonal, con aproximadamente un 35 por ciento del total (ídem). El tercer lugar, con poco más del siete por ciento, lo ocupa un tipo de plano que en general es poco común, el de líneas quebradas (ídem). La razón parece evidente: estos, con su relativo desorden o caos visual transmiten y acentúan pertinentemente la percepción de la distopía. Hay que recordar que el cine de anticipación de los 1980 es, con la excepción de la película Heartbeeps [Allan Arkush, 1981], de naturaleza completamente distópica.

Las angulaciones verticales, por su parte, son mayormente normales, casi un setenta por ciento de las totales lo son (ídem). Sin embargo, hay una presencia notable de las del tipo contrapicado, con aproximadamente un veinte por ciento, y las picadas con cerca del diez por ciento (ídem). Estas dos últimas acentúan la percepción de la verticalidad, que es un aspecto típico en la estética de la distopía, en tanto esta implica grandes contrastes. En cuanto a las angulaciones horizontales, también son predominantemente normales, pero en una medida mucho mayor: apenas un poco más del uno por ciento del total corresponde a las del tipo oblicuo (ídem). Simplemente las historias contadas no requieren su uso.

En cuanto a la duración de los planos, casi un sesenta por ciento de estos son muy breves (menos de dos segundos de duración), lo cual sugiere

un ritmo acelerado (ídem). Hay que recordar que la ciencia ficción en general es un género muy vinculado con la acción, y por ello ese ritmo es perfectamente justificable.

Por otro lado, la mayor parte de los planos son fijos (más del setenta por ciento del total). Sin embargo, hay una cantidad importante de movimientos, tanto mecánicos como manuales, entre los cuales destaca el travelling. En el otro extremo, apenas hay un par de zooms entre todas las secuencias seleccionadas, lo cual es completamente normal, teniendo en cuenta que ese tipo de movimiento es más propio de la televisión que del cine, en donde ciertamente es muy poco frecuente. Estos movimientos le dan mayor dinamismo a las secuencias.

1.2. En cuanto al color.

Al hablar de este tema, es conveniente pensar primero que nada en los colores que predominan. En ese sentido, se tiene un total de ocho colores predominantes en las nueve secuencias trabajadas (ver Tabla 102). El más repetido de todos es el negro, que se puede encontrar en cada una de las secuencias, sea por la presencia de sombras muy marcadas, una noche muy oscura, o por el vestuario de los personajes (ver tablas cuyo último dígito sea 2).

Precisamente sobre las noches oscuras, más allá de las secuencias elegidas para este análisis, cabe destacar que la mayor parte de las escenas de estas películas transcurren de noche, sobre todo en los casos de Blade Runner (ver Tablas 12, 22 y 32) y The Running Man (ver tablas 72, 82 y 92), en mucha menor medida en el caso de Mad Max beyond Thunderdome (ver tablas 42, 52 y 62). Si piensa en la simbología, el negro representa en este

contexto la oscuridad, el mal y la muerte; elementos recurrentes y necesarios dentro de la estética y la narrativa distópica. Naturalmente, el negro siempre se presenta intensamente. Es la única cara que conoce ese color.

Otro color abundante, y que de hecho se encuentra en ocho de las 9 secuencias analizadas, es el azul (ver Tabla 102). De nuevo, casi siempre tiene un uso simbólico, y con frecuencia se presenta en alta intensidad y saturación (ver tablas 12, 22, 32, 52, 62, 72, 82 y 92).

No está demás acotar el significado de estos colores, ya que su uso no es gratuito. El azul, casi siempre en contraste con los fondos oscuros y negros, es un color que acentúa la frialdad y la tristeza de las ciudades futuras representadas en estas películas. Por ello se le ve con frecuencia en las luces de la ciudad (Blade Runner y The Running Man), así con en el vestuario de ciertos personajes, como Tyrell (Blade Runner), o la pintura de vehículos futuristas como el *Spinner* (ídem).

No obstante, este color también puede representar esperanza (ídem). Este aspecto parece más evidente en la secuencia final de Mad Max beyond Thuderdome, en donde se puede ver un cielo nocturno azul y unas luces azules que iluminan más allá del alcance de las antorchas de fuego (ver Tabla 62).

El tercer color en importancia es el amarillo, que se encuentra en seis de las nueve secuencias (ver tabla 102). Proviene las luces incandescentes de la ciudad, los avisos luminosos, y a veces del fuego (ver tablas 12, 22, 32, 42, 82 y 92). También es principalmente amarillo el traje de los corredores protagonistas de The Running Man, Richards y Amber (ver tablas 82, 87, 92 y 97). En todos los casos, este color bien puede representar el llamado de alerta (ídem), sea por el peligro de muerte o por el caos generalizado. Sin

embargo, en una secuencia en particular su significado es distinto, al igual que su nivel de intensidad y saturación, que es muy alto. Se trata en este caso de la secuencia de Blade Runner en donde Deckard visita la Corporación Tyrell. La inmensidad de los espacios y estructuras, aunados con un amarillo que casi emula al oro de los palacios del antiguo Egipto, es algo que sólo hace pensar en grandiosidad y riqueza (ver Tabla 32).

En cuarto lugar están el rojo y el naranja, que coincidencialmente se presentan en cuatro de las nueve secuencias (ver tabla 102). Su uso es similar al del amarillo en la mayoría de los casos (alarma, agresividad). Se les puede encontrar en los avisos luminosos de la ciudad en Blade Runner, las luces incandescentes en The Running Man, o el horizonte apocalíptico de Mad Max beyond Thunderdome (ver tablas 12, 22, 32, 42, 62, 72 82 y 92). Tres ejemplos muy notables corresponden a la segunda de las películas mencionadas. El túnel de salida hacia *La Zona* está repleto de luces rojas y naranja (ver Tabla 82), lo cual acentúa la sensación de peligro y vértigo que produce ese lugar y su trayecto.

El otro ejemplo es el cazador Dynamo, cuyo traje está completamente cubierto de luces led rojas y amarillas (ver Tabla 97), y el parachoques en forma de cuchilla de su vehículo, cubierto también de luces rojas (ídem): el significado no puede ser más evidente: peligro.

Y quizás el ejemplo más evidente sea el estudio de televisión de ICS, en donde se graba el programa. Se trata de un espacio naranja muy saturado e intenso, con buena parte de rojo de características similares (ver tablas 82 y 87). Una vez más, se trata de una representación de peligro, para los corredores, así como violencia y alarma. La configuración cromática básica de un programa sensacionalista.

El naranja también tiene una presencia importante en la secuencia de Blade Runner correspondiente a la visita a la Corporación Tyrell (ver Tablas 22 y 27). En este caso no parece representar alarma alguna, más bien luce como un complemento del amarillo que domina la escena (ídem).

Por su parte, los grises, presentes en tres de las nueve secuencias (ver tabla 102) resaltan la vejez, frialdad y falta de vida de ciertos ambientes (ver tablas 42, 46, 47, 82, 87, 92 y 97) en las películas Mad Max beyond Thunderdome (ropas harapientas de los habitantes de Bartertown, despacho y vestimenta de la matriarca Aunty) y The Running Man (ruinas de la vieja Los Ángeles en *La Zona*, vehículo de Dynamo, túneles de salida a *La Zona*).

El marrón, presente sólo en dos de las nueve secuencias (ver tabla 102), y únicamente dentro de la película Mad Max beyond Thunderdome, es un color que no puede dejar de lado, porque forma parte fundamental de la estética de esta película. Hay que recordar que esta es una distopía alejada de lo urbano, y más bien llevada al plano desértico. En virtud de ello, se diferencia substancialmente de las propuestas de Blade Runner y The Running Man, y aun así no son escasos los elementos comunes: al fin y al cabo, se trata de mundos distópicos imaginados desde la misma época.

Y este color, el marrón, es visible en el desierto y en las pieles de las vestiduras de su gente (en este caso apenas saturado, casi lavado). Es el color de la tierra, y por ello los niños que habitan el oasis visten ese color, en contraposición con los villanos de la historia, que visten principalmente de negro. Buena parte de los habitantes de Bartertown también viste de marrón, y se le puede encontrar igualmente en las máquinas oxidadas que frecuentemente aparecen durante la película (ver tablas 42, 47, 52 y 57). Incluso en la tercera secuencia también hay algo de marrón, principalmente en las ropas de los niños (ver Tabla 97), pero el color es cubierto por un

naranja muy fuerte que prácticamente anula al marrón.

Por último, el color verde aparece de forma relevante en apenas una secuencia, de la película Blade Runner (véase tablas 32 y 102). Se trata de un verde intenso, a veces más saturado, otras menos, que aparece frecuentemente en las luces y avisos luminosos de la ciudad, e incluso trascendiendo a la atmósfera de ésta (ídem). Tratándose de la secuencia en la cual Deckard persigue a Zora entre una multitud de habitantes de una ciudad inhumana y miserable, no es difícil discernir que el verde en este caso viene a acentuar la podredumbre y decadencia de esta.

1.3. En cuanto a la luz.

La luz es un elemento sumamente valioso en términos estéticos. Tonalmente la luz que predomina en estas películas es de clave alta (ver Tabla 103) —o dicho de otra manera: temperatura de color elevada, tonos azulados—, lo cual es lo más natural si se recuerda que el azul es el color más predominante después del negro (ver Tabla 102). En concreto, siete de las nueve secuencias, casi un ochenta por ciento, tienen luz de estas características, tres de ellas en combinación con luz de clave baja —o temperatura de color baja, tonos anaranjados— que no predomina, sin embargo. Por su parte, este último tipo de luz predomina en dos secuencias de las nueve, poco más del veinte por ciento (ver Tabla 103).

La intensidad de esta luz es predominantemente suave, sin sombras excesivamente marcadas. Esto sucede en alrededor de 55 por ciento de los casos (cinco secuencias de nueve). No obstante, aun existe poco más de un veinte por ciento que sí exhibe iluminación dura. Por otro lado, otras dos secuencias tienen una combinación de luces duras y suaves, que

predominan alternativamente en uno u otro momento (ver Tabla 103).

La mayoría de las secuencias transcurren de noche, y tienen un *look* oscuro en general (ver tablas 18, 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88 y 98). En virtud de ello, la luz utilizada es mayormente artificial (ver tablas 103). El caso se repite en siete de las nueve muestras, lo cual implica casi el ochenta por ciento de las mismas (ídem).

La luz natural sólo se encuentra en una secuencia, la huida de Max y los niños en Mad Max beyond Thunderdome (ver tablas 53 y 58). Por su parte, en otra secuencia se encuentra una combinación de luz natural y artificial, también de Mad Max beyond Thunderdome: la secuencia final de la película (ver Tabla 63 Y 68).

Y por último, el uso de la luz es en todos los casos con intenciones realistas, no efectistas (ver Tabla 103). Esto va de la mano con la verosimilitud que caracteriza a la ciencia ficción, y específicamente a la de tipo anticipatorio. Se busca emular ambientes y condiciones que sean creíbles, por más que se trate de mundos ficticios. Por esta razón, en estas películas las noches lucen como noches —muy oscuras, pero no por eso menos creíbles—, los días como días, los atardeceres como atardeceres —si bien estos últimos son de una calidez difícil de conseguir en la naturaleza, pero creíble, aun así—. Asimismo, los espacios cerrados también lucen, en términos de iluminación, completamente naturales.

En todos los casos, la iluminación está justificada por el estado del tiempo y las condiciones y características de las fuentes de luz presentes (visibles o deducibles) en los espacios dentro de los cuales se desarrollan estas secuencias (ver tablas 18, 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88, 98 y 103).

1.4. En cuanto a la óptica.

Sólo hay un par de cosas que decir sobre la óptica. Específicamente en cuanto a la perspectiva, predominan las de tipo normal —ni muy abierta, ni muy cerrada—, en casi un setenta por ciento de los casos, o lo que es lo mismo, seis secuencias de nueve (ver Tabla 104), con excepciones esporádicas en los grandes planos generales, que de por sí son escasos en estas películas (ver Tabla 101).

El treinta por ciento restante está representado por tres secuencias: dos (poco más de un veinte por ciento) que tienen perspectivas más abiertas, ambas correspondientes a la película Mad Max Beyond Thunderdome, conformadas mayormente por planos generales y tomas muy abiertas (ver tablas 51, 54, 61, 64 y 104); y sólo una (que representa aproximadamente un diez por ciento del total) que tiene una perspectiva muy cerrada, y corresponde a la película Blade Runner. En ésta (la primera de las tres) predominan muy marcadamente los planos medios cortos, lo cual explica la configuración óptica (ver tablas 11, 14 y 104).

La profundidad de campo, por su parte, se distribuye equitativamente entre baja y media predominando cada una en cuatro secuencias, lo cual representa casi 45 por ciento, para un total de noventa por ciento (ver Tabla 104). Primero que nada, hay que tener en cuenta las limitaciones técnicas de la óptica de las cámaras disponibles en la época, pero asimismo la razón de esta distribución corresponde en buena medida a la misma por la cual abundan los planos medios y medios cortos en estas películas: en general, los personajes no suelen quedar solapados por sus entornos, si bien a fin de cuentas estos últimos resultan casi tan importantes como los personajes mismos, o incluso se convierten en personajes más. Quién diría que Los Ángeles y Bartertown no lo son.

Por otro lado, abundan planos con referencias desenfocadas por delante y por detrás de los objetos o sujetos que ocupan el centro de atención. No hay que dejar de tomar en cuenta las limitaciones técnicas de la óptica de las cámaras disponibles en la época, que de hecho no permitían grandes profundidades de campo (ver Tabla 104), pero esto tiene que ver con una elección estética de los realizadores de estas películas. Se trata de esa antigua postura que sostiene que *no existen los inconvenientes, sino las oportunidades.*

Sólo en una secuencia se maneja una profundiad de campo alta, y corresponde a la huída de Max y los niños de Bartertown (ver Tabla 54). Esto obedece a la naturaleza de la acción narrada: Un persecución a un tren, que de por sí es un objeto muy largo, por parte de una cantidad de vehículos que se acercan y alejan constantemente. No obstante, esta configuración óptica es más bien excepcional en estas películas

1.5. En cuanto a la textura.

Como en el caso de la profundidad de campo, el brillo se distribuye equitativamente entre secuencias de brillo normal y muy brillantes, con cuatro casos para cada una, y cerca de un noventa por ciento en total (ver Tabla 105).

Las secuencias muy brillantes corresponden a las tres de Blade Runner, en donde hay una gran presencia de elementos luminosos, incandescentes y fluorescentes; como luces de neón, lámparas de alumbrado, o el mismo sol del atardecer (ver Tablas 15, 18, 25, 28, 35 y 38). La cuarta secuencia corresponde a la segunda de The Running Man, que transcurre principalmente en el estudio de televisión de ICS, cuyas

características corresponden aproximadamente a las mencionadas para las secuencias de Blade Runner (ver tablas 55 y 58).

Asimismo hay una cantidad igual de secuencias con brillo normal, distribuidas equitativamente entre Mad Max beyond Thunderdome y The Running Man (ver Tabla 105). Se trata de escenas que, en términos de brillantez, no difieren significativamente de lo que se pueda apreciar en la cotidianidad, como cuando los fugitivos llegan a Los Ángeles en The Running Man, o Max reta a duelo a Master-Blaster en Mad Max beyond Thunderdome (ver tablas 45 y 75).

En el extremo inferior se encuentra una única secuencia (poco más del diez por ciento en la representación global) que realmente es muy opaca. Corresponde a la huida hasta Sydney en ruinas, en Mad Max beyond Thunderdome (ver Tabla 65). La extremada presencia de humo, polución y polvo en el aire de la ciudad apenas permiten distinguir texturas e incluso formas más allá de un opaco generalizado. Sin embargo, y a pesar de que el ambiente extremadamente descompuesto es común a las tres películas (ver tablas 18, 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88 y 98), esta ausencia de brillo resulta excepcional (ver Tabla 105).

Sin embargo, deben tenerse en cuenta las limitantes técnicas de las cámaras y procesos de color de la época. Incluso las imágenes más brillantes de estas películas no alcanzan el rango posible con los medios y métodos de la actualidad. Tal diferencia es evidente a simple vista, observando películas similares de una época y otra (la antigua y nueva trilogía de Star Wars, por ejemplo). Hay una diferencia sutil, pero notable, en el brillo. No obstante, el hecho de que las películas de la actualidad sean ligeramente más brillantes que las de los 1980 no impide afirmar que en aquella época también pudieron lograrse rangos muy altos en ese campo.

Por otro lado, el grano no representa una limitación en ninguno de los casos (ver Tabla 105). Hay que tener en cuenta que el desarrollo de la película cinematográfica no ha variado significativamente desde el perfeccionamiento de la cinta a color, y ya para ese momento se había reducido el grano hasta niveles casi imperceptibles. Tampoco hay un uso deliberado del grano con propósitos estéticos o narrativos (ídem).

1.6. Sobre los vestuarios.

El elemento *vestuario* es uno de los rasgos más llamativos que tiene el cine de anticipación de los años 1980. Probablemente el público habitual del cine de ciencia ficción está acostumbrado a ver en las películas del género atuendos substancialmente distintos a los que ya conoce. Esto supone esperar creación, e investigación en menor medida.

Sin embargo, en el cine de anticipación ochentero sucede lo contrario. La preocupación mayor no es la creación, sino la investigación. Esto traduce en el hecho de que la inmensa mayoría de los atuendos utilizados en las películas analizadas aquí no son realmente futuristas, aunque sí innovadores en mayor o menor medida (ver tablas cuyos segundos dígitos sea 6 y 7). Básicamente lo que se hizo en estos casos fue tomar atuendos del pasado, el presente —de entonces—, y otros completamente atemporales, para combinarlos entre sí y dar lugar a una variedad de vestimentas desconocidas, y por tanto, no relacionadas directamente con la época en que se realizaron las películas (ídem).

En Blade Runner pueden encontrarse atuendos de naturalezas muy diversas. Mientras que Deckard viste de una forma muy sencilla, siempre con su chaqueta marrón larga, camisa, corbata y pantalón; Rachael y Gaff usan

atuendos muy elegantes y cargados —en su día a día—, que recuerdan a las modas cincuenteras y de principios del siglo XX, respectivamente (ver tablas 16, 17, 26, 27, 36 y 37).

Asimismo, en la secuencia en la cual Deckard persigue a Zora pueden verse toda clase de atuendos, algunos muy comunes, como los de los transeúntes orientales y el mismo Deckard; otros tomados del pasado, como el de la dama del taxi, con su abrigo y sombrero fascinador que recuerdan a los años 1940; y otros completamente atemporales, como el del monje o el de Zora (ver tablas 36 y 37). Todos estos elementos puestos en conjunto producen una atmósfera que, cuando se sabe ubicada en el futuro, se toma automáticamente por futurista. Se trata de una visión del mañana construida a partir de lo conocido, no de la especulación, y sin embargo, resulta igualmente creativa.

El mundo de Blade Runner es también un crisol de culturas, en donde confluyen occidentales y orientales (tanto del Cercano Oriente como del Lejano) por igual, y por lo tanto existe otro argumento para justificar tal heterogeneidad en la moda. Por otro lado, no escasean las prendas atemporales y extravagantes. En general son apenas accesorios, pero complementan muy bien la percepción de multiplicidad cultural y social presente en ese mundo. Ejemplos notables los constituyen los lentes enormes de Tyrell (ver Tabla 27), los sombreros extravagantes de los transeúntes, o el parche rojo en un ojo de la bartender (ver Tabla 37).

Mad Max beyond Thunderdome es otro caso muy particular en este sentido. A pesar de que el resultado es diametralmente distinto al de Blade Runner, las raíces son las mismas: una combinación de pasado, presente y algunos detalles atemporales.

Y probablemente el más importante causal de diferenciación sea el contexto, ya que ambas se ubican en futuros no muy distantes (si bien en Mad Max beyond Thunderdome no se especifica el año en que suceden los acontecimientos, quien haya seguido la trilogía puede comprender que se trata de un futuro apenas alejado del momento en que se realizaron las películas), pero las historias se desarrollan en ambientes tan distintos como la urbe (Blade Runner) y los asentamientos en el desierto (Mad Max beyond Thunderdome).

Aun así, la fórmula es la misma, y está perfectamente justificada. El mundo como se conocía se ha acabado, y por lo tanto los sobrevivientes tuvieron que huir fuera de éste, a los desiertos, y comenzar de nuevo, *alimentándose del cadáver del viejo mundo*, como diría uno de los personajes de la trilogía. Según esto, es perfectamente comprensible que estos personajes se vistan con pieles de animales y vestidos harapientos que sobreviven de los tiempos mejores.

Hay una inspiración en la vestimenta de los aborígenes australianos, lo cual puede considerarse una influencia del pasado, que se combina con ropas de la época en que se realizó la película, y accesorios completamente atemporales como el casco-escafandra de Blaster, la cabeza de muñeca o el casco-colador de los guardias de Aunty, o el callado con disco de acetato y el peto de radio que usan los niños del oasis. En general, el *look* de estos atuendos es bastante punk. Asimismo, algunos personajes, como Max, usan atuendos muy convencionales para la moda ochentera, como chaqueta de cuero, pantalones y botas, mientras que otros tienen una influencia aborigen mucho mayor, como Savannah, los niños, y algunos habitantes de Bartertown (ver tablas 46, 47, 56, 57, 66 y 67).

Otros, por su parte, utilizan vestidos producto de una combinación de

ambas tendencias, como Master, el Colector y algunos guardias de Aunty. Sus atuendos no pertenecen a ninguna época ni ninguna moda conocida que exista fuera del mundo de la película, pero consisten en los mismos harapos y accesorios atemporales y extravagantes que abundan en el filme, como el casco de bomberos de Master, los lentes multifuncionales del Colector, y la cabeza de muñeca del guardia de Aunty; que se combinan con trajes igualmente extraños (ver Tabla 47).

Un personaje que resalta dentro de la tendencia aborigen-pordiosera que predomina en la vestimenta de Mad Max beyond Thunderdome, es el personaje de Aunty. Ella usa un traje muy vistoso, elegante, e incluso sensual, que resalta entre los harapos de quienes le rodean (ver tablas 47 y 57). Pero está perfectamente jusficado: ella es poco menos que una reina, el resto son apenas sus súbditos.

The Running Man, por su parte, viene en el mismo orden de ideas, pero —hay que decirlo— sin lograrlo a plenitud como en los dos casos anteriores. Efectivamente, el vestuario de los personajes es, en general, de corte muy clásico, se descuida mucho en algunos momentos (ver tablas 86, 87, 96 y 97).

Cuando los fugitivos llegan a Los Ángeles, por ejemplo, usan todos vestimentas muy distintas entre sí. Mientras que Richards usa una chaqueta de nylon y una gorra de béisbol, Laughlin usa un sobretodo cincuentero y un sombrero vaquero, y Weiss lleva una chaqueta de cuero y un pasamontañas de lana. Luego, cuando se incorpora Steve, su presencia le da aun más heterogeneidad a la escena: usa una chaqueta rústica similar a las militares y una boina roja. Por su parte, la presentadora en la televisión y Killian usan atuendos más parecidos entre sí, pero de un corte muy clásico y atemporal (ver tablas 76 y 77).

Cuando se ve a todos estos personajes juntos en el mismo medio, es difícil relacionar lo que se ve con la época en que se realizó la película, o cualquier otra época que no sea el futuro, ya que tales combinaciones no estuvieron nunca de moda en el pasado.

Lo mismo sucede en el resto de las secuencias. Los apostadores callejeros visten todos con harapos parecidos, mientras que los espectadores en las afueras de la gran Torre ICS llevan trajes de trabajo, semiformales, de un corte tan clásico que podrían pertenecer tanto a los ochentas como a la actualidad, y también al futuro. El Capitán Freedom utiliza un traje semifomal de color azul, con un suéter blanco cuello de tortuga. En general, muchos de los atuendos son atemporales, de esos que se pueden usar durante décadas sin llegar a parecer anticuado (ver tablas 86, 87, 96 y 97). Sin embargo, en algunos momentos esto se descuida completamente.

Es así como en los vestuarios se puede ver a una mujer con una blusa brillante de hombreras, o a las bailarinas y modelos con mallas y trajes de baño de corte completamente ochentero. No obstante, en donde eso se evidencia más fuertemente es en el propio estudio de televisión: muchos de los espectadores lucen todos atuendos que son imposibles de no relacionar con los ochentas (ídem).

Aun así, hay algunos esfuerzos que pueden contrarrestar esta falla. Uno notable es el traje de Dynamo, los monos de los corredores, los atuendos de los guardias de ICS en *La Zona*, o el traje que lleva Amber cuando entra a la sala de operaciones de televisión. Todos tienen diseños muy poco convencionales, con cortes y materiales inusuales. Mientras que el primero es completamente sintético, con partes eléctricas y luces, los monos de los corredores son de licra brillante, con colores y líneas muy llamativas.

Los trajes de los guardias de ICS tienen un aspecto punk, algo harapiento, como los trajes usuales en Mad Max beyond Thunderdome. El traje de Amber tiene una forma y unos cortes que recuerdan mucho al hábito de una monja, pero desconocidos en ropa casual. Asimismo, resaltan detalles como la presencia de una geisha o una mujer con un traje y ornamentos muy similares a los de una griega de la antigüedad (ídem). Son elementos colocados concienzudamente en distintos lugares, que dan mayor heterogeneidad y cierto toque anacrónico a la estética de la película.

En cuanto a los colores de estos vestidos, en general, no hay mucho que decir, ya que hay un apartado exclusivamente para ese tema páginas arriba. Sin embargo, en el vestuario específicamente se puede agregar que la tendencia es hacia los colores oscuros y/o apagados, como negro, gris y marrón. Son los colores de los vestuarios de Deckard, Rachael, Gaff, Zora y Leon, en Blade Runner; de Max, Aunty, los guardias y los niños, en Mad Max beyond Thunderdome; y de Richards, Laghlin, Weiss, Amber y Killian, en The Running Man. Sin embargo, hay algunas excepciones que incluyen colores más vivos, como el traje azul marino de Tyrell en Blade Runner y del Capitán Freedom en The Running Man, así como los monos de los corredores y los trajes de varios extras en esta última película, que incluyen colores como amarillo, rojo, verde y blanco (ver tablas cuyo último dígito sea 7).

Por otro lado, una característica apreciable en el vestuario de anticipación ochentero es el contraste, no sólo en cuanto a la heterogeneidad descrita arriba, sino también en relación con las condiciones de estos atuendos. En general, hay una gran superpoblación de gente empobrecida, que viste ropas en mal estado, y un pequeño grupo de personas afortunadas, que visten impecablemente (ídem).

Sucede en todos los casos: En Blade Runner, Tyrell, Rachael y Gaff

contrastan mucho con Deckard, y más aun con personajes como Zora o los transeúntes harapientos de las calles (ver tablas 16, 17, 26, 27, 36 y 37). En Mad Max beyond Thunderdome ocurre lo mismo con Aunty frente a los habitantes de Bartertown (ver tablas 46, 47, 56 y 57). The Running Man no constituye la excepción. Killian y el personal de ICS viste muy bien, mientras que en las calles hay montones de personas pobres y harapientas (ver tablas 76, 77, 86, 87, 96, 97).

Puede decirse que el grueso de las poblaciones que habitan estos mundos anticipados viven en condiciones de miseria, y ello se refleja en su vestuario. Sin embargo, no falta una minoría que le hace contraste. Cabe recordar que prácticamente la totalidad de las películas anticipatorias de la época es de carácter distópico.

En síntesis, puede decirse que la tendencia ochentera para el vestuario de la ficción anticipatoria era combinar elementos anacrónicos —fueran presentes, pasados, o nuevos— entre sí, para dar lugar a unas *modas* muy heterogéneas y desconocidas, que se ubicarían perfectamente y sin hacer ruido en un contexto futuro (ver tablas cuyo último dígito sea 6 y 7). En ese sentido, como en el grueso de las obras futuristas, el vestuario es predominantemente *pararrealista* (ídem). Sin embargo, a diferencia de la tendencia general, en esta oportunidad no consiste en diseños con pretensiones futuristas, sino que está inspirado muy libremente en las modas reales de distintas épocas y contextos sociales y culturales, que se reúnen y fusionan sistemáticamente en un mismo ambiente ficcional y futuro. No hay preocupación por la exactitud histórica, sino por la estilización y diferenciación.

Asimismo, se busca crear un aspecto sombrío y mayormente miserable mediante la utilización de ropas en mal estado en grupos

numerosos de personas, que entra en conflicto con la indumentaria impecable de un selecto grupo de personajes de condición social elevada (ídem). Otro aspecto resaltante es la presencia de atuendos de corte punk en todas las películas, como los de algunos transeúntes en Blade Runner (ver tablas 16, 36 y 37), los de los guardias de Aunty y habitantes de Bartertown en Mad Max beyond Thunderdome (ver tablas 46, 47, 56 y 57), y los de los guardias de ICS en The Running Man (ver tablas 86 y 87).

Se trata de vías distintas a la de la creación en el sentido tradicional, pero igualmente innovadoras y efectivas en términos de producir el distanciamiento necesario en una obra de ciencia ficción o ficción anticipatoria.

1.7. Sobre los escenarios.

Los escenarios son una parte fundamental de la ciencia ficción, y muy especialmente de la de tipo anticipatorio. Como se ha dicho anteriormente, el locus constituye un punto central en cuanto al desarrollo de la historia narrada, a la vez que resulta en un foco de distanciamiento para el espectador. En ese sentido, como también se mencionó antes, el escenario puede incluso constituirse en un personaje más de la película.

"Sombríos" es sin lugar a dudad una palabra muy adecuada para describir las ciudades que aparecen en cada una de las películas analizadas. Se trata de lugares superpoblados, con una gran tendencia hacia la verticalidad, evidenciada en la presencia de una cantidad enorme de rascacielos gigantescos, con atmósferas oscuras y nubladas, o incluso lluviosas. Tanto las Los Ángeles de Blade Runner y The Running Man, como la Sydney de Mad Max beyond Thunderdome, muestran estas

características. Bartertown, de la última película mencionada, reúne también varias de esas características, exceptuando la verticalidad y la cantidad de edificios (ver tablas cuyo último dígito sea 8).

Específicamente en el caso de Blade Runner, la ciudad de Los Ángeles del año 2019 es un conglomerado gigante de concreto y metal. Una ciudad deshumanizada, oscura y muy contaminada, en donde el sol ilumina a veces (la mayor parte de la película transcurre de noche), pero nunca se deja ver sino detrás de una nube densa de polvo y contaminación (como sucede en la secuencia 2). Frecuentemente llueve, y apenas se puede ver más allá de unos pocos kilómetros (ver tablas 18, 28 y 3).

Los edificios son estructuras gigantes, usualmente de forma convencional (paralelepípedo), pero también de formas menos usuales, como el trapezoide, el cilindro o la pirámide. Están hechas de concreto y metal, y son iluminadas en su interior por luces incandescentes que se cuelan hacia el exterior por sus cientos de ventanas. También llevan anuncios publicitarios en pantallas (como el de Coca-Cola) o en anuncios de neón (como el de Atari). Estos edificios se alzan sobre barrios muy pobres que cubren —según se puede inferir por lo observado en las secuencias 1 y 3 seleccionadas en este trabajo, y la observación de la película en general— la totalidad de la parte baja de la ciudad (ídem).

Estos barrios marginales son espacios oscuros, superpoblados y muy deteriorados, que contrastan con los grandes edificios que se elevan sobre ellos. Los muros y calles de estos están repletos de anuncios y letreros luminosos de neón, que vienen en todos los colores, aunque principalmente azul, rojo, amarillo y verde. Estos hacen un contraste muy llamativo con los fondos oscuros que forma la ciudad en todo momento (ver tablas 18 y 38).

En general, se trata de un panorama completamente pesimista, de una ciudad que ha caído por su propio peso, y se encuentra empobrecida y al borde del colapso.

Un espacio que contrasta dentro de todo este panorama son las Pirámides Tyrell. Ambas estructuras tienen un aspecto imponente hasta los límites de la megalomanía, y sin embargo son bellas. Su exterior es principalmente metálico, y brilla con la luz del sol hasta volverse doradas, como el oro, como sucede cuando Deckard visita la Corporación, aunque en otros momentos de la película puede comprobarse que su color natural es un gris metálico oscuro (ver Tabla 28).

Dentro de un de estas pirámides está el despacho de Tyrell. Es un espacio no menos imponente que las pirámides mismas. Incluso recuerda a una especie de templo egipcio, apropósito (ídem). La decoración consiste en muebles y consolas de gran tamaño, águilas de oro, e incluso sillas de oro (ver tabla 29). Asimismo, las columnas que rodean el espacio tienen el mismo aire imponente y palaciego. Y a todo esto se le suma una luz amarilla de atardecer que se cuela por la gigantesca ventana del despacho, y hace que todo parezca dorado, casi sagrado (ver tablas 22 y 28).

En el caso de The Running Man la situación es parecida, pero mucho menos majestuosa. Los grandes planos generales que se hacen de la ciudad muestran un ambiente muy similar al ya descrito para la ciudad de Blade Runner, con edificios verticales gigantescos, polución y una atmósfera muy oscura, nocturna en todos los casos. Igualmente, los edificios tienen formas, en general, convencionales y trapezoidales, siempre de gran tamaño (ver Tabla 78). Hay que recordar que ambas películas están ambientadas en la ciudad de Los Ángeles, por lo cual es comprensible la existencia de elementos comunes.

Sin embargo, atribuir esta semejanza sólo a ese hecho sería excesivamente simplista, y de hecho se estaría cayendo en un error. Se debe tener presente que ambas películas fueron realizadas en la misma década, con apenas cinco años de diferencia, y que, como se trata de demostrar en este trabajo, existen muchas características comunes en las distintas visiones del futuro que se hicieron durante esa década, los años 1980.

Por otro lado, así como la creatividad puesta en manifiesto en la construcción del mundo de una película de culto como Blade Runner, tampoco se puede hacer en el caso de otra generalmente menos valorada, como The Running Man. La megalópolis en que se ha convertido Los Ángeles en ambas películas no es una propuesta casual de ninguna de las dos producciones. Más bien, se trata en ambos casos de actualizaciones libres de la visión que Fritz Lang tuvo hacía más de cuarenta años atrás, en su película Metrópolis, de 1927.

Y sin embargo, ambas Los Ángeles tienen sus diferencias, y por eso se dijo que la de The Running Man no es tan majestuosa. En esta última no hay neón, ni tampoco lluvia. No hay grandes pirámides ni súper barrios pobres que cubren la parte baja de la ciudad como una alfombra (aunque sí hay grandes barrios y suburbios pobres). No hay anuncios publicitarios por doquier (ver Tabla 78). En su lugar, la ciudad de The Running Man es mucho menos capitalista, y abundan en ella los faros de vigilancia y las pantallas de televisión que anuncian los programas producidos por un Estado al mejor estilo *Big Brother*, como el mismo *The Running Man*, un espectáculo decadente y violento cuyo propósito es entretener y controlar a la población (ídem).

Y apropósito del programa, el estudio de televisión en donde se graba es un espacio similar al de cualquiera de espectáculos o variedades de la

época o de la actualidad. Eso sí, con mucho neón, letreros luminosos, y decoración que hace referencia a la misma ciudad de la que se viene discutiendo. Sus colores, predominantes son un naranja fluorescente y un rojo intenso. Un ambiente muy sensacionalista, que combina perfectamente con la violencia del programa de televisión (ver Tabla 88).

Llama la atención que en el centro del escenario hay instalada una gran lanzadera, también decorada con muchos anillos de neón azul, desde donde se envían los trineos con corredores a *La Zona* (ídem). El resto de los espacios interiores de la película son bastante convencionales, tanto para los estándares de la época como para los de la actualidad, y seguramente también para los de un futuro cercano (ver tablas 88 y 98).

Por su parte, la ciudad principal de Mad Max beyond Thunderdome, Bartertown, es apenas un asentamiento con pocos edificios (ver Tabla 48). Posee, no obstante, la misma atmósfera superpoblada y sombría de sus contrapartes urbanas. En la primera secuencia seleccionada se le puede ver de noche, y de hecho el ambiente está también repleto de un humo que limita la visibilidad, no proveniente del *smoke*, sino del fuego de las muchas antorchas que iluminan la euforia colectiva en la que se convierte el pueblo durante la noche. Asimismo, los pocos edificios presentes tienen un aspecto deteriorado y andrajoso, como el caso del *Atomic Cafe*, que es apenas un autobús viejo y oxidado, acondicionado para funcionar como bar. Otros edificios, como el despacho de Aunty u otro con forma de hongo son básicamente tiendas grandes. El *Thunderdome* completa la escena con su forma semiesférica de jaula (ídem).

En otros momentos, como en la segunda secuencia seleccionada, la ciudad no está presente, y sólo es visible un inmenso desierto (ver Tabla 58). Sin embargo, al final de la película, en la tercera secuencia, entra a escena la

ciudad de Sydney en ruinas (ver Tabla 68). Esta última, por su parte, tiene todas las características de la megalópolis al mejor estilo Metrópolis de Fritz Lang, pero con la particularidad de estar no sólo metafórica sino también literalmente muerta.

Se trata de una gran ciudad, llena de grandes construcciones y rascacielos, cubierta por una atmósfera rojiza de humo y polvo que apenas permiten ver los edificios, que se notan destruidos y abandonados, a pesar de todo. Curiosamente, las luces de algunos de estos se encuentran encendidas, por lo cual puede apreciarse mejor el conjunto de la ciudad, o al menos de sus restos (ídem).

Y el interior de estos edificios es bastante parecido a su exterior. En ruinas, o a medio construir. El espacio en donde se refugian los niños es algo similar a un templo, cuyo techo nunca se completó, y de un aspecto muy sombrío y oscuro (ídem).

Otro aspecto que forma parte integral del escenario son los vehículos presentes. Como en el caso del vestuario en las tres películas, los vehículos son igualmente heterogéneos (ver tablas cuyo último dígito sea 8). En el caso de Blade Runner se pueden conseguir vehículos de muchas épocas, incluso tan antiguos como los de los años 1950, otros contemporáneos a la realización de la película, y otros completamente nuevos, como el *Spinner* (ver tablas 18, 28 y 38).

El *Spinner* es el vehículo por antonomasia de esta película, el cual puede volar y desplegar ruedas para aterrizar. Los que pueden detallarse en la película son de de uso policial, aunque también aparecen otros en segundo plano. Su forma y dimensiones son aproximadamente las mismas que las de un vehículo sedán de la actualidad, pero se diferencia de estos

por su cabina de burbuja y un par de prolongaciones semiesféricas plegables en la parte delantera, que cubren las ruedas que utiliza para aterrizar. Otro rasgo característico es su faro tubular en de la parte frontal. En consonancia con el mundo tecnológico y *cyberpunk* de la película, el vehículo es piloteado mediante unos complejos controles digitales y computadoras (ídem).

También hay en la película vehículos futuristas de tierra, como el de Deckard, que consiste básicamente en un sedán alargado y con una cabina semi elipsoidal pero con ángulos rectos muy marcados, y plano al frente. Estos tienen parabrisas y techo sumamente altos (ver Tabla 38).

En el caso de The Running Man ocurre algo similar. Los vehículos son en general los mismos de la época de realización de la película, pero rara vez aparecen en primer plano, sino simplemente como referencias de fondo (ver Tabla 78). No obstante, también hay vehículos de diseño específicamente futurista, como los trineos de los corredores, que consisten en pequeñas jaulas monoplazas de forma elipsoidal, concebidos para llevar a los corredores a toda velocidad a través de unos túneles angostos capaces de hacer sentir claustrofobia y vértigo (ver Tabla 88).

Asimismo, está el vehículo del cazador Dynamo, que consiste en un pequeño deportivo monoplaza, de color gris, y diseño muy estilizado y aerodinámico, con ángulos rectos bien marcados. El carro, como un vehículo de carreras, es alto atrás y muy bajo adelante. Con hélices para refrigerar su motor y un parachoques en forma de cuchilla, decorado con luces led rojas intermitentes (ver Tabla 98).

Otros vehículos, como helicópteros y trenes, atraviesan la ciudad en los grandes planos generales. El conjunto definitivamente recuerda mucho a la Metrópolis de Fritz Lang (ver tabla 78).

Los vehículos de Mad Max beyond Thunderdome, por su parte, son tan diversos y numerosos que compensan con creces las carencias arquitectónicas de Bartertown. Se trata de vehículos de todo tipo, desde pequeños karts, pasando por deportivos y todoterrenos, hasta incluso un tren y un avión. En general, se trata de vehículos muy modificados, construidos a partir de piezas o cascos completos de modelos antiguos, y frecuentemente reforzados con corazas hechas de tubos de metal, que les dan un aspecto agresivo y rústico (ver Tabla 58)

El tren, por su parte, está también modificado a partir de un sistema de propulsión a diesel (alterado para funcionar con metano) al cual se le incorporó una cabina de camión desde la cual se opera el vehículo (ver Tabla 58). El avión es una chatarra oxidada, que sin embargo puede volar (ver Tabla 68). Otro vehículo particularmente llamativo es un monoplaza deportivo estampado con piel moteada de vaca, cuyo piloto viste de la misma manera (ver Tabla 58). Asimismo, el vehículo de Aunty es muy similar al resto de los carros, pero con un sistema de propulsión muy distinto: una turbina de reacción, presumiblemente extraída de un jet pequeño (ídem).

En cualquier caso, estos vehículos combinan perfectamente con el ambiente de Mad Max beyond Thunderdome: un mundo devastado que sobrevive reinventándose y alimentándose de sus propios restos, y que, por tanto, tiene un aspecto siempre miserable, extravagante y pordiosero.

Ya para finalizar esta sección, puede decirse que los escenarios de todas estas películas de anticipación ochenteras tienen en común la presencia de ciudades oscuras (a pesar de sus muchas luces), sombrías y arruinadas, con importante presencia de la verticalidad y la sobredimensión, cubiertas de humo contaminante o polución, superpobladas y con muy bajos niveles de vida. Se trata, en ese sentido, de ambientes principalmente

expresionistas, en cuanto a su deformación y corrupción, que trascienden y se ven reflejadas en el plano físico. No sorprenden, por ello, las referencias a la obra citada de Fritz Lang (ver tablas cuyo último dígito sea 8).

Y ello se da incluso en el caso de un asentamiento pequeño como Bartertown. El exceso de población hasta niveles que rozan el hacinamiento es algo que resulta evidente en cada escena que transcurre en medio de la ciudad (ver Tabla 48).

Por otro lado, el único caso en el que la sobrepoblación no es un problema es cuando se trata de lugares de desastre, como la ciudad de Sydney en ruinas (ver Tabla 68).

La arquitectura, por su parte, no resulta demasiado innovadora en cuanto a las formas, pero sí hay una tendencia a llevar al extremo la verticalidad y las dimensiones. En el mismo orden de ideas, se acentúan los contrastes ya mencionados en cuanto al vestuario de los personajes, esta vez con edificios enormes para los poderosos —como las Pirámides Tyrell, la Torre ICS, e incluso el despacho de Aunty— que se alzan sobre barrios o masas de personas de muy bajo nivel social (ver tablas cuyo último dígito sea 8).

Los vehículos, como el vestuario, son sumamente heterogéneos, sacados de distintas épocas, diseñados específicamente para la ocasión, o modificados a partir de modelos antiguos, produciendo así versiones deformadas de aquellos vehículos. Se trata de vehículos extraordinarios, pero no excepcionalmente extraños, sino más bien relacionados con la época en que se hicieron las películas. Por ello incluso los diseños específicamente futuristas tienen ángulos rectos muy marcados, en lugar de líneas curvas y suaves, como es la tendencia de la actualidad, muy cercana,

por cierto, a aquello *futuros cercanos* (ídem).

El *Spinner* de Blade Runner, una de las creaciones más recordadas del diseñador industrial y futurista visual Syd Mead, es sin lugar a dudas el vehículo más excepcional de todas estas películas, y de cualquier otro filme de anticipación hecho durante la década de 1980. No es necesario describirlo nuevamente, pero se trata de un automóvil sin igual, no sólo porque puede volar, sino también por detalles tan simples como sus controles computarizados y su cabina de burbuja, que lo alejan definitivamente de los 1980 para colocarlo firmemente en el futuro (ver tablas 18, 28 y 38).

No obstante, esto último no quiere decir que el resto de los vehículos sean menos representativos. El *Spinner* es excepcional, los demás corresponden en mayor medida con la tendencia estética del futurismo de la época.

1.8. Sobre la utilería.

En este apartado se pueden hacer tres subdivisiones para las tres tendencias de utilería que se pueden identificar en el cine de anticipación ochentero.

La primera de ellas sigue la corriente general propuesta en vestuario y escenario: apostar por la atemporalidad de ciertos objetos comunes que no se relacionan específicamente con ninguna época. Es poco lo que se puede decir en esta oportunidad, sin caer redundancias con respecto a lo dicho en los dos apartados anteriores.

Es así como la utilería de Blade Runner es de corte muy clásico. Los

muebles, como los del despacho de Tyrell, son más bien de estilo antiguo y señorial. Por su parte, en la calle se ven otros objetos como *stands* de comida rápida y anuncios luminosos que no se diferencian en nada a los que siempre se han conocido (ver tablas 19, 29 y 39). Por su parte, en The Running Man se consiguen objetos como *props*, pantallas de televisión, toldos, pizarras y más anuncios luminosos (ver tablas 79, 89 y 99). En el caso de Mad Max beyond Thunderdome la totalidad de la utilería cumple con esta tendencia. Las armas —incluyendo rifles, arpones, objetos contundentes, entre otros—, las antorchas, los cayados, los artículos de venta en el *Atomic Cafe* —incluyendo botellas y vasos—, así como su aviso luminoso; todo es de tiempos pasados, y no pesa este hecho por cuanto las características del mundo de Mad Max lo justifican perfectamente (ver tablas 49, 59, 69).

La segunda tendencia corresponde a los objetos futuristas, diseñados específicamente para las películas, que conservan el *look* ochentero. En Blade Runner y The Running Man abundan casos de este tipo. Por ejemplo, la computadora principal del *Spinner* (o también la de la máquina Voight-Kampff) o los televisores visibles en la secuencia inicial de la película (ver Tabla 19). Ambos son diseños típicos de principios de los 1980, con apenas pequeñas modificaciones, como la incorporación de controles digitales en los televisores. No obstante, sus formas cúbicas, pantallas convexas tipo CRT y baja definición les evidencian como piezas de principios de los ochenta (ídem).

En The Running Man sucede algo similar con las pantallas y las consolas de la sala de monitoreo del programa de televisión, que simplemente son las mismas máquinas que se usaban en los ochenta, apenas modificadas en su diseño (ver Tabla 59). Sucede algo similar con otras computadoras visibles a lo largo de la película, como las de seguridad

en la cárcel y las de comunicaciones en *La Zona.* Asimismo, las cintas de video, más bien parecidas a antiguos *diskettes*, fueron un intento por actualizar las cintas de video convencionales usadas en la época (ídem).

En tercer lugar están los esfuerzos futuristas más desvinculados con la época de su diseño, y que aun a la luz de la actualidad siguen pareciendo futuristas. El ejemplo más notable es el dirigible publicitario de Blade Runner (ver Tabla 19). A efectos de este trabajo no se consideró como vehículo porque se desconoce si el mismo es tripulado o no. En cualquier caso, se trata de una máquina completamente distinta a cualquier otra conocida, incluyendo otros dirigibles.

Si bien tiene una forma convencional, su estructura presenta múltiples prolongaciones en forma de postes, que llevan faroles en sus extremos. Adicionalmente, el aparato tiene varias luces rojas, amarillas y azules que encienden intermitentemente, cuatro faros buscadores en su parte baja, y un par de pantallas publicitarias a cada lado. Una máquina única, a todas luces (ídem).

Otro elemento que entra en esta categoría es el paraguas de uso común en el mundo de la película. Si bien se trata de un paraguas como los de la actualidad, estos tienen incorporado un tubo luminoso de neón como barra de soporte. Puede parecer algo meramente decorativo, pero podría ser utilitario, si se considera que las calles de este mundo son sitios tan oscuros (ver tablas 19 y 39).

Las armas de Blade Runner y The Running Man también son diseños futuristas. Si bien en algunas secuencias de la segunda pueden verse armas completamente convencionales, las que usan los policías son diseños innovadores, una suerte de transformación de la subametralladora en pistola

de mano (ver Tabla 89). Asimismo, los cañones eléctricos de Dynamo, acoplados a sus muñecas, también constituyen un arma netamente futurista (ver tabla 99). En el caso de Blade Runner, las pistolas también constituyen diseños innovadores. Son bastante más gruesas y estilizadas que las convencionales, y tienen un sistema electrónico incorporado, cuya utilidad, sin embargo, no se explica en la película (ver Tabla 39).

Y un elemento que cabe destacar ya para cerrar este apartado, es la presencia de luces de neón y avisos luminosos en la utilería de cada una de estas películas. Puede entenderse esto como que en la época en cuestión se tuvo la idea de que este tipo de avisos gozaba de un *look* muy futurista. Lo cierto, en todo caso, es que los avisos de neón y luminosos en general abundan hasta niveles exagerados en Blade Runner (ver tablas 19, 29 y 39), constituyen el elemento decorativo más relevante en el estudio de televisión de The Running Man (ver Tabla 89), y conforman los letreros del *Atomic Cafe* y el *Thunderdome* en Mad Max beyond Thuderdome (ver Tabla 49). Difícilmente se trata de una casualidad.

1.9. Sobre los efectos especiales.

Como se mencionó repetidamente en los primeros capítulos de este trabajo, los años 1980 son célebres dentro de la historia del género ciencia ficción, por suponer un antes y un después en cuanto al uso de los efectos especiales, y especialmente en el caso de los digitales. Ciertamente ese logro es atribuible en mayor medida a obras de otros subgéneros distintos a la ficción anticipatoria, como E.T. The Extraterrestrial [Steven Spileber, 1982], Tron [Steven Liesberger, 1982], Back to the Future [Robert Zemeckis, 1985], Predator [John McTiernan, 1987], o cualquiera de las entregas de Star Wars.

Sin embargo, la virtud que se atribuye en estos casos es no sólo la de

desarrollar o implementar grandes innovaciones, sino la incluso más importante de usar adecuadamente tales efectos especiales. Al respecto es importante tener presente que resulta muy fácil abusar de las innovaciones, precisamente porque son nuevas, y el público no está acostumbrado a ellas. El cine de ciencia ficción de los 1980, no obstante, se caracterizó por utilizar los efectos estrictamente en función de las historias que narraba, y no a favor de la parafernalia visual.

Y ciertamente el cine de anticipación supo hacer lo propio, y en virtud de ello los efectos especiales ni abundan ni llegan a convertirse en ningún momento en protagonistas de nada, sino en lo que deben ser: instrumentos para contar historias.

En ese sentido el grueso de los efectos especiales usados en estas películas anticipatorias es de tipo tradicional: efectos pirotécnicos como explosiones y disparos controlados, destrucción de cristales artificiales, efectos fotográficos como la incorporación de humo para rellenar espacios, producir neblina y simular polución, lluvia artificial, construcción de modelos y miniaturas de edificios, escenarios ilustrados para representar las caóticas ciudades futuras, y diseño de objetos como el dirigible publicitario o las pantallas, y vehículos como el *Spinner* (ver tablas cuyo último dígito sea 8 y 0).

No obstante, toda esta escena de las ciudades necesita sus toques digitales para verse real. Las miniaturas e ilustraciones a solas son una cosa, pero cuando varios *Spinners* deben atravesar o sobrevolar la ciudad, o un grupo de fugitivos debe acercársele sigilosamente; se hace necesaria la intervención de la computadora. Para ello se necesita filmar ambas cosas por separado: las miniaturas e ilustraciones, que son el fondo, y a lo que entrará en primer plano se le filma sobre la pantalla verde. Luego en postproducción

se lleva a cabo el proceso de unir ambas imágenes en una sola (ver tablas 20, 30 y 80).

Se trata de un efecto tan sutil que simplemente pasa desapercibido, y es la idea. Aquí se busca mostrar una escena que ocurre en un lugar que no existe, y por ello lo que debe resaltar es la escena. La herramienta debe pasar desapercibida.

Otro efecto especial digital que puede conseguirse en la muestra son los rayos eléctricos que lanza Dynamo (ver Tabla 100). De la misma manera, no se trata de rayos excepcionalmente vistosos o potentes, sino lo suficientemente rápidos, brillantes y ruidosos como para ser creíbles, y de hecho logran serlo. El hecho de que no sólo haya rayos azules, como los comunes, sino también amarillos, no supone mero efectismo. Se trata más bien de un recurso de los realizadores para diferenciar los rayos de potencia mortal (azules) de los que apenas sirven para noquear a una persona (amarillos).

Se nota, en cualquiera de los casos, que los efectos especiales han sido utilizados de manera prudente, de modo que nunca se convierten en el centro de atención de las películas. Así pues, la ficción anticipatoria puede también hacer gala de lo que caracterizó a los efectos especiales de la ciencia ficción ochentera en general.

2. Una nota general, a modo de resumen.

Una superproducción que pasaría a convertirse en obra de culto, una tercera entrega *recargada*, y una película muy poco valorada por la crítica. Las tres ideas suenan absolutamente disímiles, pero aun así se pudieron hallar importantes elementos comunes.

Y es que nada es absolutamente original. En cambio, todo tiene al menos un grado de influencia de la época y el contexto en el cual surge o se desarrolla. El cine, naturalmente, no es una excepción, y por ello tres películas tan diferentes terminan pareciéndose tanto.

Aun cuando no necesariamente los caminos y el resultado al que llegaron los realizadores de cada filme sean iguales, hay raíces, influencias y modas que los hacen partir de planteamientos similares. Lo interesante, después de todo, no es tanto ver qué tanto se asemejan o relacionan, sino cómo logran diferenciarse.

Luego de estas observaciones y análisis parciales, ya es posible generalizar hacia una estética del cine de anticipación de la década de 1980.

Efectivamente, los mundos del futuro pensados en los ochenta son escenarios fundamentalmente expresionistas, en donde predomina el concreto, la verticalidad y la magnanimidad, aunque la horizontalidad también tiene alguna presencia, sólo como consecuencia de la devastación y la ruina. Si bien la deformación no llega a ser exagerada en todos los aspectos, lo es con creces en cuanto a las dimensiones y los contrastes — tanto en condiciones socioeconómicas de los personajes, las mismas dimensiones de los edificios frente a la gente de a pie, la luz, y los colores. Incluso cuando la horizontalidad hace presencia, esa deformación se

traslada al plano de los vehículos, como en el caso de Mad Max beyond Thunderdome. Asimismo, los vestuarios, excesivamente heterogéneos en ocasiones, y extravagantes siempre —con todo y sus recurrentes elementos punk—; son factores que refuerzan la deformación del escenario a nivel global.

Se trata de lugares superpoblados, iluminados por doquier, pero muy oscuros a pesar de todo, frecuentemente nocturnos, cargados con atmósferas frías y contaminadas, cubiertas de humo, polución y a veces lluvia.

Siendo ambientes nocturnos, abunda la presencia de luces y avisos luminosos, que sin embargo no contrarrestan la oscuridad que domina los espacios. Asimismo, sus luces generalmente son artificiales, suaves, y de clave alta, por lo cual abundan los tonos azulados que refuerzan la atmósfera triste de estos espacios

Son igualmente mundos en donde predomina la verticalidad —con grandes referencias a la Metrópolis de Lang—, y en general, los contrastes, que se acentúan siempre con una buena cantidad de planos contrapicados y picados, según sea el punto de vista, que, además, se complementan con predominantes composiciones triangulares y diagonales, que acentúan la idea de superioridad-inferioridad de un objeto o personaje con relación a otro.

Por ello no es raro conseguir grupos inmensos de personas muy empobrecidas, frente a un grupo muchísimo menor de personas acomodadas e influyentes. Naturalmente, la condición de ambos grupos se refleja completamente en su vestimenta. Mientras que los primeros visten ropas en mal estado e incluso harapientas, los segundos llevan ropas elegantes y vistosas.

Y estos contrastes se resaltan aun más en la arquitectura, con la presencia de edificios, muy grandes y altos que se levantan sobre los barrios o masas de gente pobre.

Asimismo, los mundos futuros imaginados en los ochenta apuestan por la atemporalidad de sus elementos estéticos, como el vestuario, arquitectura, vehículos, instrumentos y tecnología. Por ello es común encontrar en ellos la presencia de elementos convencionales originarios de épocas muy diversas, que combinados entre sí, y a veces con algunos detalles novedosos, terminan por crear una atmósfera desconocida, no relacionable con el pasado, y por tanto, perfectamente ubicable en el futuro. En virtud de ello, predomina una tendencia pararrealista en el diseño de los elementos estéticos, basada no en la pretensión futurista directa, sino en una combinación de elementos, que permiten alejarse del mundo del pasado o el presente.

Sin embargo, también abundan los intentos que no logran desprenderse exitosamente de la realidad de su época, y terminan recordando a ésta inevitablemente y en demasía. Ello sucede mayormente en el caso de los artículos tecnológicos. Y aun así, algunos esfuerzos realmente son capaces de transportar a un mundo nuevo y completamente desconocido, como el *Spinner* o el dirigible publicitario de Blade Runner.

Pero si esto último no se logra por completo en más de una ocasión, no se trata de algo del todo condenable. Después de todo, ha ocurrido siempre. Lo que hoy parece novedoso e incluso futurista puede resultar anticuado u obsoleto al cabo de algunos años. Ejemplos abundan a lo largo de toda la historia del cine de ciencia ficción.

Y todo lo anteriormente afirmado encaja perfectamente con un hecho

destacable, y es que el cine de anticipación de la década de 1980 es completamente distópico, salvo por la excepción de una película entre 77 (la varias mencionada Heartbeeps, de Allan Arkush), que no llega a ser utópica, sino que se mantiene en la neutralidad de la alotopía. Más bien resulta en una agradable sorpresa el hecho de que el mundo de la actualidad sea substancialmente diferente a los planteados a futuro en aquellos años. Al respecto de esto, valdría recordar las palabras de Matt Hanson sobre el *barómetro cultural* de la ciencia ficción, citadas páginas arriba.

No sorprende, con esto, que en estas películas futuristas predominen los colores oscuros y neutros, como negro, gris, marrón, caqui y beige, y que los colores vivos presentes, como el azul, amarillo y rojo, generalmente vienen cargados simbólicamente con sus peores significados, como tristeza, peligro y muerte.

En otro orden de ideas, el cine de anticipación de los ochenta es fundamentalmente un cine de acción, de un ritmo muy veloz, que se evidencia en la preeminencia de planos muy cortos y una buena cantidad de movimientos de cámara tanto de rotación como de traslación, realizados de forma mecánica o manualmente, que le dan un mayor dinamismo a estas películas.

Es asimismo un cine en el cual el distanciamiento y la espectacularidad que brindan los planos generales y grandes planos generales, se enfrenta con el intimismo de los planos medios y medios cortos. Como buen cine de anticipación, el de los ochenta no se olvida de los personajes, foco de los conflictos de origen interno, y no sobrevalora los escenarios. Más bien ambos elementos se ven relativamente bien ponderados uno frente al otro.

Y hablando de personajes, los planos subjetivos son extremadamente escasos, tanto como las angulaciones oblicuas, más propias de este tipo de tomas. Después de todo, en el cine de anticipación es más importante el distanciamiento y tratamiento consciente por parte del espectador, que una involucración visceral.

Desde el punto de vista técnico, este cine no escapa de algunas limitaciones técnicas de las cámaras de la época, como la escasa capacidad de enfoque de los fondos, que limita sensiblemente la profundidad de campo. No obstante, también cabe pensar que, más que una limitación, estos recortes en la profundidad de campo son más bien intencionales, en virtud de la naturaleza de los planos predominantes, cortos y de forma triangular. Por la misma razón no son necesarias las tomas muy abiertas.

Naturalmente, esta idea se refuerza con la decisión de los realizadores de incorporar referencias desenfocadas por delante y por detrás de los centros de atención de buena cantidad de planos. Si se tratase de una mera limitación técnica, este tipo de referencias se hubiesen evitado, y no es el caso.

Por otro lado, el cine ochentero de anticipación es visualmente brillante, y en momentos incluso muy brillante, pero esta característica está limitada en alguna medida por las cámaras, sistemas ópticos y procesos de color de la época, que hacen ver estas películas ligeramente opacas si se les compara con similares de la actualidad.

Y muy en consonancia con la tendencia de la ciencia ficción ochentera, el cine de anticipación de aquellos años no es en ningún momento efectista. No lo es en el uso de la iluminación, y tampoco con los efectos especiales.

En virtud de ello, la mayoría de los —en general escasos— efectos especiales presentes en estas películas son de tipo tradicional, como uso de modelos, miniaturas y escenarios ilustrados, explosiones y otros efectos pirotécnicos, y cuando se usan los digitales, resultan tan sutiles que simplemente pasan desapercibidos.

Ya con esto, puede decirse que se han compilado las características del cine de anticipación de la década de 1980, un subgénero con importante presencia dentro del género ciencia ficción por aquellos años, y que, por tanto, mucho aporto para que a la luz de la actualidad se siga considerando a los ochentas como la segunda edad de oro del cine de ciencia ficción.

VIII

LAS CONCLUSIONES

"Una vez arreglado el asunto, decidieron terminar el duelo a la francesa, es decir, marchándose a almorzar"

Julio Verne

1. Conclusiones y recomendaciones.

Si hubiese que definir la estética del cine de anticipación de la década de 1980 en tal sólo una palabra, "lúgubre" sería una bastante adecuada.

Y es algo bastante duro, ya que por estos días se suele recordar a aquellos ochentas con la nostalgia de los tiempos mejores. No obstante, como se dijo al principio de este trabajo, la ficción anticipatoria se basa necesariamente en el mundo real y conocido, y si éste último apunta peligrosamente hacia la distopía, es completamente natural que los mundos anticipatorios construidos desde ese mundo real resulten en distopías caóticas y sombrías, como las de Blade Runner, Mad Max beyond Thunderdome, o The Running Man.

En ese sentido, aun a pesar de lo que creen muchas personas de las generaciones más contemporáneas, los ochenta no fueron de ninguna manera la época más colorida del siglo XX. Y no es una cuestión sólo relacionada con la ficción anticipatoria. Hoy día existe cierta tendencia a imitar la estética del pasado. Sea por falta de nuevas ideas, por pura nostalgia, una consecuencia fatídica e inevitable de la posmodernidad, o simplemente por una cuestión de ciclos; lo *vintage* ha vuelto a la vida, y la estética *retro* se ha abierto un lugar en el mundo del diseño y la moda de hoy día.

Esta estética *retro,* sin embargo, es excesivamente ecléctica. No importa si se combinan elementos propios de los años 1920 con otros de los 60 y otros más de los 90, al parecer todo combina perfectamente bien según los cánones estéticos actuales, algo muy en la onda de las modas futuras previstas en aquellos ochenta, apropósito. Probablemente sea esa la razón —o quizás también el factor tiempo/memoria— por la cual las generaciones

más contemporáneas consideran a los ochenta como la *época colorida del siglo XX*.

Los ochenta fueron coloridos, eso es un hecho, pero no pueden considerarse como la época más colorida del siglo XX. Si alguna década merece esa distinción, son los 60 —con su liberación sexual, su psicodelia, y sus *hippies*— y no los 80.

Se trata de un prejuicio común en estos días, y que gracias a este tipo de investigaciones, puede ir dejándose de lado. Aun cuando los conflictos de fondo nunca fueron la mayor preocupación en este trabajo, gracias a una —si se quiere, simple— caracterización estética de una época, se puede comenzar a entender su realidad sin las parcialidades de la memoria.

Ya con la satisfacción del trabajo realizado, se puede asegurar que este esfuerzo supone un aporte valioso para el estudio de la ciencia ficción como género cinematográfico, y muy especialmente para el subgénero ficción anticipatoria.

No obstante, aun quedan muchas cosas por hacer, incluso sin salir de la década de 1980. Pensar que la labor lograda aquí se basta en sí misma sería un error rotundo, además de una exageración. Aun hay niveles más profundos sobre los cuales se puede seguir trabajando, como el análisis semiológico de este cine de anticipación ochentero, lo cual permitiría entender con mayor claridad las características del subgénero en la época, así como aclarar las razones —culturales, sociales, religiosas o filosóficas— que dieron pie a aquellos planteamientos.

Ya en este primer nivel, se pudieron evidenciar algunos trasfondos históricos de los mundos futuristas imaginados en los ochentas —como la

Guerra fría, la recesión económica, el Síndrome Vietnam, y otros tantos conflictos, relacionados o no con estos—. Hay que recordar que el cine de ciencia ficción supone una visión meramente anglosajona, como ya explicaran autores como Asimov páginas arriba. Por ello, no se trata necesariamente de los conflictos de todo el mundo, sino esencialmente de las sociedades de ese mundo.

Aun así, difícilmente puede seguir recordándose a los ochentas con la candidez del jardín de infancia. Anglosajones o no, todo el mundo tuvo que vivir los encantos y desencantos de aquellos días, y es absurdo a estas alturas limitarse a rememorar sólo los aspectos positivos. La omisión de la historia no puede sino traer consecuencias negativas.

Volviendo a temas estéticos, difícilmente alguien hubiese pensando, antes de la realización de este trabajo, que verdaderamente existen importantes elementos comunes —más allá de los mundos distópicos— en las propuestas de películas tan distintas como Blade Runner y Mad Max beyond Thunderdome, por mencionar a los extremos más evidentes, si bien la comparación con The Running Man podría parecer no menos difícil.

No obstante, más allá de las varias tendencias contextuales siempre distópicas, que van desde la megalópolis hasta el asentamiento desértico, pasando por las zonas de desastre y las ciudades en ruinas; los elementos comunes son una realidad, y este trabajo cumplió con su objetivo de evidenciarlos, y así caracterizar la estética del cine de anticipación de los ochenta.

Elementos recurrentes, por mencionar algunos, son el ritmo acelerado, la heterogeneidad y atemporalidad deliberada, el intimismo, la extravagancia y el punk, los colores oscuros y la penumbra, el brillo abundante, el deterioro,

los altos contrastes lumínicos, sociales y arquitectónicos.

Hoy habría que agradecer que aquellos mundos imaginados hace más de veinte años parezcan tan diferentes al presente, a pesar de que, como se dijo más arriba, fue muy acertada la tendencia ecléctica en la construcción de las modas futuristas. La actualidad, tan cercana cronológicamente a aquellos mañanas ochenteros, no luce muy distinta en cuanto a su afán de combinar y recombinar elementos disímiles y sacados de cualquier época.

En otro orden de ideas, puede afirmarse que la matriz diseñada es eficaz. Esta considera tanto elementos de la estética cinematográfica en general, como también específicamente los de mayor interés dentro del género ciencia ficción, incluyendo, por supuesto, al subgénero ficción anticipatoria. Y asimismo, pudo ser aplicada sin dificultades en cada una de las tres películas analizadas, aun tratándose de propuestas significativamente distintas.

Por ello no puede hacerse otra cosa que extender una invitación a futuros investigadores para continuar con la labor de hallar las particularidades estéticas de los distintos subgéneros de la ciencia ficción, en cada período de su historia. Siempre habrá cosas que adaptar y mejorar, pero el instrumento, en principio, ya es un hecho.

Incluso, en las primeras páginas de este trabajo ya se hacía una pequeña comparación entre los géneros ciencia ficción e histórico, en términos de esfuerzos de producción necesarios. Es claro que las similitudes van mucho más allá, por ejemplo, en términos de distanciamiento.

La ficción anticipatoria, como subgénero de la ciencia ficción, permite

al espectador trasladarse hacia el futuro. El género histórico hace exactamente lo mismo, pero en la dirección contraria, hacia el pasado, y en virtud de ello es posible inferir que la matriz propuesta en este trabajo es aplicable también a ese género, si bien, como ya se dijo, siempre serán necesarios los ajustes y las mejoras. Después de todo, no sólo la visión del futuro puede verse influenciada por la realidad del presente, sino también como se rememora el pasado. El hecho de que en la actualidad se recuerde a los ochentas como la *época colorida* que no necesariamente fue, es una prueba de ello.

Y más aun, el que ese mismo futuro ochentero haya sido influenciado por otro del pasado, como la Metrópolis expresionista de Fritz Lang, reafirma esa tesis.

Una vez más, hay que sentirse afortunados por que aquellos futuros lúgubres de los ochentas parezcan más bien lejanos, pero tampoco debe pensarse que el panorama actual —como una idea— es demasiado distinto a los *mañanas de ayer*. El cine de anticipación llevó a la humanidad hasta los límites mismos del apocalipsis, colocándola en mundos urbanos arruinados por los demonios del consumismo, sociedades totalitarias dominadas por los medios de comunicación, o los desiertos asolados tras las guerras por la energía.

Después de todo, se trata de conflictos que hoy siguen siendo previsibles e incluso vigentes. Por ello, hoy menos que nunca se debe mirar con atención al futuro que otros imaginaron en el pasado, y revisar como ese pasado se recuerda hoy.

Aquí se ha dado un primer paso, pero una vez más hay que tener en cuenta que el camino es largo, y aun hay mucho por hacer.

IX

LAS FUENTES

"El pasado es una fuente de conocimiento.
El futuro es una fuente de esperanza"

Stephen Ambrose

1. Ciencia ficción y cine.

- Adi, J. (1988, Julio). C. F. (Una Historia). *Revista Cygnus. Año 3, Número 3.* Pp. 3-7.

- Arria, E; Balza, S. (1994). *Futuro: Elementos utópicos y distópicos en el cine de anticipación. Trabajo de grado no publicado.* Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

- Asimov, I. (1986). *Sobre la ciencia ficción.* (Primera edición). Madrid, España. Editorial Edhesa.

- Bassa, J; Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción: Una aproximación.* (Primera edición). Barcelona, España. Ediciones Paidós.

- Castro, Y. (1999). *Comparación entre guiones y largometrajes para lograr verosimilitud en filmes de ciencia ficción a través de efectos especiales digitales. Trabajo de grado no publicado.* Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

- De Abreu, J. (1987, Marzo). Sobre la Ciencia Ficción: Un acto personalísimo. *Revista Cygnus. Año 2, Número 2.* Pp. 21-24.

- Di Mise, F; Herqueta, M. (1993). *El Cine de ciencia ficción: estudio de un género fílmico en Norteamérica y Europa desde 1895 hasta 1993. Trabajo de grado no publicado.* Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

- Elrick, G. (1978). Science fiction handbook for readers and writers (Primera edición). Chicago, EE.UU. Chigago Review Press.

- Garci, J. (1973). La ciencia ficción. (Primera edición). Barcelona, España. Edicions Buru Lán, S.A.

Hanson, M. (2006). Cine *Digital: Escenarios de Ciencia Ficción.* (Primera edición). Madrid España. Editorial Oceano.

- Hartwell, D (2008). *SF citations for OED*. Recuperado el 16 de febrero de 2010. http://www.jessesword.com/sf/view/1843

- José, J; Moreno, M. (1999). *De King Kong a Einstein: la física en la ciencia ficción*. Barcelona, España. Ediciones UPC.

- José, J; Moreno, M. (2007). *Cine y más mejor cine, por favor.* [Prólogo del libro Películas clave del cine de ciencia-ficción, de Sergi Sánchez]. (Primera edición). Barcelona, España. Ediciones Robinbook.

- Sánchez, S. (2007). *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. (Primera edición). Barcelona, España. Ediciones Robinbook.

2. Estética y cine.

- Aula de letras (sin fecha). *Elementos de la imagen fílmica*. Recuperado el 4 de diciembre de 2009. http://www.auladeletras.net/material/elecine.pdf

- Aumont, J (et al.). (1985). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. (Primera edición). Barcelona, España. Edciones Paidós.

- Berry, J. (2007). Blade Runner. S, Schneider. *1001 películas que hay que ver antes de morir*. (Vol. Único, p. 684). Barcelona, España. Ediciones Grijalbo.

- Buckland, W (2003). *Film Studies (Teach Yourself Series)*. (Segunda Edición). Nueva York, EE.UU. Editorial McGraw-Hill.

- Castellanos, V. (2005). Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica. *Revista Versión*. Vol. 14. Pp. 243-264.

- Gasloli, L: Sel, S. (2007). *A propósito de "Reflexiones sobre una estética del cine" (1913)*. Recuperado de 17 de febrero de 2010. http://www.archivochile.com/Ideas_Autores/lukacs_g/sobre/lukacsgsobre00017.pdf

- Gorostiza, J. (2002). *Cine y arquitectura*. (Edición digital). Alicante, España. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

- Guzmán, A. (2006). La construcción social y estética de la ciudad. De la narrativa literaria a la estética del videojuego. *Revista ASINEA. Vol. 28.* Pp. 139-145.

3. Los ochenta.

- Beavers, A; Trinh, T (1998). *Armenia Earthquake of 1988*. Recuperado el 27 de marzo de 2010. Warner College of Natural Resources. http://warnercnr.colostate.edu/avprojects/98proj/world_volc/web_docs/armenia.html

- British Broadcasting Corporation. (2005-I). *1989: Massacre in Tiananmen Square*. Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/june/4/newsid_2496000/2496277.stm

- British Broadcasting Corporation. (2005-II). *1989: Exxon Valdez creates oil slick disaster*. Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://news.bbc.co.uk/onthisday/hi/dates/stories/march/24/newsid_4231000/4231971.stm

- Ejército de la República Argentina (sin fecha). *La guerra de Las Malvinas.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://www.ejercito.mil.ar/malvinas2007/Efemerides_malvinas_2007.doc

- Gorbachev Foundation, The (sin fecha). *Biography.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://www.gorby.ru/en/rubrs.asp?rubr_id=310

- International Atomic Energy Agency. (2006). *The Chernobyl Forum: 2003-2005.* (Segunda edición). Viena, Austria. IAEA Division of Public Information.

- Inthe80s.com. (sin fecha) *Timeline of the 80s, 1980.* Recuperado el 27 de

- Hernández. A; Pérez, A. (2003). *La estética en el cine de ciencia-ficción.* Recuperado el 16 de febrero de 2010. http://www.dmae.upm.es/cienciaficcion/CRITICA/9/estetica.htm

- Marimón, J; Ramos, J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual.* (Primera edición). Barcelona España. Editorial Oceano.

- Matínez-Salanova, E. (sin fecha). *El color y la luz en el cine*. Recuperado el 11 de febrero de 2010. http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm

marzo de 2010. http://www.inthe80s.com/time1980.shtml

- Johnlennon.com. (sin fecha). *History.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://www.johnlennon.com/html/history.aspx

- Library of Congress. (sin fecha). *Yugoslavia: The Leadership Crisis.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://memory.loc.gov/cgi-bin/query/r?frd/cstdy:@field%28DOCID+yu0020%29

- Nasa.gov. (sin fecha). *Shuttle Missions.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://www.nasa.gov/mission_pages/shuttle/shuttlemissions/list_main.html

- Nutt, C; Turner, B. (2003). *Nintendo Famicom: 20 Years of Fun.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://archive.gamespy.com/articles/july03/famicom/
- Old-computers.com. (sin fecha). *IBM PC Model 5150. Recuperado el 27 de marzo de 2010.* http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=274

- Olympic.org. (sin fecha) *46 Past Olympics Games.* Recuperado el 27 de marzo de 2010. http://www.olympic.org/en/content/Olympic-Games/

- Salamanca, L. (1997, Julio-Agosto). La democracia venezolana desde 1989: De la explosión a la descentralización. *Revista Nueva Sociedad. Vol. 150.* Pp. 106-111.

- Yapp, N (2001). *Getty images: 1980s.* Könnigswinter, Alemania. Ediciones Könemann.

4. Fuentes de referencia.

- Comisión de Trabajo de Grado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello. (2008). *Resumen Normas APA.* Universidad Católica Andrés Bello. Escuela de Comunicación Social. http://www.ucab.edu.ve/teg.html

- Internet Movie Data Base. (sin fecha). Consultas diversas sobre datos e información general de películas. http://www.imdb.com

- Oxford University Press. (2003). *Compact Oxford Dictionary of Current English (CODCE).* http://oxforddictionaries.com/

- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española (DRAE).* http://www.rae.es/

- Sofge, E. (2008). *The Most Prophetic Sci-Fi Movies Ever.* Popular Mechanics. http://www.popularmechanics.com/technology/digital/fact-vs-fiction/4256186

- Tamayo, M (1999). *El proceso de la investigación científica.* (Tercera edición). Ciudad de México, México. LIMUSA – Noriega Editores.

X

LOS EXTRAS

"Es un beso de adultos. Continuaremos con el resto cuando regreses"

Misato Katsuragi

Anexo 1: Elementos detallados de la estética del cine

1.1. El plano:

Los autores Aumont, Bergala, Marie y Vernet definen a este elemento como el "conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes" que se dan en un fotograma o en una serie de estos, y que componen la imagen cinematográfica que recibe el espectador (1985, p. 24).

Asimismo, el plano supone la mínima unidad fílmica, tal que la suma de estos compone la secuencia cinematográfica. Lo que se excluye o incluye, y cómo se hace (encuadre, distancia focal, perspectiva, entre otros) suponen el criterio del autor del filme, y por lo tanto, parte importante de su manera de comunicar.

Los autores a su vez consideran tres dimensiones sobre las cuales se sustenta en concepto de plano:

1.1.1. El tamaño:

Referido a las "diferentes «tallas» de planos, generalmente en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje" (p.41). Según los mismos autores, la lista más comúnmente admitida incluye:

1.1.1.1. Plano general.

Toma completa de un escenario.

1.1.1.2. Plano de conjunto.

Se concentra en un grupo de personas o conjunto de objetos, que puede ser mediano o pequeño.

1.1.1.3. Plano americano.

Toma de las tres cuartas partes de una persona, es decir, la distancia desde su cabeza hasta poco antes de sus rodillas (también aplica para parejas o grupos muy pequeños).

1.1.1.4. Plano medio.

Toma de la mitad del cuerpo de una persona, desde su cabeza hasta la cintura o cadera (también aplican los casos del plano anterior).

1.1.1.5. Primer plano.

Se concentra en el rostro o la parte superior de una persona. En este caso lo más importante son las expresiones faciales.

1.1.1.6. Gran primer plano y plano de detalle.

Toma detallada de alguna parte del rostro de la persona, de su cuerpo, o de un objeto que sirva para transmitir alguna idea.

1.1.2. La duración.

Supone, como rasgo definidor por excelencia del plano como unidad fílmica, supone que existen planos de distinta duración (ídem):

1.1.2.1. Fragmentos muy breves.

Del orden de un segundo o menos. Predominan en el caso de los montajes dinámicos.

1.1.2.2. Fragmentos medios.

Duran varios segundos, aunque en general no suelen exceder los 15 o 20 segundos. Predominan en las escenas de diálogos, en donde la cámara permanece con la persona que habla.

1.1.2.3. Fragmentos muy largos.

Pueden durar incluso varios minutos. Se usan generalmente en los casos en los cuales existe una tensión dramática tan elevada que se hace necesaria la atención del espectador en una persona o acción determinada durante todo el tiempo que sea necesaria. También aplica el caso del plano-secuencia.

1.1.3. El encuadre.

Se refiere a la forma como están dispuestas las figuras en el plano, a partir de una serie de líneas imaginarias. Según esto, la composición puede ser de tipo:

1.1.3.1. Horizontal.

Los objetos se distribuyen a lo largo del encuadre, formando una línea horizontal que lo atraviesa.

1.1.3.2. Diagonal.

En este caso la línea va de un vértice a otro del encuadre, trazando una línea diagonal.

1.1.3.3. Triángulo.

La parte inferior del cuadro es tocada por dos de los vértices de un triángulo imaginario, de manera que la figura se va estrechando a medida que se acerca a la parte superior del cuadro.

1.1.3.4. Doble triángulo.

Dos triángulos enfrentados por sus puntas. Cada triángulo es representado por una figura, mientras que en el centro de estos permanece una tercera que supone el punto de enfrentamiento de las dos primeras.

1.1.3.5. Circular.

Los objetos del encuadre están dispuestos de manera circular en el centro del encuadre.

1.1.3.6. De líneas quebradas.

Los objetos están dispuestos de forma irregular dentro del encuadre.

1.1.4. El movimiento.

En este caso el paradigma estaría compuesto por los distintos tipos de movimientos de cámara y lente (Aumont et al, 1985, p. 42). A continuación se mencionan los casos posibles:

1.1.4.1. Plano fijo.

Cámara inmóvil durante todo un plano.

1.1.4.2. Planos en movimiento.

Implican diversos tipos de movimiento movimientos de aparato. A su vez pueden clasificarse de la siguiente manera:

1.1.4.2.1. *Panning.*

Movimiento de rotación realizado a través del eje horizontal de la cámara.

1.1.4.2.2. *Tilting.*

Equivalente en el eje vertical del *panning.*

1.1.4.2.3. *Travelling.*

La cámara se desplaza de un punto a otro, siguiendo a la acción o a un objeto determinado.

1.1.4.2.4. *Zoom.*

No es un movimiento de cámara propiamente, sino de su objetivo. Permite acercarse a alejarse de un objeto determinado, sin necesidad de desplazamiento de la cámara, pero alterando la perspectiva y relación de aspecto dentro del encuadre.

1.1.5. El ángulo vertical.

Dependiendo de la posición de la cámara con respecto al objeto filmado, puede haber tres tipos de angulaciones:

1.1.5.1. Normal.

Corresponde a la visión convencional. Se ubica de frente y a la misma altura del objeto filmado.

1.1.5.2. Picado.

La cámara se ubica por encima del objeto, tal que este luce pequeño en perspectiva.

1.1.5.3. Contrapicado.

Caso contrario al anterior. La cámara se ubica por debajo de la línea de visión del objeto filmado.

1.1.6. El ángulo horizontal.

Dependiendo de este factor, el encuadre puede evocar la visión normal de un ser humano, o producir una distorsionada.

1.1.6.1. Normal.

La línea del horizonte es paralela al eje horizontal del encuadre, como en el caso de la visión humana normal.

1.1.6.2. Oblicua.

La cámara se inclina, de manera que la línea del horizonte dentro del cuadro también lo hace, provocando así una visión distorsionada.

1.1.7. El color

Va mucho más allá de la simple dicotomía blanco y negro / color. Hay que tener en cuenta que en los inicios del cine simplemente no había opción. Todo debía hacerse en blanco y negro. Lo interesante surge con la llegada de la película a color, y con ello, la apertura del abanico de opciones —en cuanto al color— para los realizadores cinematográficos. El autor Enrique Martínez-Salanova distingue los siguientes *usos* del color en el cine (¶5, sin fecha):

1.1.7.1. Pictórico.

Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.

1.1.7.2. Histórico.

Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.

1.1.7.3. Simbólico.

Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.

1.1.7.4. Psicológico.

Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos (verde, azul, violeta) deprimen y los cálidos (rojo, naranja, amarillo) exaltan.

Continúa el autor haciendo algunas observaciones sobre el uso del color en cuanto a *perspectiva*. Asegura que "los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía" (¶6). La *intensidad* y *saturación* del color no viene a ser menos importante, en cuanto "los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío; y los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación" (ídem).

Generalmente se acepta como colores intensos a los que tienen una temperatura fría, y se perciben vivos y brillantes. En ese sentido, la intensidad del color disminuye a medida que la temperatura del mismo aumenta. Esto se refiere a los objetos como tal. En el caso de la saturación, se diferencia de lo anterior en cuanto a que se refiere a la cantidad de color presente en la imagen. Así, puede haber imágenes desde saturadas hasta lavadas.

Por otro lado, tiene un valor *narrativo* y *expresivo*, en cuanto "sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos" (¶8).

1.1.8. La luz.

Es bien sabido que los sistemas ópticos, tanto naturales como artificiales, e incluyendo por supuesto a las cámaras cinematográficas y de video, producen imágenes a partir de la luz reflejada sobre ellos. Esto es: sin luz, no hay imagen, y sin imagen no hay cine.

Por ello la luz es un elemento fundamental en la realización cinematográfica, e igualmente un recurso expresivo y estético de gran importancia.

La iluminación es capaz de intensificar los colores, evocar alegría e importancia en el conjunto, mientras que la ausencia de esta (oscuridad) debilita los colores, produce difuminación (lo cual evoca tristeza), y hace que los objetos pierdan importancia en el conjunto (Martínez-Salanova, ¶7, sin fecha).

Podría clasificarse según los siguientes parámetros (Aula de letras, 2007, elementos de la imagen fílmica):

1.1.8.1. Tonalidad.

Se refiere a la longitud de la onda de luz. Se distingue entre:

1.1.8.1.1. Claves altas.

Temperatura alta, luz cálida.

1.1.8.1.2. Claves bajas.

Temperatura baja, luz fría.

1.1.8.2. Procedencia.

Según este criterio, la luz puede proceder de dos tipos de fuentes distintas:

1.1.8.2.1. Natural.

Luz solar, proveniente del exterior, que puede ser incidente o reflejada.

1.1.8.2.2. Artificial.

Luz proveniente de fuentes artificiales, como lámparas o velas.

1.1.8.3. Intensidad.

Se refiere a con cuanta fuerza la luz incide sobre los objetos. Según esto puede ser:

1.1.8.3.1. Dura.

Luz muy intensa, que produce sombras marcadas y altos contrastes.

1.1.8.3.2. Suave.

Luz de baja intensidad, que produce sombras poco marcadas y bajo nivel de contraste.

1.1.8.4. Estilo.

Según este criterio, la luz puede ser:

1.1.8.4.1. Realista.

Emula las condiciones de luminosidad de la realidad en una situación como la que se representa. Busca pasar desapercibida.

1.1.8.4.2. Efectista.

Por el contrario, busca producir efectos específicos en el espectador, que no tienen correspondencia o relación con la realidad. La luz, en este caso, se vuelve protagonista.

1.1.9. El vestuario.

Trátese de un estilo realista o no, el vestuario juega un papel muy importante en la estética de un filme. Se puede clasificar de la manera siguiente:

1.1.9.1. Realista.

Es el que corresponde con la realidad histórica representada (sea pasada o presente), por lo cual tiene preeminencia la exactitud, de manera

aproximada al documental.

1.1.9.2. Pararrealista.

Es en el cual, si bien existe una inspiración en la realidad de la época, se estiliza según el propio sentido creativo del realizador, de manera que la preocupación principal no es la exactitud, sino la estética

1.1.9.3. Simbólico.

En este caso la exactitud histórica no tiene ninguna importancia, y la intención fundamental es traducir simbólicamente los caracteres de los personajes, su clase social o estados de ánimo (Aula de letras, 2007, elementos de la imagen fílmica).

1.1.10. La óptica.

Según el tipo de lente, o cómo se use, pueden obtenerse resultados particulares en cuanto a profundidad y perspectiva. Esto se mide en función de los siguientes parámetros:

1.1.10.1. Distancia focal.

La distancia focal, referida a la separación que existe entre el soporte de captura de una cámara y el punto a través del cual entra la luz por el objetivo, define la perspectiva del lente de la cámara. En la obra *Estética del cine*, se lee define como "el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos" (Aumont et al, 1985, p.30). Hay que recordar que la visión humana es binocular, a

diferencia de la óptica de la cámara, que es monocular. Por ello la perspectiva nunca será absolutamente igual a la del ojo humano. No obstante, el cine no necesariamente busca parecerse a la realidad.

Según sus distancias focales, existen tres familias de objetivos:

1.1.10.1.1. Teleobjetivos.

De distancia focal elevada. Producen imágenes de perspectiva cerrada, por lo cual la composición suele concentrarse únicamente en un único sujeto dentro del cuadro.

1.1.10.1.2. Normales.

Ofrecen una perspectiva lo más similar posible a la del ojo humano.

1.1.10.1.3. Grandes angulares.

De distancia focal baja. Producen imágenes de perspectiva abierta. Ideales para paisajes y tomas generales, pero en tomas más cerradas pueden producir distorsión.

1.1.10.1.4. Zooms.

Lentes de distancia focal variable, según los requerimientos de producción.

1.1.10.2. Profundidad de campo.

> (...) la imagen fílmica es nítida en una parte del campo, y para caracterizar la extensión de esta zona de nitidez, se define lo que se llama la profundidad de campo. Se trata de una característica técnica de la imagen —que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo (la profundidad de campo es más grande cuando la focal es más corta) o la abertura del diafragma (la profundidad de campo es más grande cuando el diafragma está menos abierto)- y que se define como la profundidad de la zona de nitidez o profundidad de foco (Aumont et al, 1985, p.33).

Dice el mismo Aumont y compañía que "la profundidad de campo (P.D.C.) es un importante medio auxiliar de la institución del artificio de profundidad" (ídem). Se le puede caracterizar de la siguiente manera:

1.1.10.2.1.1. Gran profundidad de campo.

"Si la profundidad de campo es grande, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo" (ídem). Esto es: todos los objetos, cercanos o lejanos, tendrán más o menos la misma nitidez, y la perspectiva se apreciará en función de las dimensiones (y la consecuente pérdida de detalle). En este caso, figura y fondo tienen más o menos la misma importancia.

1.1.10.2.1.2. Baja profundidad de campo.

"Si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la «profundidad» de la imagen" (ídem). Con esto, los objetos más próximos serán nítidos, y los

más lejanos serán progresivamente más borrosos. Aquí importa la figura muy por encima del fondo.

1.1.11. La textura.

Sobre la conformación de la textura de un filme inciden varios elementos. Los principales son: condiciones de iluminación, color (de la luz, de los filtros, y de los de los objetos), tipo de cámara, tipo de objetivo, y tipo de película que se use. Según cómo se combinen estos, se pueden obtener distintos resultados, que pueden medirse según los parámetros siguientes:

1.1.11.1. Brillo.

Indudablemente el rango aquí está segmentado en una escala casi infinita de valores. Sin embargo, se pueden establecer tres niveles básicos:

1.1.11.1.1. Imágenes muy opacas.

Corresponde a un nivel de brillo incluso inferior al del ojo humano en condiciones normales. La cantidad de colores posibles se reduce.

1.1.11.1.2. Imágenes naturales.

Similar a la visión humana normal.

1.1.11.1.3. Imágenes muy brillantes.

Las imágenes se muestran aun más brillantes a como pueden ser percibidas normalmente por el ojo humano. No obstante, se mantienen

dentro del espectro que fisiológicamente le es posible percibir a este órgano.

1.1.11.2. Grano.

Dependiendo de la calidad y sensibilidad a la luz de la película o sensor que use la cámara, la imagen capturada puede presentar más o menos grano. Esto es un producto inevitable del proceso (químico en el caso de la película, electrónico en el caso de los sensores) que ocurre al momento del contacto del soporte de captura con la luz. No obstante, se puede reducir al mínimo a medida que la calidad del soporte y las condiciones de iluminación mejoren. Esto incide sobre la definición de la imagen.

Pueden establecerse tres niveles de granulación (o definición):

1.1.11.2.1. Mucho grano.

La cantidad de grano es tan alta que reduce sensiblemente la definición de la imagen. Se hace poco conveniente proyectar estas imágenes en grandes formatos, ya que la mayoría de la información de detalle se pierde.

1.1.11.2.2. Grano medio.

La cantidad y distribución del grano es mediana y regular, de manera que las imágenes ofrecen una definición muy aceptable. En las proyecciones en grandes formatos se pierde calidad, pero la mayoría de la información permanece visible, aunque el nivel de detalle disminuye sensiblemente.

1.1.11.2.3. Poco grano

El grano es prácticamente imperceptible al ojo humano, incluso en proyecciones en grandes formatos. Esto permite una definición de imagen muy alta.

1.1.12. Los escenarios.

En este apartado vale la pena comenzar con las palabras de Jorge Gorostiza, arquitecto, además de crítico de cine:

> La relación entre el cine y la arquitectura, puede ser vista desde muchos aspectos. Desde los documentales que se han hecho sobre determinado arquitecto o edificio; hasta los arquitectos que han trabajado, esporádica o profesionalmente, para el cine; pasando por la escenografía más o menos arquitectónica; o por la relación entre ciudades y cines; o incluso por las películas cuyo protagonista figuraba ser un arquitecto (1990, p.4).

Y es que la arquitectura forma parte del alma de toda película. En palabras del director Terry Gilliam, "la arquitectura de la película es un personaje más, equiparable a los actores de carne y hueso que interpretan. Todos los decorados tienen una función dentro del proceso global, ilustran ideas concretas" (Hanson, p. 34).

Así, trátese de exteriores o interiores, existen tres modelos estéticos del decorado (Aula de letras, 2007, El lenguaje fílmico):

1.1.12.1. Realista.

Equivalente para este caso de lo explicado para el vestuario.

1.1.12.2. Impresionista.

Elegido en función de la dominante psicológica de la acción filmada, y en el cual el paisaje condiciona y refleja el estado de ánimo de los personajes o sus conflictos.

1.1.12.3. Expresionista.

Refleja una visión subjetiva del mundo, artificial y deformado

Fueren los enfoques realistas o no, en general sucede que lo representado se relaciona de alguna manera con la realidad. En palabras del diseñador de producción Patrick Tatopoulos, "todo diseño debe guardar alguna relación con el mundo real. Cada uno se impone sus propios límites, y a mí me gusta hacer diseños creíbles" (Hanson, 2006, p. 133).

1.1.13. La utilería.

La utilería consiste en el "conjunto de objetos y enseres que se emplean en un escenario teatral o cinematográfico", según define el DRAE en su vigésima primera edición. Sus características, por lo general, responden a una concordancia estética y temporal con la escenografía y el vestuario de la obra. Este renglón comprende elementos como muebles, decorados, instrumentos, utensilios, armas, entre otros.

Anexo 2: Películas de Ficción anticipatoria realizadas entre 1980 y 1989.

Año de realización	Año representado	Título	País
1981	Siglo XXI	Beyond the Universe	EE.UU
1981	No especificado	Centrespread	Australia
1981	1998	Escape from New York	EE.UU / Reino Unido
1981	2015	Firebird 2015 AD	Canadá
1981	No especificado	Heartbeeps	EE.UU
1981	No especificado	Mad Max 2	Australia
1981	No especificado	Memoirs of a survivor	Reino Unido
1981	No especificado	The last Chase	EE.UU / Canadá
1982	2019	Blade Runner	EE.UU
1982	No especificado	Turkey Shoot	Australia
1982	No especificado	Warlords of the 21st Century	Nueva Zelanda
1983	No especificado	Stryker	Filipinas
1983	No especificado	Taking Tiger Mountain	EE.UU / Reino Unido
1983	No especificado	Testament	EE.UU
1983	No especificado	Warrior of the Lost World	EE.UU / Italia
1984	1984 (Ucronía)	1984	Reino Unido
1984	2047	Facelift	Reino Unido
1984	No especificado	Music of the Spheres	Canadá
1984	No especificado	Nothing Lasts Forever	EE.UU
1984	No especificado	Runaway	EE.UU
1984	No especificado	The Ice Pirates	EE.UU
1984	No especificado	The killing Edge	Reino Unido
1984	2029	The Terminator	EE.UU
1985	Ucronía	Brazil	Reino Unido
1985	No especificado	City Limits	EE.UU
1985	No especificado	Def-Con 4	EE.UU

1985	1988	Future-Kill	EE.UU
1985	No especificado	Mad Max: Beyond Thunderdome	Australia
1985	No especificado	Radioactive dreams	EE.UU / México
1985	doscientos años en el futuro	Space Rage	EE.UU
1985	No especificado	Starship	Australia
1985	No especificado	The Comic	Reino Unido
1985	No especificado	The quiet Earth	Nueva Zelanda
1985	No especificado	Warrior of the Apocalypse	EE.UU / Filipinas
1985	No especificado	Wheels of Fire	EE.UU / Filipinas
1986	No especificado	Dead-End Drive In	Australia
1986	No especificado	Equalizer 2000	EE.UU
1986	2025	Future Hunters	EE.UU / Filipinas
1986	No especificado	Land of Doom	EE.UU
1986	No especificado	Osa	EE.UU
1986	No especificado	Solarbabies	EE.UU
1986	No especificado	Wired to kill	EE.UU
1987	No especificado	Beyond the rising Moon	EE.UU
1987	2017	Cherry 2000	EE.UU
1987	No especificado	Primal Scream	EE.UU
1987	No especificado	Robocop	EE.UU
1987	No especificado	Steel Dawn	EE.UU
1987	No especificado	Survivor	EE.UU / Suráfrica
1987	2019	The Running Man	EE.UU
1987	No especificado	The Time Guardian	Australia
1988	No especificado	Crime Zone	EE.UU / Perú
1988	No especificado	Dead Man walking	EE.UU
1988	No especificado	Desert Warrior	EE.UU
1988	No especificado	Droid	Reino Unido
1988	No especificado	Empire of Ash	Canadá
1988	No especificado	Escape from Safehaven	EE.UU
1988	No especificado	Fire Fight	EE.UU
1988	No especificado	Hell comes to Frogtown	EE.UU
1988	No especificado	Robo Vampire	EE.UU / Hong Kong

1988	No especificado	The Lawless Land	EE.UU
1988	2021	The Sisterhood	EE.UU
1988	No especificado	Warlords	EE.UU
1988	2087	World gone Wild	EE.UU
1989	Siglo XXI	Cyborg	EE.UU
1989	2050	Empire of Ash III	Canadá
1989	No especificado	Deadly Reactor	EE.UU
1989	No especificado	Driving Force	Australia
1989	1991	Future Force	EE.UU
1989	No especificado	Millenium	EE.UU
1989	No especificado	Quarantine	Canadá
1989	2099	Rising Storm	EE.UU
1989	No especificado	Roller Blade Warriors: Taken by Force	EE.UU
1989	No especificado	Slipstream	Reino Unido
1989	No especificado	Sons of steel	Australia
1989	No especificado	Spirits of the Air, Gremlins of the Clouds	Australia
1989	Ucronía	Split	EE.UU
1989	No especificado	The Terror within	EE.UU

Anexo 3: Abreviaturas para tipos de planos.

Planos generales e individuales		
P.D.	Plano Detalle.	Detalle de un objeto o parte del cuerpo.
P.P.P.	Primerísimo Primer Plano.	Detalle de una sección del rostro.
P.P.	Primer Plano.	Rostro.
P.M.C.	Plano Medio Corto.	Rostro y hombros.
P.M.	Plano Medio.	Desde el rostro hasta la cintura.
P.A.	Plano Americano.	Desde el rostro hasta encima de las rodillas.
P.E.	Plano Entero.	Cuerpo u objeto completo.
P.G.	Plano General.	Toma abierta de un lugar, grupo u objeto.
G.P.G.	Gran Plano General.	Toma muy abierta de un lugar.
Planos de conjunto		
O.T.S.	Over The Shoulder.	Toma sobre los hombros de un personaje.
2.S.	Two Shot.	Dos personajes en cuadro.
3.S.	Three Shoot.	Tres personajes en cuadro.

Apéndice 1: Créditos de las películas utilizadas, según IMDB.com.

Blade Runner (1982)

Dirección

Ridley Scott

Producción

Michael Deeley	...	Productor
Charles de Lauzirika	...	Productor (Final cut version)
Hampton Fancher	...	Productor ejecutivo
Brian Kelly	...	Productor ejecutivo
Jerry Perenchio	...	Co-productor ejecutivo
Ivor Powell	...	Productor adjunto
Paul Prischman	...	Productor adjunto (Final cut version)
Run Run Shaw	...	Productor adjunto
Bud Yorkin	...	Co-productor ejecutivo
Ridley Scott	...	Co-productor (sin acreditar)

Guión

Hampton Fancher	...	Guionista
David Webb Peoples	...	Guionista (como David Peoples)
Philip K. Dick	...	Guión basado en una novela de su autoría

Diseño de Producción por

Lawrence G. Paull

Dirección de fotografía

Jordan Cronenweth	Director de fotografía

Dirección de arte

David L. Snyder (como David Snyder)

Asistencia de dirección

Newt Arnold	...	Asistente del director (como Newton Arnold)

Morris Chapnick ... Asistente del director

Peter Cornberg ... Asistente del director

Donald Hauer ... Asistente del director (como Don Hauer)

Victoria E. Rhodes ... Aprendiz DGA (como Victoria Rhodes)

Richard Peter Schroer ... Asistente del director (como Richard Schroer)

Montaje

Gillian L. Hutshing ... (Final cut version) (sin acreditar)

Edición

Les Healey ... Editor: Director's cut

Terry Rawlings ... Editor supervisor

R. William Zabala ... Asistente de editor (como William Zabala)

Casting

Jane Feinberg

Mike Fenton

Marci Liroff (sin acreditar)

Efectos especiales

Greg Curtis ... Técnico de efectos especiales (como William G. Curtis)

Logan Frazee ... Técnico de efectos especiales

Terry D. Frazee ... Supervisor de efectos especiales (como Terry Frazee)

Steve Galich ... Técnico de efectos especiales

Música original

Vangelis

Reparto (en orden por créditos)

Harrison Ford ... Rick Deckard

Rutger Hauer ... Roy Batty

Sean Young	...	Rachael
Edward James Olmos	...	Gaff
M. Emmet Walsh	...	Bryant
Daryl Hannah	...	Pris
William Sanderson	...	J.F. Sebastian
Brion James	...	Leon Kowalski
Joe Turkel	...	Dr. Eldon Tyrell
Joanna Cassidy	...	Zhora
James Hong	...	Hannibal Chew
Morgan Paull	...	Holden
Kevin Thompson	...	Bear
John Edward Allen	...	Kaiser
Hy Pyke	...	Taffey Lewis
Kimiko Hiroshige	...	Cambodian Lady
Bob Okazaki	...	Howie Lee (como Robert Okazaki)
Carolyn DeMirjian	...	Saleslady

Listado alfabético del resto del reparto:

Ben Astar	...	Abdul Ben Hassan (sin acreditar)
Judith Burnett	...	Ming-Fa (sin acreditar)
Leo Gorcey Jr.	...	Louie - Bartender (sin acreditar)
Sharon Hesky	...	Administrador del Bar (sin acreditar)
Kelly Hine	...	Showgirl (sin acreditar)
Tom Hutchinson	...	Bartender (sin acreditar)
Charles Knapp	...	Bartender (sin acreditar)
Rose Mascari	...	Administrador del Bar (sin acreditar)
Jiro Okazaki	...	Policía (sin acreditar)
Steve Pope	...	Policía (sin acreditar)
Robert Reiter	...	Policía (sin acreditar)
Alexis Rhee	...	Geisha #1 (sin acreditar)

Mad Max beyond Thunderdome (1985)

Dirección

George Miller

George Ogilvie

Producción

Steve Amezdroz	...	Productor adjunto
Marcus D'Arcy	...	Productor adjunto
Terry Hayes	...	Co-productor
George Miller	...	Productor
Doug Mitchell	...	Co-productor

Guión

Terry Hayes

George Miller

Diseño de Producción

Graham 'Grace' Walker

Dirección de Fotografía

Dean Semler

Dirección de arte

Anni Browning

Asistencia de dirección

Steve E. Andrews (como Steve Andrews)

Ian Freeman

Stuart Freeman

Ian Kenny

Murray Robertson

Chris Webb

Montaje

Richard Francis-Bruce

Edición

Louise Innes — Primer asistente de editor

Claire O'Brien — Primer asistente de editor

Casting

Alison Barrett

Efectos especiales

Steve Courtley ... Coordinador de efectos especiales

Brian Cox ... Técnico de efectos especiales

Música original

Maurice Jarre

Reparto (en orden por créditos) verificado como completo

Mel Gibson ... Mad Max Rockatansky

Bruce Spence ... Jedediah El Piloto

Adam Cockburn ... Jedediah Jr.

Tina Turner ... Aunty Entity

Frank Thring ... El Colector

Angelo Rossitto ... Master

Paul Larsson ... Blaster

Angry Anderson ... Ironbar

Robert Grubb ... Pig Killer

George Spartels ... Blackfinger

Edwin Hodgeman ... Dr. Dealgood

Bob Hornery ... Waterseller

Andrew Oh ... Ton Ton Tattoo

Ollie Hall ... Guardia de Aunty

Lee Rice ... Guardia de Aunty

Max Worrall ... Guardia de Aunty

Susan Leonard ... Guardia de Aunty

Robert Simper ... Guardia de Aunty

Virginia Wark ... Guardia de Aunty

Geeling Ng ... Guardia de Aunty (como Geeling)

Ray Turnbull	Guardia de Aunty
Brian Ellison	Guardia de Aunty
Gerard Armstrong	Guardia de Aunty
Helen Buday	Savannah Nix
Mark Spain	Mr. Skyfish
Mark Kounnas	Gekko
Rod Zuanic	Scrooloose
Justine Clarke	Anna Goanna
Shane Tickner	Eddie
Toni Allaylis	Cusha
James Wingrove	Tubba Tintye
Adam Scougall	Finn McCoo
Tom Jennings	Slake
Gerry D'Angelo	Cazador
Travis Latter	Cazador
Miguel López	... Cazador (como Miguel Lopez)
Paul Daniel	Cazador
Tushka Bergen	Guardián (como Tushka Hose)
Emily Stocker	Guardián
Sandie Lillingston	Guardián
Adam Willits	Sr. Scratch
Ben Chesterman	Recolector
Liam Nikkinen	Recolector
Dan Chesterman	Recolector
Christopher Norton	Recolector
Katharine Cullen	Recolector
Heilan Robertson	Recolector
Gabriel Dilworth	Recolector
Hugh Sands	Recolector
Rebekah Elmaloglou	Recolector

Marion Sands	...	Recolector
Shari Flood	...	Recolector
Kate Tatar	...	Recolector
Rachael Graham	...	Recolector
Pega Williams	...	Recolector
Emma Howard	...	Recolector
Tarah Williams	...	Recolector
Joanna McCarroll	...	Recolector
Daniel Willits	...	Recolector
Toby Messiter	...	Recolector
Tonya Wright	...	Recolector
Charlie Kenney	...	Niño pequeño
Amanda Nikkinen	...	Little One
Flynn Kenney	...	Niño pequeño
Luke Panic	...	Niño pequeño
William Manning	...	Niño pequeño
James Robertson	...	Niño pequeño
Adam McCreadie	...	Niño pequeño
Sally Morton	...	Niño pequeño

Listado alfabético del resto del reparto:

David Buchanan	...	Recolector (sin acreditar)
Margaret Dupre	...	Muchacha de Barter Town (sin acreditar)
James Napier	...	Niño pequeño (sin acreditar)

The Running Man (1987)

Dirección

Paul Michael Glaser

Producción

Keith Barish ... Productor ejecutivo

Rob Cohen ... Productor ejecutivo

George Linder ... Productor

Tim Zinnemann ... Productor

Guión

Steven E. de Souza ... Guionista

Stephen King ... Basado en una novela de su autoría (como Richard Bachman)

Diseño de Producción por

Jack T. Collis

Dirección de fotografía

Thomas Del Ruth

Dirección de arte

Joseph E. Hubbard

Gene Nollman

Asistencia de dirección

Bennie E. Dobbins ... Director de la segunda unidad

Brian Fong ... Aprendiz DGA

Richard Peter Schroer ... Asistente del director

Barry K. Thomas ... Asistente del director

Montaje

Mark Warner (como Mark Roy Warner)

Edward A. Warschilka

John Wright

Edición

John A. Amicarella ... Asistente de editor
Destiny Borden ... Asistente de editor
Vaune Kirby Frechette ... Asistente de editor (como Vaune Kirby)
David Jansen ... Asistente de editor
Steven Ramirez ... Primer asistente de editor
Yôko Seto ... Asistente de editor

Efectos especiales

Michael Arbogast ... Efectos especiales
Lawrence J. Cavanaugh ... Coordinador de efectos especiales (como Larry Cavanaugh)
Kenneth C. Clark ... Efectos especiales
David Domeyer ... Efectos especiales
Manuel S. Epstein ... Efectos especiales (como Manuel Stuart Epstein)
William Lee Efectos especiales
Kevin Quibell ... Efectos especiales
R. Bruce Steinheimer ... Supervisor de efectos especiales (como Bruce Steinheimer)
Dick Wood ... Efectos especiales (como Dick Woods)

Música original

Harold Faltermeyer

Reparto (en orden por créditos) verificado como completo

Arnold Schwarzenegger ... Ben Richards
Maria Conchita Alonso ... Amber Mendez
Yaphet Kotto ... William Laughlin
Jim Brown ... Fireball
Jesse Ventura ... Capitán Freedom
Erland van Lidth ... Dynamo (como Erland Van Lidth)
Marvin J. McIntyre ... Harold Weiss

Gus Rethwisch	...	Buzzsaw (como Bernard Gus Rethwisch)
Toru Tanaka	...	Subzero
Mick Fleetwood	...	Mic
Dweezil Zappa	...	Stevie
Richard Dawson	...	Damon Killian
Karen Leigh Hopkins	...	Brenda
Sven-Ole Thorsen	...	Sven (como Sven Thorsen)
Edward Bunker	...	Lenny (como Eddie Bunker)
Bryan Kestner	...	Med Tech
Anthony Pena	...	Valdez (como Anthony Penya)
Kurt Fuller	...	Tony
Ken Lerner	...	Agente (como Kenneth Lerner)
Dey Young	...	Amy
Rodger Bumpass	...	Phil Hilton (voz) (como Roger Bumpass)
Donna Hardy	...	Mrs. McArdle
Lynne Marie Stewart	...	Edith Wiggins
Bill Margolin	...	Leon
Tony Brubaker	...	Soldado #1 (como Anthony Brubaker)
Billy D. Lucas	...	Soldador #3 (como Billy Lucas)
George P. Wilbur	...	Teniente Saunders
Thomas Rosales Jr.	..	Chico (como Tom Rosales Jr.)
Sondra Holt	.	Suzie Checkpoint
Daniel Celario	...	Capataz del Barrio #1
Mario Celario	...	Capataz del Barrio #2
Sidney Chankin		Custodio
Kim Pawlik	...	Presentador de Noticias
Roger Kern	...	Guardia de viajes
Barbara Lux	.	Anciana
Franco Columbu	.	Oficial de seguridad 911 #2
Lin Shaye	...	Oficial de propaganda

Boyd Kestner	...	Yuppie (como Boyd R. Kestner)
Wayne Grace	...	Oficial de seguridad 911 #1
Charlie Phillips	...	Punk adolescente
Greg Lewis	...	Manager de los vestidores
John William James	...	Apostador
Jon Cutler	...	Técnico de la resistencia
Kerry Brennan	...	Bailarina
Paula Brown	...	Bailarina
Megan Gallivan	...	Bailarina
Suzie Hardy	...	Bailarina
Debby Harris	...	Bailarina
Melissa Hurley	...	Bailarina
Marlene Lange	...	Bailarina
Morgan Lawley	...	Bailarina
Cindy Millican	...	Bailarina
Andrea Moen	...	Bailarina
Mary Ann Hermansen	...	Bailarina
Karen Owens	...	Bailarina
Sharon Owens	...	Bailarina
Pamela Rossi	...	Bailarina
Mia Togo	...	Bailarina

Listado alfabético del resto del reparto:

Maureen Flaherty	...	(sin acreditar)
Sandy Holt	...	Mujer en el aeropuerto (sin acreditar)
Jeff Jensen	...	(sin acreditar)
Joel Kramer	...	Soldado #2 (sin acreditar)
Jon McBride	...	Espectador de los vestidores (sin acreditar)
Mel Scott-Thomas	...	(sin acreditar)