



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES

*Bestiario extraterrestre.*

*Análisis iconográfico de personaje de película estadounidense de ciencia ficción.*

Tesis que para obtener el grado de maestro en Artes Visuales  
con orientación en diseño y comunicación visual

PRESENTA

ELVIRA ATENAYHS CASTRO BRIONES

Director de tesis

**Mtra. Elia del Carmen Morales González**

*México D.F., diciembre 2011*





Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

*A Marifer †*

INTRODUCCIÓN	7	CAPÍTULO 3	57	BESTIARIO	
		<b>Análisis iconográfico</b>		EDICIÓN ANEXA)	
CAPÍTULO 1	13	3.1 Premisas sobre el análisis	59	<b>Bestiario extraterrestre</b>	
<b>Imagen, iconografía y teoría de la imagen</b>		de la imagen	59	Introducción	
1.1 Imágenes cotidianas	15	3.2 Método de Panofsky	59	Bestiario (historia resumida)	
1.2 Sobre las imágenes visuales	16	3.3 Aplicación del método	63	Tipología básica	
1.3 Opciones de análisis	18	de análisis iconográfico	64	Bestias en la ciencia ficción	
1.4 Teoría general de la imagen	20	(Panofsky - Villafañe)	65	Ciencia ficción recorrido	
1.5 A favor de la imaginación	23	3.4 La película (entorno)	67	histórico resumido	
		3.5 Personaje Trípode		Películas con personajes extraterrestres	
		3.6 <i>La guerra de los mundos</i>		La guerra de los mundos de Wells	
		H. G. Wells, literatura y <i>pulps</i>		Trípode	
		3.7 Línea gráfica del tiempo		•Evolución gráfica	
		(transición del personaje)		•Primeras apariciones (pulps)	
		3.8 Aplicación del análisis	70	•El trípode en el cine (versiones)	
		iconográfico al personaje	77	•El trípode de Spielberg	
CAPÍTULO 2	27			•El trípode (bestia-kraken-trípode)	
<b>Ciencia ficción y cine</b>				•Otros elementos zoomorfos en el trípode	
2.1 Ciencia ficción y extraterrestres	29			•Presentación de la bestia Trípode	
2.2 Ciencia ficción y fantasía	31			•Versiones varias	
2.3 Entorno histórico	32			•Nuevas versiones (las más actuales)	
2.4 Historia del género	37				
2.5 Extraterrestres	40				
2.6 Inicios del género	49				
de ciencia ficción					
		CONCLUSIONES	117		
		BIBLIOGRAFÍA	123		
		ÍNDICE DE IMÁGENES	129		

*intro-*



INTRODUCCIÓN

*ducción*



## INTRODUCCIÓN

El valor de una imagen puede ser infinito o puede ser simplemente cuestión de enfoques; la imagen ha venido utilizándose en tiempos recientes de manera cada vez más generalizada, aunque con múltiples significados y su uso no deja de ser controvertido. De hecho, el concepto suele despertar gran interés entre varios sectores, particularmente entre los sensibles a las artes visuales o a la historia del arte. Interés que resulta en conocimiento de muchas y muy diversas formas.

Las acepciones más comunes y más cercanas a nuestro tiempo se refieren a fenómenos como el creciente ritmo de creación, acumulación, distribución, aprovechamiento y depreciación de la imagen y del conocimiento, así como al desarrollo de las tecnologías que han transformado la concepción en cuanto la producción de imágenes. El conocimiento que generan las imágenes puede ser valioso por razones estrictamente epistémicas, estéticas, éticas, históricas, culturales o sociales.

Diariamente se puede tener acceso a las imágenes a través de mil y un medios pero las imágenes también las vemos en lo que soñamos, lo que creemos ver, lo que imaginamos y lo que deseamos que los demás también vean. Todo lo que vemos puede parecer de lo más trivial, pero sin duda alguna estas manifestaciones poseen valores que pueden develar conocimiento. Conocimiento que ha sido conjuntado en esta tesis con el estudio de caso de una imagen que es considerada como imaginería popular.

Este proyecto versa en el análisis formal de un personaje clásico del género de la ciencia ficción dentro

de la expresión cinematográfica. La novela de H.G. Wells, *Guerra de los mundos*, dio vida a la máquina de guerra Trípode, que ha permanecido desde entonces no sólo en la mente de los seguidores de ciencia ficción sino que ha trascendido a través de diferentes manifestaciones gráficas.

Como objetivo general de este proyecto está presentar las imágenes en torno al personaje Trípode a la manera de un bestiario mediante un análisis iconográfico para reconocer los atributos y elementos propios de esta imagen, describirla e identificarla, por medio de un estudio del lenguaje formal utilizado en su realización y ubicándola dentro de su periodo. A lo largo de la tesis se recurre a un método hipotético-deductivo que propone una investigación basada en una hipótesis donde existen resultados a través de datos empíricos y leyes generales. En este caso la hipótesis dice que los seres extraterrestres existen y son representaciones productos de la imaginación, y son clasificados como imaginería popular y parte de una expresión propia de la cultura, de la historia. Los datos que se recabaron fueron obtenidos mediante la experiencia personal al respecto del tema y a través de diferentes medios de comunicación y también en leyes generales del área de artes visuales y de la historia del arte, lo cual permite hacer una comparación del personaje-bestia y su génesis en bestiarios anteriores y señalar lo que en ellos se repite.

A grandes rasgos el método para resolver y aplicar el análisis iconográfico fue de lo general a lo particular en el intervinieron varias fases: primero se detectó el problema para aplicar un tipo de análisis como éste a una imagen que no es considerada como arte y

así poder observar su comportamiento aislado o en relaciones de retroalimentación. Al vincular la teoría de la imagen, el método iconográfico y una breve compilación histórica de bestiarios resulta la ubicación de la evolución de arquetipos, otorgando la facilidad de conectar históricamente el conocimiento arrojado y su desenvolvimiento a lo largo del tiempo para concretar su esencia como imagen visual.

A lo largo del capítulo 1 se hace una revisión de las teorías que representan los conceptos claves que sustentan el proyecto. A través del esquema básico para interpretar la imagen desde el punto de vista iconográfico que a su vez es el iconológico. El estudio aporta apreciaciones de todo tipo y un análisis profundo que conlleva, en orden de importancia: el análisis iconológico de Panofsky —uno de los grandes estudiosos de la historia del arte— respecto a la Escuela de Wálburg, la teoría general de la imagen de Villafaña y algunas anotaciones de la filosofía de la imagen respecto a las imágenes imaginarias y su valor.

Se plantea también en este capítulo el problema de la adaptación del método a una imagen con movimiento como lo es Trípode en el contexto del cine. En este caso la imagen será “paralizada” para ser estudiada fuera del contexto visual. Así se establecen los personajes como parte de una imagería y de una necesidad intrínseca del ser humano de proyectarse a través de ellas. Se habla de modelos de imagería visual, la iconografía de cada género sería la continuidad y repetición —a lo largo de varias décadas— de patrones de imágenes, objetos y figuras.

También se considera la filosofía de la imagen, para reflexionar acerca de las características de estos per-

sonajes que surgen como imágenes no materiales e imaginarias y aludir a su presencia como representación figurativa y a su instantaneidad como parte de una expresión en movimiento, con ello se pretende a la vez incluir en el análisis un enfoque hacia la imaginación con base en la constante psicológica del hombre de idealizar y exaltar atributos humanos muchas veces con rasgos fantásticos.

En conclusión se trata de expresar y justificar dentro de un debate que engloba la naturaleza de la propia imagen sin subestimar el hecho de que este tipo de formas artísticas se realizan con algún propósito o finalidad o convenciones históricas particulares y que estos permiten conocer otros aspectos de la interpretación sin, obviamente, dejar de lado la realización y configuración de la imagen. Probablemente en esta relación radique su esencia y su valor.

En el capítulo 2 se añaden puntos para completar el análisis iconográfico —es una revisión histórica imprescindible según Panofsky— mismos que arrojan datos históricos revelando circunstancias ineludibles en un análisis formal serio. Este planteamiento histórico comienza con la ubicación de la ciencia ficción y el subgénero que atañe a los extraterrestres, sobre todo en torno a los personajes que han representado en el cine verdaderos hitos, aunque es importante rescatar la tipología que la ciencia ficción ha arrojado y los estereotipos imaginarios del hombre.

Este recuento también hace hincapié en la relación fantasía e imaginación y a la interacción inseparable entre ambas. Y pese a que su coincidencia no es total, sin ella no se podrían construir imágenes ya sea a lo ideal o a lo irrealizable.

El entorno histórico define el pasado de la imagen Trípode dentro de una novela en plena época victoriana (s. XIX) y su ideología, lo cual contribuye a hilar su pasado reivindicando sobre todo la literatura como antecedente y a los *pulp magazines* (novelas cortas y publicadas con bajo presupuesto como revistas) como el medio para distribuir masivamente la ciencia ficción y ganar adeptos hasta nuestros días.

La historia de este género y sus postulados cronológicos y de principios ubica la imagen en cuestión a partir de narraciones extraordinarias y mayormente utópicas, para posteriormente describir una clasificación de extraterrestres con una postura escéptica respecto a su existencia real y definirlos como “personajes”. Esto no es menos importante, no podemos desdeñar la curiosidad que éstos despiertan y sus fabulosos papeles en películas que son de culto. De igual manera este entorno histórico da luz sobre los antecedentes de los personajes extraterrestres y ayuda a ubicarlos en el tiempo.

También se aborda en el capítulo 2 el nacimiento de la novela que da luz al Trípode y a su autor, como testimonios del nacimiento de la ciencia ficción —si bien aún no estaba clasificada como tal—. El origen del género curiosamente se vincula directamente con el nacimiento del cine, medio visual que desde la primera proyección de los selenitas no ha dejado de invocar seres de otros mundos. Pero al final el cine de ciencia ficción es tan amplio que en sus varios subgéneros hay películas verdaderamente entrañables y testimoniales de su trascendencia de un género que llegó para quedarse. Me tomo la libertad de enlistar mis películas favoritas no necesariamente de extraterrestres pero sí de ciencia ficción.



La parte más importante del proyecto es el capítulo 3. Es la aplicación del análisis iconológico junto con la teoría general de la imagen. Presenta la dificultad de introducir una metodología, y lo hace a tal nivel que incluso especialistas en la iconología actual sólo han presentado una descripción de estos personajes de acuerdo a su entorno,<sup>1</sup> como es el caso del historiador del arte John F. Moffitt<sup>2</sup>.

En primer lugar se abordan las teorías, el método iconológico de Panofsky, para dar paso al análisis. Aquí se pretende explicar el por qué de las imágenes en un contexto donde la forma no se puede separar de su contenido y que contiene ineludibles valores simbólicos. Retomando la propuesta de Panofsky de evaluar la obra de arte como un hecho histórico más allá de sus características estéticas para lo cual considera esencial saber acerca del contexto y de los hechos alrededor de la obra.

Ahora bien, aunque Panofsky se refiere también en sus estudios iconológicos al cine, arquitectura, *comic* y diseño industrial sus fuertes eran el Renacimiento y el Barroco o por lo menos son valorados como los más significativos. En su corriente hay una exaltación de las formas simbólicas, aunque las cualidades como imagen quedan al margen. Por lo que en general su método está enfocado al campo semántico si bien la

imagen tiene otras facultades respecto a su composición como tal.

Entonces, en este capítulo se conjunta tanto a Panofsky como a Villafañe. A través de la teoría general la imagen propone aislar y analizar las formas totalmente desconectadas de sus cualidades semánticas y en un sentido cualitativo y cuantitativo (composición, forma, color, etc.) Además, con el fin de conjugar ambas teorías —y no de contraponerlas— pretende abarcar tanto la interpretación como las cualidades elementales que definen el Trípede como imagen. Se mezclarán entonces la parte más subjetiva con la más tangible y presumiblemente más adaptada a un método científico.

De esta manera se analizan las unidades visuales intrínsecas al personaje, situación y acción no sólo como elementos que dan unidad a la película, sino como portadores de un significado y contenido emocional que esos personajes comunican a través de su apariencia física. Estos elementos aparecen una y otra vez en las películas, se han vuelto convenciones visuales o iconos. Son códigos pictóricos que funcionan como elementos clave para facilitar la comunicación entre emisor y receptor, y que poco a poco se van fijando en la memoria colectiva de los espectadores. Sin embargo, en el cine de ciencia ficción es más difícil, porque contrario a lo que ocurre en otro tipo de películas, no depende de un espacio o un tiempo concreto. De hecho, es un tiempo subjetivo e impreciso; no existe, no existirá.

En el capítulo 4 se aborda el análisis iconográfico de una manera más visual, trazando el camino del desarrollo del Trípede y narrando sus atributos a la

manera de los antiguos bestiarios. Sin duda es la parte más disfrutable para los seguidores de este género, pero también puede revelar cosas muy interesantes visualmente hablando para quienes sólo están interesados en el método iconológico ya que el paseo visual revela muchos aspectos parecidos y repetitivos respecto a la forma que fue tomando el Trípede en portadas de las primeras ediciones de la novela *Guerre de los mundos* de H. G. Wells.

También se pueden encontrar imágenes insospechadas de representaciones casi infantiles o verdaderas encarnaciones del mal con su total religioso. Los aspectos básicos de un bestiario antiguo giran en torno a una colección de bestias fantásticas variadas, sin embargo el vuelco de esta investigación exigió retomar un solo estudio de caso para profundizar en su presente, pasado y futuro: Trípede

La recolección de imágenes inundó el proyecto: más de mil en torno a este personaje. Suena exagerado, pero por momentos fueron éstas las que me inyectaron ánimo para seguir adelante. El bestiario tiene como finalidad otorgar a quien lo vea el disfrute de la contemplación visual y la posibilidad de relacionar las imágenes con el análisis iconográfico del capítulo anterior dentro del entorno de la investigación académica. Espero lo disfruten tanto como yo.

1 *Iconografía de los extraterrestres* participa en la corriente tan actual de los estudios de la cultura visual; es deudor en sus métodos y propósitos de la tradición iconológica de la historia del arte.

2 John F. Moffitt Alienígenas, *Iconografía de los extraterrestres*, Barcelona, Siruela, La biblioteca Azul serie mínima, 2006, Traductor. Iria Candela Iglesias.

*Imagen,  
iconografía  
y teoría de  
la imagen*



CAPÍTULO 1

## 1.1 IMÁGENES COTIDIANAS

Es habitual encontrar ráfagas de imágenes visuales<sup>1</sup> de todo tipo, formas que inundan las miradas y saturan la memoria. Hundidos y rendidos en una cultura iconoclasta, el camino es estrecho y vemos “algo” por todos lados. Algunas imágenes sobreviven aunadas a creencias colectivas exaltadoras del pensamiento mágico y lo exacerbaban en la cotidianidad. Tal es el caso de la imaginería popular subsistente a la par del hombre y desarrollada en todos los medios masivos —cine, revistas, libros y, ahora, intensamente, Internet—. Estas imágenes toman forma en nuestra mente y cuentan historias, y éstas se vuelven mitos,<sup>2</sup> fantasías que rondan entre lo religioso y lo devocional. Van del lenguaje común a la forma y viajan en la inmaterialidad; nunca se estacionan porque viven a través de la representación y su desarrollo cultural. La imagen siempre deja huella, cualquiera que sea el valor que le otorguemos; está presente como historia y es nuestro futuro.

No es trivial otorgar valores formales a las representaciones de la imaginería popular, mismas que están al margen de lo que comúnmente se clasifica como obra de arte aun siendo cosmogonías que surgen de medios modernos. La imaginería popular general-

mente es descalificada por puntos de vista incapaces de valorar su aportación cultural, y es tachada por poseer bases subjetivas, bobas e ignorantes. ¿Acaso no importa la imaginación, su trayectoria para con el desarrollo de diferentes culturas? ¿No es tradición ancestral contar historias de creencias, mitos, leyendas? Relatos de tierras desconocidas han sobrevivido a través de la tradición oral y de documentos que, aderezados con imágenes, han rescatado y sublimado los peores temores y los más profundos ideales redentores.

Por lo general este tipo de imágenes derivadas de las culturas populares nos refieren a discursos lingüísticos y de representación, palabras y conceptos no muy fáciles de explicar sobre todo si no se está inmerso en la cultura de donde provienen. Por principio, pensar en un análisis de imágenes creadas desde la imaginación y además popular conduce a una discusión abordada desde la iconología y la teoría de la imagen.

La investigación formal deja entrever la dificultad de poner en un mismo plano distintas teorías y tiene como fin implementar un modelo de análisis aplicable a este tipo de imágenes. Por ello, aquí se plantean las opciones de análisis en su forma teórica —aunque la línea de investigación haya sido resuelta en gran medida por el método iconológico de Panofsky.

De tal suerte, este capítulo sólo referirá a la parte teórica que sustenta el estudio iconográfico formal y dejará para el capítulo 3 el planteamiento y el desarrollo de dicho método. Aunque antes habrá que hablar de las imágenes visuales objeto de este estudio.



Pinturas, relieves y esculturas adjudicadas al hombre de cro-magnon y posibles primeros europeos. (C. 40.000 a. C.).

1 Zamora, Fernando, *Filosofía de la imagen. Lenguaje imagen y representación*, ENAP/UNAM México, 2007. Imágenes visuales son aquellas que percibimos a través del sentido de la vista y están clasificadas como íconos por semejanza (fotografías de identificación, pintura de paisaje) o por abstracción —signos y símbolos (logotipos banderas).

2 Mito: fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa / Relato o noticia que desfigura lo que realmente es una cosa, y le da apariencia de ser otra más valiosa o más atractiva. *Diccionario de la Lengua Española*, Real Academia de la Lengua Española, vigésima primera edición. Madrid 1992.

## 1.2 SOBRE LAS IMÁGENES VISUALES

No es fácil proponer una definición o explicar con un solo punto de vista el significado de una imagen. No siempre es posible definirla con palabras: se desvirtuaría por, simplemente, no ser éstas su código, su naturaleza no es la palabra. Es difícil definir lo que nos representa, lo que nos rodea, lo que vivimos y percibimos —eso, tú, el Sol, dios, la muerte, el arte, las fotos— y aquello que no podemos sentir a través de lo que vemos —el ídolo, el ícono, el símbolo, el signo, el orden visual.

La imagen, según Debray:<sup>3</sup>

[...] no existe en sí misma: su estatuto y sus poderes varían continuamente con las revoluciones y los cambios en las creencias colectivas y sin embargo ha denominado siempre a los hombres, aunque el ojo occidental tenga una historia y una época con su inconsciente óptico.

El concepto de imagen, desde los hebreos, ha sido cargado con sentidos negativos. Según Alain Besançon<sup>4</sup> una treintena de vocablos hebreos afines a la noción de imagen tiene significados como: vanidad, nada, mentira iniquidad, etcétera. Su común denominador son las implicaciones de falsedad y engaño. Esto se enlaza a la tradición griega y cristiana donde imagen fue traducida en la Biblia como ídolo (*éidolon*). En ese contexto se le da un valor negati-



Escena de *20000 leguas de viaje submarino*, (*20000 Lieues sous les mers*) 1907, Georges Méliès.

3 Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen, historia de la imagen en occidente*, Editorial Paidós, Barcelona, 1994.

4 Historiador francés con numerosos estudios sobre el cristianismo y del islamismo, presidente de *l'Institut d'histoire sociale*. Dentro de su método multidisciplinario aborda lo que llama "mal moderno", inmerso en la tradición teológica y la reflexión filosófica e histórica.

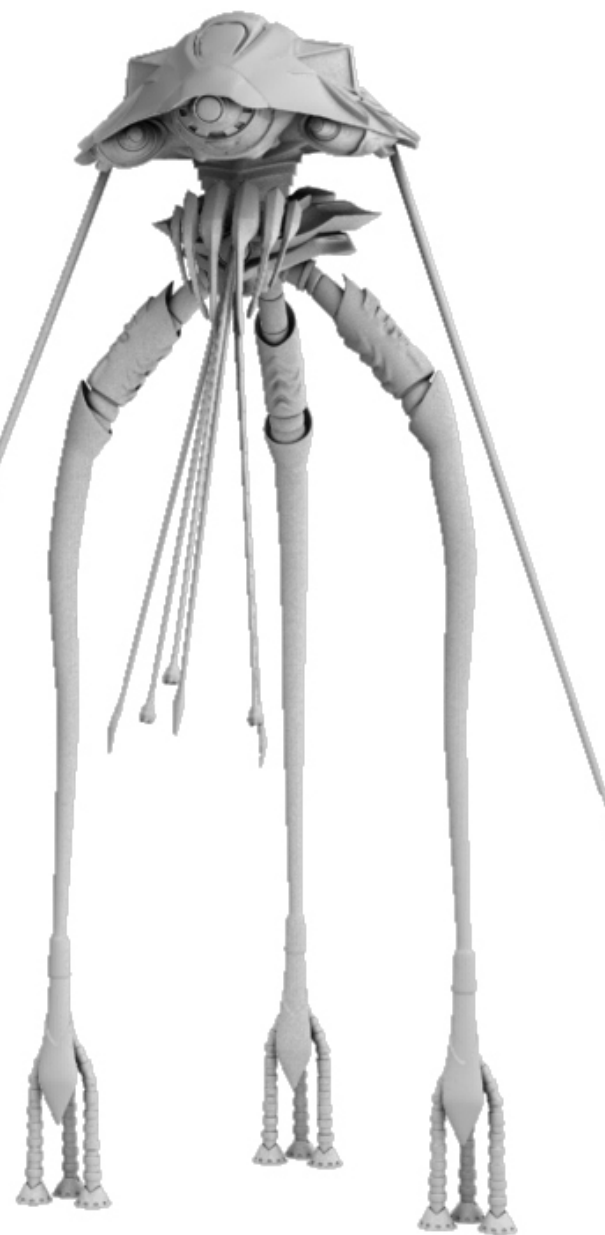
vo, como recapitula Zamora,<sup>5</sup> supuestamente por la falacia intrínseca en toda representación visual. Para Platón<sup>6</sup> la imagen visual o icono (*eikón*) se relaciona con la imitación (*mimesis*) y ésta es descalificada al considerarla mentira y engaño, seducción, irracionalidad y corrupción de las almas. El *eikón* pertenece al mundo de las apariencias y no es más que una forma física de las formas o ideas (*eidé*) no sensibles, sino inteligibles. Estas formas no se captan con los ojos corporales sino con los del espíritu y no son conceptos abstractos sino formas eternas e inmutables.

Aún en nuestros días se puede decir que en la noción de imagen, en particular la mediática, prevalece el sentido negativo, sobre todo cuando se vincula erróneamente sólo con la publicidad o la televisión; para algunos resulta una constante contaminación saturación y enajenación. Esta tesis girará en torno a ver la imagen como una herramienta de comunicación en el sentido visual: imita cualquier cosa y puede engañar pero también recrear y, sobre todo, conducir al conocimiento de nuestra cultura, de sus usos y costumbres a través del disfrute visual.

Existen imágenes de muchos tipos: las que han formado códigos de comunicación desde los primeros hombres —a través de la pinturas rupestres—; las perceptivas y enlazadas —como los sueños y los recuerdos—; las abstractas, que a través de símbolos han otorgado un código de comunicación a, entre otras manifestaciones, la ciencia —imágenes numéricas, infografías, síntesis de representación nu-

mérica, fórmulas que hoy definen el principio del universo—, etcétera. Las nuevas acepciones sobre la imagen se debaten hoy entre la tecnología y el supuesto futuro, en donde reinan las imágenes virtuales creando ilusiones y realidades alternas que van desde las interfaces más complicadas hasta los hologramas y los rayos láser. Son ahora imágenes fundadoras de un imaginario que no posee propiamente materia. Las diferentes significaciones de la imagen recorren caminos insospechados en distintos campos del conocimiento para desarrollar investigaciones de análisis donde se descubra su por qué o simplemente se realice una reconstrucción interpretativa mejor fundada. El propósito de esta tesis es justamente llegar al corazón de la imagen y descubrir qué lo mantiene vivo, qué camino toma y cuál es su importancia.

Se trata de una imagen extraída de un mundo virtual —el cine— que ha trascendido en muchos ámbitos y que se ha transformado de manera increíble. Vino de otro mundo pero curiosamente nació en la Tierra y fue concebida por un terrícola y ha vivido de mil formas en la imaginación —a través de la ciencia ficción—, a veces en letras y, últimamente, llena de efectos especiales cinematográficos. Es el Trípode; el objeto de estudio. Diversas teorías —por lo general con aplicación a obras de arte—, permitirán descifrar las significaciones que implican en la imagen una aparente naturalidad. Su estructura conceptual será expuesta sin desarrollar aún ningún tipo de conjugación teórica, ya que en este primer capítulo prevalece solo el afán de exponer las diferentes teorías que dirigen esta investigación.



Trípode, modelo 3D versión para la película de Steven Spielberg, Guerra de los mundos.

5 *Ibidem*.

6 Platón (2003). *Diálogos*. Madrid: Editorial Gredos.



### 1.3 OPCIONES DE ANÁLISIS (OTRAS TEORÍAS)

La tarea del análisis es precisamente la de descifrar las significaciones que implican la aparente “naturalidad” de los mensajes visuales. “Naturalidad” que, paradójicamente, resulta sospechosa hasta para quienes es evidente, sobre todo cuando se teme ser “manipulado” por las imágenes.

Interpretar un mensaje, analizarlo, consiste en comprender sus significaciones en cierta circunstancia, en un aquí y este momento. Es evidente que para un análisis necesitamos delimitar y tener puntos de referencia. El de la imagen puede aumentar el placer estético y comunicativo de las obras al agudizar el sentido de la observación y la mirada, y puede aumentar los conocimientos y permitir, así, captar más información (en el sentido más amplio del término) en la recepción espontánea de las obras.

Uno de los papeles del análisis de la imagen puede ser la búsqueda o la verificación de las causas del buen o mal funcionamiento de un mensaje visual. Este uso del análisis se encuentra principalmente en el campo de la publicidad y el *marketing*. A menudo recurre como metodología a las prácticas, pero también a los análisis teóricos y, especialmente, a los semióticos. El enfoque semiótico de la comunicación publicitaria es fructífero para la comprensión y desempeño de esa área.

Un buen análisis se define primero por sus objetivos. Definir éstos es indispensable para ubicar las herramientas; determinan en gran medida el objeto del análisis y sus conclusiones. El análisis por sí mismo no se justifica porque no tiene interés, debe servir a un proyecto y éste es quien le dará orientación y permitirá elaborar su metodología. No hay método

absoluto para el análisis, sino elecciones para hacer o inventar en función de los objetivos.<sup>7</sup>

Un tipo de análisis es, por ejemplo, el enfoque semiótico cómo lo propone Barthes: fija como objetivo buscar si la imagen contiene signos y cuáles son éstos, y propone una metodología consecuente.

Otras consideraciones deberán preceder al análisis del mensaje visual mismo: se trata del estudio de su función por un lado y de su contexto de aparición por el otro. El discurso de esta investigación trata de rescatar la imagen como documento histórico, con la firme idea de que cualquier imagen —y no precisamente artística—, independientemente de su calidad estética, puede ser considerada un testimonio histórico.

La disciplina tradicional a cuyo cargo está “reconstruir el programa” de una imagen es la iconografía; involucra todo lo que afecta al reconocimiento de la imagen. El desarrollo último del mensaje es misión de la iconología. Ésta ha adquirido gran preponderancia en los estudios, pero no podría existir una sin la otra. Aunque en la misma palabra iconografía se encuentra la raíz de su significado —(*eikon*) imagen y (*graphien*) descripción— no sólo se puede decir que se trata de la *descripción de imágenes*: quedaría en un limitado listado donde la imagen podría parecer intrascendente. Es por ello que a lo largo del desarrollo de esta disciplina se han ido añadiendo a su función meramente descriptiva las siguientes opciones: identificación de las imágenes y clasifica-

ción en el espacio y el tiempo, precisando su origen y evolución.<sup>8</sup> Así, y en términos generales —nunca rotundos—, según el Dr. González Zárate el trabajo de la iconografía se sintetiza en: descripción, identificación, clasificación, origen y evolución de la imagen.

La iconología se ocupa del origen, transmisión y significado profundo de las imágenes. Es como el último grado de investigación, descubre su significación y su implicación aunque en resumen no existe iconología sin iconografía. La diferencia esencial está en que la iconología se contempla como un hecho histórico global, y reclama para su entendimiento todos los elementos compositores del tejido del pasado. Por eso la iconología, más que una rama de la historia del arte, lo es de la cultura y del pensamiento.<sup>9</sup> Incluso ha introducido una nueva concepción de la historia del arte; ha dejado atrás un paisaje invernal para ver el Sol. Ahora es posible disfrutar el arte tanto por su belleza formal como por su valor histórico. Ronda en caminos sinuosos como un enigma o pieza clave para desvelar las raíces del pensamiento y del desarrollo de la cultura.

7 Joly, Martine, *Introducción al análisis de la imagen*, La Marca, Buenos Aires, 1999.

8 González de Zárate, J. M. *Método iconográfico*. Ed. Ephialte (Institutos de estudios iconográficos), Vitoria, 1991.

9 Fernández Arenas, José, *Teoría y metodología de la historia del arte*, Antropos, Barcelona, 1982.

## PANOFSKY

Rasgo profundo en la iconología es el método; se puede decir sin temor que iconología y metodología van a de la mano. El concepto fue afianzado en la llamada *Escuela de Warburg*, la cual conjunta los trabajos de importantes iconólogos como Fritz Saxl, Ernst Cassirer, Edgar Wind, E. H. Gombrich, y Erwin Panofsky (1892-1968), quien es el más conocido a nivel mundial gracias a su inmigración a los Estados Unidos, donde extendió y desarrolló su método iconográfico.

La postura de Panofsky ante la historia del arte es compleja debido a lo que algunos llaman interpretación histórica extrema, la cual ha sido tachada de psicohistoria. Sin embargo lo más reconocido de Panofsky son las conexiones entre los fenómenos históricos y la estética, un ir y venir entre las significaciones profundizando entre imagen, forma y contenido.

Otra posición importante en Panofsky es su apego al método científico, aplicando la observación de los hechos y el análisis de sus conexiones. Resalta la observación y supone que el espacio y el tiempo son imprescindibles como base de cualquier concepto histórico. Es decir: cronología y ubicación, pero en relación no como meros datos de localización y conectando el contexto histórico, los ámbitos culturales y la comparación con otros lugares en el mismo momento.

Panofsky apela innegablemente al método científico y señala que, en última instancia, en la evaluación se recurre a recursos subjetivos donde el historiador del arte puede apoyarse en el método científico —tanto el método cómo en la tecnología—. Sin embargo, al

final existe una recreación estética o revitalización intuitiva que supone la apreciación de su calidad; esto le valió ser criticado duramente por sus contemporáneos quienes lo acusaron de historicista y de ser demasiado ingenuo y subjetivo. Burke criticó a Panofsky resaltando:

un exceso de intuición y especulación poco fiable desde el punto de vista del método científico, además dando por hecho que las imágenes fueron hechas para decirnos lo que vemos, lo cual resulta problemático ya que las imágenes suscitan emociones, pero también comunican mensajes, en el sentido estricto del término.<sup>10</sup>

Esta idea de ver la imagen por su contexto y dentro de un estilo obliga a Panofsky a ampliar la sistematización contemplando un poco de psicoanálisis, de estructuralismo y teorías de la percepción, siempre confrontando textos e imágenes y la explicación de las modificaciones casuales o intencionadas. Los estudios de Panofsky han sido tan fructíferos que su método influencia cualquier estudio historiográfico que se jacte de investigación profesional.



Erwin Panofsky nació en Hannover; estudió la segunda enseñanza en Berlín y en otras universidades alemanas hasta graduarse en Friburgo en 1914. Sus biógrafos nos dicen que su primera pasión fue la lengua sánscrita, pero ya su tesis doctoral se ocupó de la teoría del arte de Durero, tema que refiere casi en todo su trabajo posterior. Su principal maestro fue Aby Warburg, quien lo atrajo al campo de sus estudios sobre iconografía pagana.

<sup>10</sup> Burke, Peter, "Iconografía e iconología" en *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Ed. Crítica, Barcelona, 2001, pp. 43 - 57

## 1.4 LA TEORÍA GENERAL DE LA IMAGEN

La teoría general de la imagen es un alusivo a la sistematización del análisis de la naturaleza de la imagen, el proceso perceptivo, el lenguaje visual para conocer a profundidad la significación plástica. Fue enunciado sobre todo por Villafañe;<sup>11</sup> quien propone desentrañar la imagen, en una primera aproximación, uniendo las relaciones de los elementos icónicos en estructuras y con un orden, al margen del sentido que ocasionalmente porta la imagen.

Aunque Villafañe es fuertemente criticado<sup>12</sup> por su postura —separa la forma de su función—, en este proyecto específico ésta resulta muy práctica. Sus pragmáticos postulados se incorporan al contenido iconográfico, parten de la naturaleza de la imagen (modelización icónica<sup>13</sup> de la realidad, planteamientos de percepción de la forma), pasan por sus elementos morfológicos (línea, plano, textura, color, dimensiones cromáticas y plásticas), dinámicos (temporalidad tensión y ritmo) y escalares (dimensión, formato, escala y proporción), y llegan a la síntesis icónica (orden icónico, estructura y significación plástica).

Para Villafañe las imágenes constituyen modelos de realidad, al igual que las expresiones musicales o li-

terarias. Sólo de la naturaleza de sus procesos modeladores —percepción y representación visual— las diferencian. Esquematiza estos mecanismos y hace referencia a las distintas fases del proceso de modelización icónica. Funciones icónicas posibilitan la clasificación de diferentes manifestaciones visuales a través de su naturaleza matérica: por una parte, el grado de apariencia con que ha sido elaborada cada una; por otra, el nivel de semejanza con el referente al poder interpretar la intención de la imagen. Estas formaciones icónicas resultan ser muy prácticas por su nivel de organización —aunque una imagen puede presentar varias funciones simultáneas— y por la directriz constante hacia el referente para compararlo con la imagen. Las funciones icónicas consisten en tres grandes rubros de modelización: representativa, simbólica y convencional.

### MODELIZACIÓN REPRESENTATIVA.

Establece una identificación entre realidad e imagen entendiendo en ello la correspondencia entre sentido plástico y ejercicio de abstracción. Todo según la expresión a la que estemos recurriendo. Por ejemplo, la caricatura donde se recurre a la abstracción de personajes reales exacerbando detalles que el receptor ya tiene considerados en su código de información; éste es un “proceso de condensación y fusión<sup>14</sup>”.

MODELIZACIÓN SIMBÓLICA. Está enfilada al concepto o a la idea que se le ha atribuido a la imagen o sea, a la relación entre el símbolo icónico y la realidad. Se caracteriza por un nivel de abstracción

mayor. Por ejemplo, el concepto de justicia representado por una balanza, donde su vinculación es más cercana al referente.

MODELIZACIÓN CONVENCIONAL. Respecto a la realidad, parece la más arbitraria. La imagen está más alejada del referente y en realidad no existe analogía con lo real. Su función icónica se manifiesta más a modo de usos y costumbres. Responde sobre todo a cuestiones de operatividad funcional, tipo las palabras o la bandera de un país. Para formalizar este sistema operativo lo más importante es ver el grado de relación entre imagen y realidad, lo cual varía conforme a su semejanza en diferentes niveles o al grado de iconicidad que presentan. Aquí un ejemplo de los grados de iconicidad que maneja Villafañe.

11 Villafañe, Justo, *Teoría de la imagen*, Pirámide, Madrid, 2001.

12 Furió, Vicenç, *Ideas y formas en la representación pictórica*, Universitat de Barcelona, 2da Edición, Barcelona, 2001.

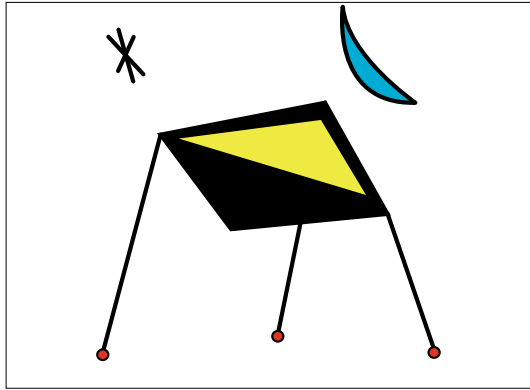
13 Villafañe define este proceso a partir del significado del verbo español “modelar” y lo plantea como *modelización de la realidad*; supone el uso de una simple escala para indicar la correspondencia entre imagen y realidad.

14 Gombrich, Ernst, *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Seix Barral, Barcelona, 1968.

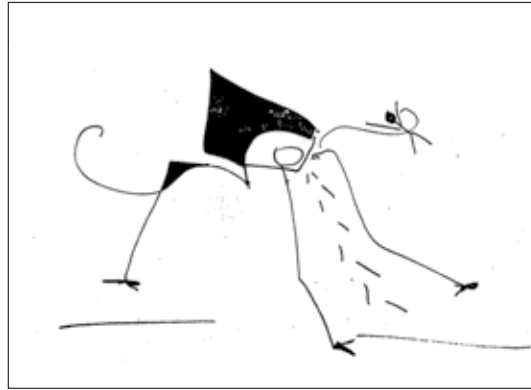


ESCALA DE ICONICIDAD PARA LA IMAGEN FIJA AISLADA

Grado	Nivel de realidad	Criterio	Ejemplo
1	Representación no figurativa	Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación.	Una obra de Miró
2	Esquemas arbitrarios	No representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico.	La señal de circulación que indica "ceda el paso"
3	Esquemas motivados	Todas las características sensibles abstraídas. Tan sólo restablecen las relaciones orgánicas.	Organigramas y planos
4	Pictograma	Características sensibles excepto la forma están abstraídas.	Siluetas y monigotes infantiles
5	Representación figurativa no realista	Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas.	<i>Guernica</i> de Picasso
6	Pintura realista	Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional.	<i>Las meninas</i> de Velázquez
7	Fotografía en blanco y negro	<i>Idem.</i>	<i>Idem</i>
8	Fotografía en color	Cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del ojo medio.	Fotografía en el que un círculo de un metro de diámetro situado a mil metros sea visto como un punto.
9	Imágenes de registro estereoscópico	Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio.	Un holograma
10	Modelo tridimensional a escala	Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identificación pero no identidad.	<i>La Venus de Milo</i>
11	La imagen natural	Restablece las propiedades del objeto. Existe identidad.	Cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo.



Representación no figurativa y sin detalle.



Pictograma.



Fotografía en blanco y negro.



Esquemas arbitrarios.



Representación figurativa no realista.



Fotografía en color.



Esquemas motivados.



Pintura realista.



La imagen natural.

Estos criterios cumplen con el objetivo de diferenciar con claridad cada categoría icónica, por lo cual la formulación debe ser lo más particular posible y abarcar, al mismo tiempo, una tipología más amplia. La esquematización de Villafañe no sólo alude a la tipología de grados de iconicidad sino también a los elementos morfológicos de la imagen (línea, plano, textura, color, dimensiones cromáticas y plásticas), a los dinámicos (temporalidad tensión y ritmo), escalares (dimensión, formato, escala y proporción) y a la síntesis icónica (orden icónico, estructura y significación plástica). Pero hay un punto relevante que vale la pena agregar para completar el análisis: la imagen aquí tratada no encaja en los procesos de Panofsky y Villafañe y, conforme a lo que la filosofía de la imagen rescata como un hecho ineludible, hay que exaltar por ello el proceso de la imaginación.

## 1.5 A FAVOR DE LA IMAGINACIÓN

En este apartado se expone la reflexión teórica que la filosofía de la imagen propone para completar, o mejor dicho, actualizar el método iconológico a favor del acto de imaginar y de la representación de imágenes perceptivas, sensoriales y/o conceptuales. Como cita Peter Burke en su crítica al método de Panofsky:

[...] la necesidad de que los iconógrafos presten atención a los detalles, no sólo para identificar a los artistas[...] sino también los significados culturales [...] no todas las imágenes son alegorías.<sup>15</sup>

15 *Ibid.*

Citaré principalmente al Dr. Fernando Zamora<sup>16</sup> y su enfoque a la crítica del logocentrismo<sup>17</sup> en su vertiente racionalista, el cual desemboca en una teoría de la representación y en el estudio profundo de una teoría de la imagen que no se ciñe sólo a lo visual sino reconoce diferentes dimensiones no visuales de lo imaginario en una nueva forma de comprender la imagen. Esto tomando en cuenta que el proyecto eje de esta tesis gira en torno al discurso gráfico formal e iconológico que poseen las imágenes que devienen de la imaginación popular.

### 1.5.1 RECUENTO HISTÓRICO DE LO IMAGINAL

En la historia de la cultura occidental se ha rebajado constantemente la iconografía de la imaginación (apelando al *logos*) en el más duro sentido crítico de la racionalidad. Muchos filósofos de nuestro tiempo reflexionan acerca del potencial creativo, y su parte subversiva, que rompe esquemas de cualquier tipo; por eso la reprimen en cuestiones de investigación o simplemente controlan sus efectos. Constantemente se preguntan cuándo el alma humana se volvió hacia la experiencia causal y la razón si no es su naturaleza; pertenece a un plano diferente respecto al pensa-

16 Zamora Águila, Fernando, *Op cit.*

17 El logocentrismo se manifiesta en las obras de Platón, Jean-Jacques Rousseau, Ferdinand de Saussure, Claude Lévi-Strauss y muchos otros filósofos de la tradición occidental. Todos ellos consideran superior el discurso a la escritura (creyendo que escribir sólo representa o archiva el discurso), y que éste pretende establecer una presencia fundacional del *logos* o la razón obtenida desde un supuesto origen común a todo conocimiento (Ousia, arjé, el universo, dios, etc.). <http://es.wikipedia.org/wiki/Logocentrismo>

miento científico. La psique se redujo a percepción y razonamiento, mientras la memoria y la imaginación se abandonaron como parte de la prehistoria del método. Todas las fuentes de inspiración profética se volvieron sospechosas; fueron etiquetadas como heréticas a los ojos de la ortodoxia racionalista occidental, porque eran puro contenido, proponían el escándalo del concretismo espiritual. Tanto la imaginación como la memoria fueron confinadas al reino de lo superfluo, de la incoherencia, la locura o la parcialidad, tan vigorosamente rechazado por los cartesianos. Imagen y mito no constituían sino la “basura”<sup>18</sup> del discurso racional.

En una época en donde el hombre había puesto pie en la Luna, gracias a una hazaña triunfal de la tecnología, puede parecer paradójico que alguien desee recrearse en el anticuado reino del ensueño. Disipemos tales errores desde el comienzo: comparados con los muy contados hombres que de hecho, han aterrizado en la superficie gris y polvorienta de la Luna, son incontables quienes han hecho “viajes en sueños” de la tierra a la Luna a lo largo de los milenios, acompañando, sumergiendo y amplificando la narración más bien pobre de los astronautas. Podría incluso decirse que precisamente porque la Luna ha originado sueños, siempre recurrentes a lo largo de los siglos, las tecnocracias de nuestro tiempo han puesto en movimiento la estupenda maquinaria que ha hecho posible alcanzar la

18 La expresión fue acuñada por C. Lévi-Strauss en *La Pensée sauvage*, (Editorial) Paris, 1962.

Luna en julio de 1969.<sup>19</sup> Tomar nuestros deseos por realidades objetivas, es decir, confundir la dimensión mítica con la utilitaria, constituye una de las grandes mistificaciones de nuestro tiempo tan preocupado en *desmitologizar* todo. La enfermedad básica y mortal en nuestra cultura es la minimización por parte del hombre de las imágenes y los mitos, así como su fe en una civilización positivista, racionalista, aséptica. En el mismo momento en que —junto con el fracaso del simbolismo, el principio teorético que subyace a todas las mitologías— el hombre occidental proclamó “Dios ha muerto”, también “soñó” el extravagante nacimiento de un superhombre planetario, democrático e igualitario, capaz de condensar todas las teologías y metafísicas en una forma radiante de positivismo (un superhombre capaz de reducir incluso este positivismo al ritmo regular y desapasionado del pensamiento informatizado).<sup>20</sup>

Para la filosofía la imaginación ya no es sólo una actividad psíquica, se considera como un proceso por el cual se transforman las experiencias en representación a través de la percepción: imágenes en la memoria, sin que se perciben a través de los sentidos y las imágenes que se crean a través de conceptos.

19 Gilbert, Durand, *Exploración de lo imaginal* por (Spring 1971, incluido en *Working with Images*, Spring, 2000) traducido por Enrique Eskenazi. <http://homepage.mac.com/eeskenazi/durand2.html>

20 Gilbert Durand, *Lo imaginario*, Del Bronce, Barcelona, 2000.

Finalmente, como sugiere Zamora habrá que tomar en cuenta la intersubjetividad de la imaginación, abarcar en su justa medida a las imágenes en este proyecto. Dentro de este intrincado es pertinente tomar en cuenta los resultados que deberemos perseguir dentro de esta tipología de las imágenes que son producto de la imaginación.

#### 1.5.2 RESPECTO A LAS IMÁGENES NO SENSIBLES (IMAGINARIAS)

Si se toma en cuenta que la fantasía es una forma específica de la imaginación,<sup>21</sup> el desempeño de este análisis es ya inseparable de ella, de eso que no todos vemos, de lo que no se toca pero se siente.

Zamora desarrolla en su estudio sobre filosofía de la imagen una clasificación que puede ayudar a ubicarla:

Tanto las imágenes materiales como las imaginarias son reales; ambas tienen una existencia en el mundo. Casi se podría decir que las dos son visiones objetivas en tanto pueden ser un objeto de nuestra observación o nuestro conocimiento. Aunque las imágenes imaginarias están más cargadas de subjetivismo, en tanto no tienen nunca una existencia independiente del sujeto o de los sujetos que las producen.

Imágenes materiales e imaginarias mantienen relaciones complejas y cambiantes: a veces se

21 Zamora Águila, Fernando, *Op cit.*

pasa de una material a una imaginaria; vemos una imagen material, luego la recordamos, luego la plasmamos de nuevo en un soporte material.

Las imágenes materiales y las imaginarias desempeñan un papel fundamental en el conocimiento científico, teórico y filosófico; no son exclusivas de las artes visuales ni mucho menos del pensamiento llamado “primitivo”, “infantil” o “enfermo”; tampoco es correcto relegar la imaginación a los terrenos de la poesía. En la filosofía, en la ciencia, en la teorías se recurre tanto a imágenes materiales (esquemas, diagramas, simulaciones, modelos...) como a imaginarias (metáforas, comparaciones, símiles...). Lo más importante sería tal vez reconocer que las imágenes no pertenecen a una etapa “rudimentaria” del pensamiento que daría paso a una etapa más sofisticada.

La imaginación es un proceso intersubjetivo; las imágenes imaginarias no yacen en la cabeza, sino tienen una existencia social. Ahí es donde está la imaginación, en el uso de signos que manejamos todos. Las imágenes imaginarias son intersubjetivas, son, en un sentido amplio, formas simbólicas. Así, los unicornios existen intersubjetivamente; sabemos que alguien piensa en unicornio por lo que dice, no necesitamos abrirle el cerebro para comprobarlo.

En el caso específico de la imagen de esta investigación, su unión a la imaginación es intrínseca y además ha sufrido una transición imaginaria a matérica —que sólo podemos ver y no tocar—, y la cual se percibe a través del cine. Si bien en este medio se tratan imágenes en movimiento, al final éstas son

percepciones congeladas, manipuladas, pero el resultado sigue siendo una nueva imagen, una nueva percepción. La manipulación de la imagen afecta a su superficie aún cuando lo más importante es conservarla como representación del objeto —como en un cartel— donde puede existir el sentimiento de ser engañados, o de que se le ha difamado. Pero la instantaneidad, la naturaleza única de este momento perceptual capturado en la imagen, contrasta agudamente con su infinita reproductibilidad.

“Una imagen se comparte. Como sucede con la palabra, ser compartida es condición previa de su valor. Las imágenes son el archivo de la memoria colectiva...”<sup>22</sup> Así, por la condición de este proyecto es necesaria la revisión de la percepción del espectador en el cine, cuál es su condición imagen-historia previa, qué espera ver, cómo queda atrapado en un mundo imaginario y cómo lo reproduce; es decir, su régimen de conciencia al enfrentarse a una película con imágenes de este tipo.

### 1.5.3 EL FILME DE FICCIÓN Y SU ESPECTADOR

Desde el punto de vista de la conciencia, el disfrute de una película de ciencia ficción puede poner al espectador entre el límite entre el sueño y la realidad. El gozo puede resultar también en torno a la ilusión al ver la película — si se considera como pro-

22 Back-Morss, Susan, “Estudios visuales e imaginación global” (en Brea José Luis (ed.) *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, AKAL, Barcelona, Estudios Visuales, 2005, pp. 158-159.

ceso cognitivo de la realidad—, pero al final es sólo una manifestación viva y totalmente dependiente y subjetiva como la personalidad del espectador y su grado de transferencia perceptiva. Las maneras de conectarse con las películas surgen de diferentes procesos cotidianos ante las reacciones de las escenas que presenciamos (llanto, gesticulación, movimientos de cabeza afirmativos o negativos, sustos, etc.), lo cual no necesariamente es prueba de que estamos conectados con la película pero sí es un indicativo de momentos vividos en esa realidad. Generalmente, en películas de mundos inventados —diégesis<sup>23</sup>— nos dejamos arrastrar por nuestras emociones más profundas aunque, según Freud, esto depende de la actitud del “buen público”, del público más infantil o exuberante en donde se exaltan rasgos comunes que tienen que ver con el término sonambulismo<sup>24</sup> y el nivel de apertura a estas percepciones del espectador.

Por otra parte hay personas que no guardan ninguna emoción y viven una verdadera ilusión —al margen de una tipología de diversas formas de asistir al cine—, pero suponiendo que manejamos la misma receptividad la percepción que estamos viviendo se puede convertir en una “alucinación paradójica”<sup>25</sup>

23 Es una construcción imaginaria, el espacio y tiempo funcional de la película, el universo asumido en donde tiene lugar la narración.

24 Freud, S., *Complement metapsicologique a la théorie du rêve*, Paris, 1915, p. 13. Donde se entiende está actitud de sonambulismo como una conducta motriz del dormir fugaz que te introduce a un sueño intermitente, contraria al sonambulismo médico donde el individuo no sueña.

25 Metz, Christian, *El significativo imaginario*, Paidós, Barcelona, 2001, pp.103 – 137.

(por la tendencia a confundir los niveles de realidad, sea temporal o intermitentemente) y traducirse con una infinidad de matices que van del dormir y soñar de cada quien sobre todo si lo vemos desde el punto de vista freudiano como un proceso metapsicológico.<sup>26</sup> Cada planteamiento perceptivo individual corresponde a un debilitamiento del dormir o a una cierta forma de despertar, como afirma Metz. Puede ser que algunos tarden más en entrar al trance del sueño controlado al ver una película y lleguen al punto de confundir la realidad, pero otros no logran siquiera perder contacto con ella: el cansancio del trabajo los aleja de la apertura de la percepción. Según Metz esto se traduce como: “el grado de ilusión de realidad es inversamente proporcional al estado de vigilancia”, tomando distancia claro con las afinidades y separaciones de cada quien, aunque Metz afirma que en las películas, sobre todo de ficción, hay una tendencia mayor a la disminución de la vigilancia y el camino a la ensoñación.

Pero, ¿por qué gustan tanto las películas de ciencia ficción? ¿Es acaso el deseo de saber lo que nos depara el destino de una manera profética? Sean cuales sean los trayectos psicológicos, el goce específico por las películas de ciencia ficción deviene básicamente del gusto de ese encuentro con las imágenes fantasmales que llevamos siempre en el inconsciente y están relacionadas con nuestros peores temores y los deseos reprimidos —a veces traducidos como un cómplice o con el monstruo de nuestras pesadillas—. Ahí la

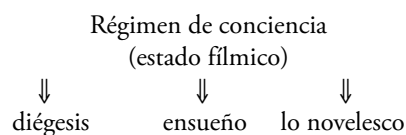
26 Es una teoría interpuesta por Freud y de una manera somera se entiende como un calificativo para reunir sus hipótesis y especulaciones, por lo menos las que se consideran sistematizables.



empatía del espectador con esas películas favoritas; cuando una halaga nuestros fantasmas no queremos soltarla y la vemos una y otra vez. De la misma forma actuamos en el caso contrario, puede existir un sentimiento de rechazo cuando rompe el estereotipo mental y se percibe tal cual es, cuando no es el final esperado o, simplemente, cuando no es coincidente con el punto de vista personal. De una manera más intelectual quizá son los contenidos los que nos escandalizan.

La posición de un espectador frente a este tipo de películas debe dividirse en tres para poder determinar el nivel de conciencia:

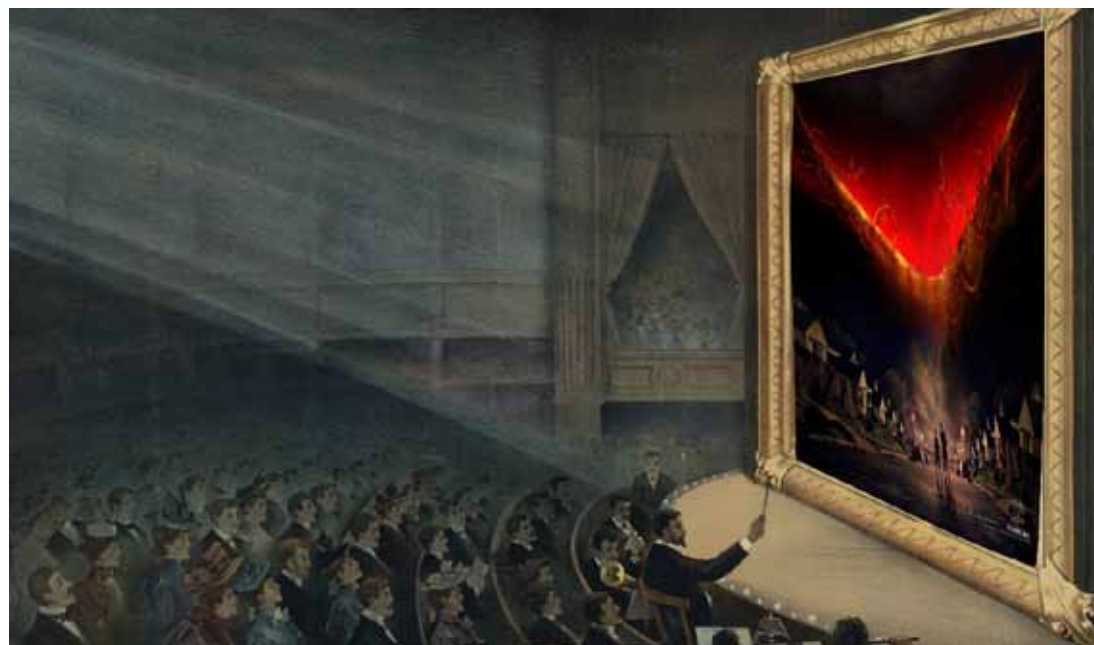
Filme de ficción  $\Rightarrow$  pseudo real  $\Rightarrow$  objeto, personas, tiempo y espacio



Respecto a las relaciones entre el estado fílmico (consciente) y el estado onírico (inconsciente), hay un mundo de asociaciones subjetivas. Para analizar el impacto de estas películas en nuestra cotidianidad la teoría del psicoanálisis introduce un término llamado “ensueño” (sueño del ensueño, el *rêve* de la *rêverie*) para distinguirlo del sueño, presentado también por Freud como el *Tangraum*, el sueño de día, el “fantasma consciente”. Es aquí donde la ciencia ficción compite con el ensueño y el deseo, y triunfa incluso hasta hacer crecer la cinefilia, capaz de transformar la admiración del espectador hacia una película en una satisfacción razonada y medida con

tintes de compromiso e incluso de ideología. Estos dos conceptos, no tan alejados, se pisan constantemente al ambos intervenir en un punto de adaptación a la realidad.

Hasta aquí se han expuestos las razones teóricas que han de concentrarse en el método iconológico. Sin embargo, es necesario por consecuencia apuntar hacia la parte histórica, al antecedente, al génesis que cobija esta imagen, su género definidor.



Montaje del cartel de *Guerra de los mundos* en una ilustración para representar la primera proyección de cine.

*ciencia  
ficción  
y cine*

CAPÍTULO 2





quint@aintitcool.com

Stan Winston (efectos especiales), primeras pruebas de la reina Alien en el rodaje de *Aliens el regreso*, 1986.



## 2.1 CIENCIA FICCIÓN Y EXTRATERRESTRES

A los extraterrestres generalmente los vemos en el cine. Uno de los más famosos es el personaje de la película *Alien, el octavo pasajero*;<sup>27</sup> infunde un terror descabellado y al mismo tiempo desencadena una franquicia por su éxito en taquilla. Este terrorífico personaje no sólo es alabado por ser el protagonista de una escalofriante historia, ha causado gran impacto por su diseño. Su riqueza la debemos al artista H. R. Giger que presenta un extraterrestre rebosante de una estética gótica y psicodélica, abrupta y fantasmal, donde se conjuga una atmósfera onírica con acento constante en el sentido del horror vivido por los personajes humanos.

Este podría ser uno de los favoritos —tal vez responde más a mis propios gustos—. Sin embargo, hay quienes tienen en la mente otro tipo de extraterrestre. Algunos dicen haberlo visto al conducir por una carretera solitaria y oscura. Otros, haber sido abducidos por una comunidad en su rancho en Michoacán. Otros más, que se les han aparecido en sus peores pesadillas. Y así podríamos continuar con interminables ejemplos.

<sup>27</sup> *Alien, el octavo pasajero* es la primera parte de una saga de cuatro películas de ciencia ficción. La protagonista es la teniente Ellen Ripley, interpretada por Sigourney Weaver, quien se convierte en la principal oponente de una serie de criaturas pertenecientes a una raza alienígena, comúnmente llamadas "aliens". *Alien* se considera como la primera película importante de Hollywood con una heroína como protagonista. Su impacto cultural fue tan grande que se hicieron novelas e historietas con zse en su historia. Desde el 2002, la Biblioteca del Congreso estadounidense la consideró culturalmente trascendental, y se guardan copias en el Registro Nacional de Películas (nombre oficial de la filмотeca nacional estadounidense).

De hecho, la imagen del *Alien* prevaleciente en la mayoría de nosotros se parece más a un hombrecillo con cabeza en forma de bombilla, ojos negros sin párpados ni ojeras y mandíbulas estrechas que terminan en pico. No tiene nariz, tan sólo unos pequeños agujeros nasales, y su boca es sólo una abertura en los labios; son por completo antropomórficos. Algunos incluso aseguran que los pequeños humanoides tienen una piel suave, pálida y sin pelo; muchos no saben si lo que ven es su piel desnuda o un traje de plata reflejante, confusión que puede llevar incluso a la imagen de un robot. ¡Vaya imaginación! Estos sí se podrían considerar locos. Pero, más allá de una postura respecto a la existencia de estos seres, el carácter imaginativo es muy rescatable.

Cabe mencionar lo siguiente: algunas personas creen firmemente en la existencia de los extraterrestres; desde un punto de vista práctico se puede considerar cierto porque han alimentado su imaginación de la imagería popular principalmente de la pantalla grande, donde se ha hecho más creíble al personaje con distintos efectos especiales y guiones literarios convincentes o que reflejan una vieja alegoría. No es casualidad de pronto ver parecido entre los marcianitos verdes y los duendes del folclore escandinavo (sustituyendo las orejas por las antenas).

Uno de los arquetipos<sup>28</sup> más constantes de un extraterrestre es el del marcianito verde con antenas, un ejemplo claro de la capacidad imaginativa recurrente. Si se piensa en su tipología se relaciona

<sup>28</sup> Un arquetipo (del griego *arjé*, "fuente, principio u origen," *typos*, "impresión o modelo") es el patrón ejemplar del cual otros objetos, ideas o conceptos se derivan.

directamente con un ser antropomorfo con ciertas alteraciones hacia lo zoomorfo, sobre todo hacia los insectos, por sus antenas con poderes ultra sensoriales y su característico color verde brillante. Sin embargo, éste no es un pensamiento aislado: en todas las épocas y culturas hay infinidad de expresiones gráficas de ideas que no se puede entender o explicar tan fácilmente. No es trivial que siempre se parezcan a "algo" al alcance de cualquiera, como bichos raros o la imagen humana distorsionada en un espejo.



El personaje Alien de Ridley Scott fue desarrollado base al *Necronom V* de H. R. Giger y le valió al artista un *Óscar* por el arte cinematográfico.



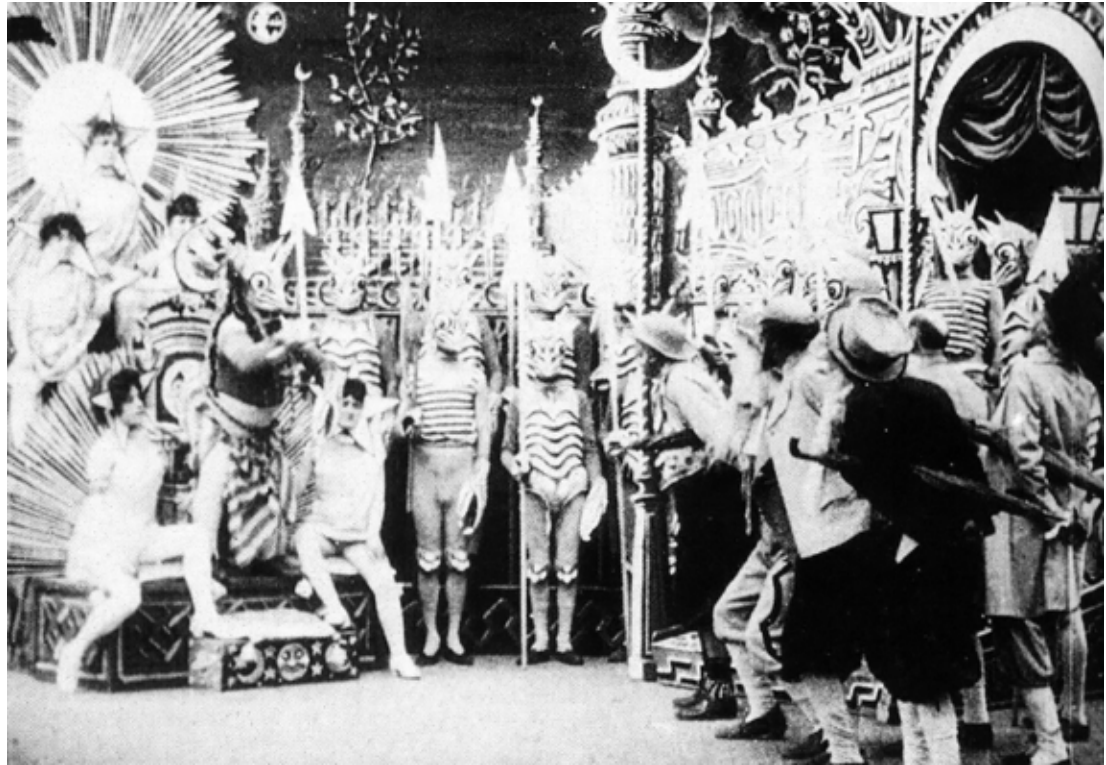
Personaje de la película *Paul*, (2011). Estereotipo del extraterrestre.

## 2.2 CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA

La imagen está firmemente ligada a las prácticas sociales —no sólo se dibujan, se comentan y son vistas a través de los ojos de un espectador— donde se realiza en el ir y venir de relatos y puntos de vista sobre su significación y simbolización. Con el fin de aplicar un método iconológico más completo, hay que considerar este tipo de imágenes como un organismo (compuesto de otras imágenes) que se interrelaciona incansablemente, no sólo por la complejidad de poder decir verbalmente lo que cada uno “ve” en las imágenes sino por la subjetividad de combinaciones en cada una ellas.

Las imágenes, dentro del marco teórico en un primer esbozo de la iconografía extraterrestre, deben ubicarse con un origen fantástico: por lo general lo fantasmal, ilusorio, irreal, falso por oposición a lo real y verdadero. La imagen fantástica se apega más a un modelo de la imagen no visual o imaginaria. La fantasía se puede definir como la facultad intermedia entre la percepción y el pensamiento. Parafraseando a Aristóteles, lo fantástico, por tanto, no hay que entenderlo como irreal, sino como intermedio entre lo anímico y lo sensible. Se diferencia de la sensación precisamente en esto: es capaz de recrear el fantasma sin su intervención. “La fantasía será un movimiento producido por la sensación en acto. Y como la vista es el sentido por excelencia, la palabra fantasía deriva de la palabra luz [*phaos*], puesto que no es posible ver sin luz.”<sup>29</sup>

Pero ¿cómo debemos llamar entonces a este proceso? ¿Imaginación o fantasía? La coincidencia entre ambos conceptos no es total; son términos que deben



ser tratados juntos, sobre todo porque en muchos contextos hay muchas coincidencias de significado. Por ejemplo, en términos lingüísticos la palabra latina *imaginatio*, de donde procede el sustantivo castellano “imaginación”, es la traducción del término griego *phantasia*. No obstante a su aparente igualdad de términos, habrá que entender a la imaginación como la capacidad de la mente de construir imágenes, sistemas o situaciones ficticias y a la fantasía como esta misma facultad pero orientada a lo irrealizable, ideal o imposible.

Escena de los selenitas recibiendo a los terrícolas en *Viaje a la Luna* de Georges Méliès (1902), basada en la novela *Los primeros hombres en la Luna* de H. G. Wells y en *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne.

29 Aristóteles, *De anima*, 429 a.C.

### 2.3 ENTORNO HISTÓRICO

La ciencia ficción tiene una influencia directa del auge de acontecimientos científicos y tecnológicos durante la época victoriana, en la Inglaterra de alrededor de 1832, justo el *boom* de la revolución industrial que marca una nueva época y una doctrina apegada a la ilustración y al progreso como forma de vida. Anteriormente de esa revolución ya se habían dado importantes avances, como las locomotoras, pero éstas provocaron un contraste muy fuerte con, por ejemplo, el campo, donde aún se araba la tierra tirando de animales. La vida rural estaba muy marcada por la tradición, pero aún así se transformó, sobre todo en los sistemas de trabajo y de estructura social. Algunos de los rasgos que definen a la revolución industrial son las fábricas y la migración de habitantes de villas a las metrópolis. Fue, y es, como proceso constante de renovación tecnológica, el resultado del crecimiento y de cambios que se han venido produciendo durante más de cien años. Empezó en el siglo XIX y no ha sido una revolución repentina, sino lenta, al principio, e imparable y cada vez es más veloz en nuestros días. En los últimos 25 años, con la presencia de la informática, se han dado adelantos técnicos que para nuestros antecesores parecerían relatos de ciencia ficción —discos compactos, videoconferencias, telefonía sin cable, internet tecnología “touch” (digital), etcétera—.

En ese entonces enfrentar el desarrollo de la tecnología y la vida productiva de las fábricas seguro no fue fácil, reemplazar las carretas jaladas por caballos por los ferrocarriles representó un reto. Durante el largo periodo de la Inglaterra victoriana (1837-1901) la burguesía dictó el pensamiento político, económico y social y también confrontó a la aristocracia y a la iglesia defendiendo a la clase obrera. Las décadas



La maquinaria imponente hizo ver el paisaje amenazador y empequeñeció el valor de la mano de obra.

finales del siglo XIX enaltecen el desarrollo tecnológico y revelan la conquista del hombre hacia la naturaleza, la sociedad se siente optimista y confiada en sí mismo —aunque no siempre porque el burgués también fue dueño de algunas fabrica. Viajar por primera vez por aire y bajo el agua, combatir con eficacia las enfermedades más comunes, recorrer lugares inhóspitos, comunicarse a distancia además, tener un hogar lleno de comodidades y de pronto convivir simultáneamente con inventos como el cinematógrafo, el fonógrafo, el automóvil, la luz eléctrica o el teléfono, entre muchos otros, tornaron a la sociedad a otro tipo de pensamiento. Se sienten en la cima del mundo y de la historia.

Sin embargo, son también tiempos de incertidumbre e inestabilidad social. Si bien es cierto que la calidad de vida en general alcanza un nivel muy alto, las mejoras no llegan a todos ni lo hacen de la misma

manera. Los nuevos modelos económicos dividen a los dos grupos sociales resultantes: la burguesía capitalista y financiera, y el proletariado inclinado a la vida industrializada e ideológicamente influenciado por corrientes de pensamiento y transformación social cuya base es la explotación laboral. Inicia una época de reivindicación y contestación libre que se prolonga hasta nuestros días. El ideal por excelencia: el progreso. Progreso en los ámbitos científico (Darwin), económico (Adam Smith), o social (a pesar de los problemas de contrastes), tecnológico (ferrocarril, industria textil del norte de Inglaterra).

El trabajo había aumentado —no necesariamente para bien— había que descansar y distraerse de las largas jornadas por lo cual se requería diversión y distracción. Leían —sobre todo novelas de suspenso—, asistían al teatro, bebían en demasía, se entregaban a los excesos. Esta nueva sociedad inglesa tan aparentemente abocada al trabajo, a la moral y a las buenas costumbres, reinventa el juego para los ratos de ocio e incluso los popularizan a nivel mundial. Otro ideal de la época victoriana es el espíritu de descubrimiento y aventura, como los viajes de Livingston y Stanley, que apasionaban al público inglés que, seguía sus aventuras por el corazón de África con entusiasmo. También es propio de la era victoriana el espíritu fanático religioso que trataba de hermanar los grandes descubrimientos científicos y técnicos con una nueva fe en Dios.

Un fenómeno de entonces es la apreciación de la literatura —particularmente las novelas— sobre todo en las ciudades. El terreno literario fue muy fructífero y se reveló como una reacción frente al movimiento romántico inglés del primer cuarto de siglo



XIX. Los nuevos escritores rechazan por ejemplo la fantasía romántica de George Gordon Byron o Mary Shelley —su *Frankenstein* es considerada para algunos la primera obra literaria de ciencia ficción— y buscan un nuevo realismo —el poeta Tennyson, los novelistas Thackeray y Dickens, el filósofo Carlyle encarnan los nuevos valores de la era—. Los escritores sienten la responsabilidad de “educar” a las masas proletarias y a la clase media, en sus novelas abundaba el melodrama y son recurrentes las novelas por entregas, listas para satisfacer las necesidades culturales.

La novela, específicamente de ciencia ficción, se vuelve muy popular, con el tiempo se consolida y va a la par de diferentes descubrimientos tecnológicos. Según Clute<sup>30</sup> avanza el siglo como época de genios —como el prolífico Thomas Alva Edison; más de mil inventos—; por cada invento real se dan cien sueños especulativos. Así, dos años después de la primera edición de *Frankenstein* aparecieron en Inglaterra artefactos como el praxinoscopio, el zoescopio y el taumatropio, inventos que superaban a la linterna mágica<sup>31</sup> engañaban más fácilmente al ojo por su rapidez. En 1822, el inventor y matemático británico Charles Babbage descubrió la máquina diferencial, un aparato capaz de desarrollar cálculos

30 Clute, John, *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*, Dorling Kindersley, 1995. Libro independiente.

31 El artefacto consistía en una cámara oscura con un juego de lentes y un soporte corredizo en el que se colocaban transparencias pintadas sobre placas de vidrio. Estas imágenes se iluminaban con una lámpara de aceite —aún no se inventaba la luz eléctrica—, y para que el humo pudiera tener salida se dotaba al conjunto de una vistosa chimenea. [http://es.wikipedia.org/wiki/Linterna\\_mágica](http://es.wikipedia.org/wiki/Linterna_mágica). 2010.



Personaje de la película *Frankenstein* de 1910 escrita y dirigida por J. Searle Dawley. Fue la primera adaptación de la obra literaria de Mary Shelley.

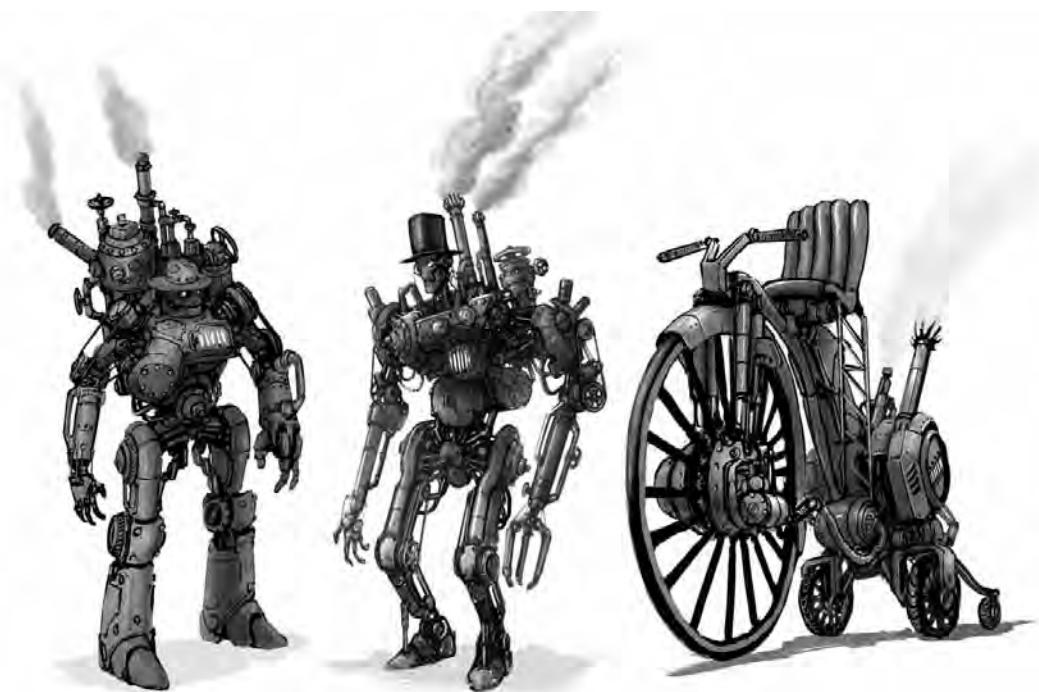
matemáticos sencillos, que podría ser considerado la primera computadora. Un año después, Daguerre perfeccionó el daguerrotipo y Edgar Allan Poe tocó las puertas de la ciencia ficción con su especie de “tierra hueca” en su novela *Las aventuras de Arthur Gordon Pym*, a lo cual después Julio Verne homenajea al retomarla en su novelas como *Viaje al centro de la tierra*. Es curioso comprobar —afirma Clute— cómo la aparición de los principales títulos del novelista coincide en el tiempo —más o menos— con la patente de algún destacado invento.

#### Relación invento obra de ciencia ficción

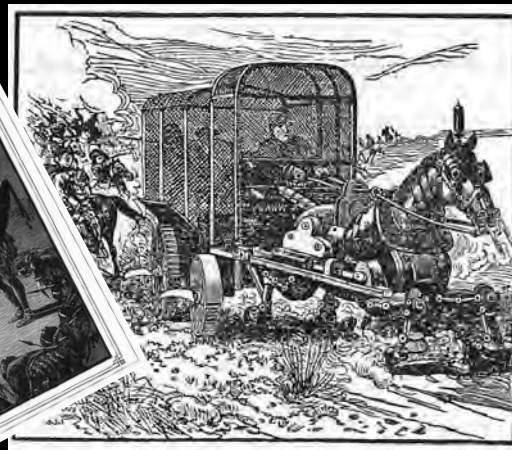
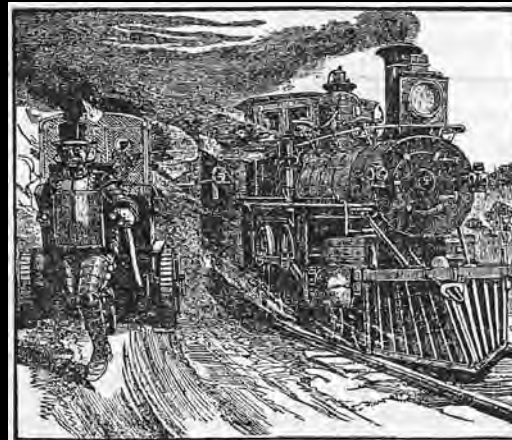
*Tierra a la Luna* (1865), con la cirugía antiséptica del británico Joseph Lister; *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1870), que tantas películas inspiraría, llega a las librerías el mismo año en que los norteamericanos John Wesley Hyatt e Isaiah Hyatt inventan el celuloide.

En esta época Julio Verne se convirtió en uno de los escritores más aceptados con un tipo de novelas que era del agrado general. Con *Veinte mil leguas de viaje submarino* y *La isla misteriosa* (1874) no sólo rompe record de lectores y es aplaudida por los críticos de literatura, también es las novelas de este género que más se ha llevado a la pantalla al igual que, *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde* (1886), de Robert Louis Stevenson. Aunque, según los expertos, la que cumple e inaugura el género de la ciencia ficción es *La máquina del tiempo* (1895), de Herbert George Wells: a través de seres inventados — los eloes y los morloc— se alude a la lucha de las clases sociales y pone de manifiesto que los científicos, paradójicamente, viven ajenos a lo cotidiano. Tres años más tarde el mismo Wells, en *La guerra de los mundos* (1898), denunció los cimientos de la sociedad victoriana con un ataque alienígena.

Invento	Año	Inventor	Novela	Autor	Año
Prensa rotativa de bobinas	1864	William A. Bullock	<i>Viaje al centro de la Tierra</i>	Julio Verne	1865
Celuloide	1870	John Wesley Hyatt e Isaiah Hyatt	<i>Veinte mil leguas de viaje submarino</i>	Julio Verne	1870
Máquina de escribir	1868	Carlos Glidden y Christopher Latham Sholes	<i>El hombre de vapor de las praderas</i>	Edward S. Ellis	1868
Telégrafo cuadruplexo	1871	Thomas Alva Edison	<i>La batalla de Dorking</i>	George Chesney	1871



La estética de representación del llamado *steampunk* ha influido incluso en una vertiente de la ciencia ficción.



Diferentes versiones del *Hombre de vapor de las praderas* de Edward S. Ellis, que presenta la versión de la locomotora humana y luego animal. en publicaciones de Frank Reade del siglo XVII.



Frank Reade y su caballo de vapor, sin título, Aparición en el *pulp* semanal *Frank Tousey's Boys* Vol. II, No. 44. Octubre 6, 1882.





Ilustración de tipo *steampunk* del ataque del Kraken al *Nemo*, 20000 leguas de viaje submarino.



## 2.4 HISTORIA DEL GÉNERO

En el mundo occidental prevalece la idea de que la ciencia ficción representa escenas de guerra que derrochan efectos especiales o se evoca un personaje con superpoderes que salva a la humanidad de un peligro inminente. Es muy probable que estas imágenes hayan sido extraídas de alguna película que recordamos. Son memorias fuera del “mundo real”, ideas que profetizan el futuro, el desastre por venir, la amenaza constante. El dios de antaño convertido en un ser etéreo de ojos sabios que señala el camino, o una masa oscura arrojada de un hoyo negro que nos hace asesinar a nuestro Romeo. En fin, incontables pasajes vienen a la mente cuando escuchamos el término *ciencia ficción* (CF).

Desde el punto de vista literario se puede considerar al género épico parte fundamental de la CF. Las obras de este género tienen hechos legendarios o ficticios. Pueden ser: novela, relato, cuento tradicional, mito, leyenda, romance (narración breve en verso), epopeya (narra las hazañas de un héroe arquetípico), cantar de gesta (similar a la epopeya, pero con menor presencia de los elementos divinos y fantásticos) y poema épico culto (una actualización de la epopeya griega y romana).

Cada uno de estos subgéneros, a su vez, presenta diferentes clases de textos y tipologías.<sup>32</sup> Es importante señalar que la trama de la épica puede seguir un orden cronológico donde se respeta una temporalidad objetiva, o puede alterar el orden de los

sucesos como se puede observar en la CF, además de tener hechos fantásticos relacionados con el avance científico. Vale la pena señalar el espíritu romántico de este género: el idealismo, con algunos toques de violencia, que contrapone la realidad miserable y materialista y la devoción por naturaleza ante la civilización como símbolo de todo lo verdadero y genuino.

Por otro lado la ciencia ficción como concepto, al parecer, obedece a una demanda culturalmente necesaria. Es un fenómeno social y cultural, objeto de investigaciones serias sobre todo por estudiosos de la literatura y el cine. Son investigaciones que plantean paradojas y problemas desde su origen. En ellas se pueden reconocer tres posturas principales:

1. Corresponde a las narraciones utópicas que presentan un elemento novedoso (*novum*);<sup>33</sup> la CF surge como género literario, aunque todavía no se le defina como tal, como en *La Odisea* de Homero (VIII a. C.).
2. Postula<sup>34</sup> que la primera obra de CF es la obra de Mary Shelley, *Frankenstein*, publicada en 1818.
3. Señala que el género sólo puede existir a raíz de la acuñación del nombre *scienfiction* —no *science fiction*, como se le conoce ahora— en 1929, por el editor Hugo Gernsback, y que fue usado co-

múnmente a partir de 1938 cuando John Campbell fundó el *pulp*<sup>35</sup> *Astounding Fiction*.<sup>36</sup>

El género, como tal, data de finales de la década de 1920 y la siguiente con el auge de las revistas *pulp*, en donde se publica literatura popular estadounidense *underground*. Entre las más relevantes se encuentran *Weird tales*, *All-story*, *Amazing Stories* o *Black Mask Magazine*. Se caracterizan por su inagotable contenido de acción, con una mezcla por igual de novela negra, gótica y de ciencia ficción donde se alude todo tipo de monstruos, extraterrestres, ovnis y viajes futuristas. Tanto el término *scienfiction* como el posterior *science fiction* llamaron la atención de diferentes escritores que apuntaron su pluma hacia los casos científicos y las aventuras increíbles. De tal suerte, el fenómeno de los *pulps* —en realidad eran revistas muy baratas y especializadas— se fue extendiendo y estableció la ciencia ficción como un género de tradición tanto en los Estados Unidos como en Inglaterra, que por su poderío comparten el mismo conflicto: se oponen al humanismo y la

32 La forma más habitual de la épica es la prosa o el verso largo. Su mayor extensión está determinada por su inclusión del resto de los géneros en determinados pasajes de las obras. <http://www.poemas-del-alma.com/blog/taller/el-genero-epico>. 2010.

33 Tendencia que propone Darko Suvin como representante de esta postura.

34 Se atribuye la idea a Brian W. Aldiss, escritor británico de ciencia ficción.

35 En todo caso, las revistas *pulp* no sólo dieron a conocer a muchos de los más famosos escritores de géneros como el terror, la ciencia ficción, la fantasía heroica y la novela policíaca, sino también fueron el primer lugar de publicación de personajes literarios muy famosos. Era común que en ellas se utilizaran historias “seriales”, es decir series literarias donde se relatan las aventuras continuadas de un mismo personaje. [http://es.wikipedia.org/wiki/Pulp\\_\(literatura\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_(literatura)). 2010.

36 Aunque hay indicios de que anteriormente otros historiadores ya tenían la misma postura, como Clarendon y Parrinder, por lo que se considera que la popularización de este término y del género es en realidad obra de Campbell y del inicio de la revista *Astounding*. 2010.



Astounding, Science Fiction (2/1955).



Amazing Stories (10/1926).



Weird Tales, Vol. 42 No. 2 (1/1950).



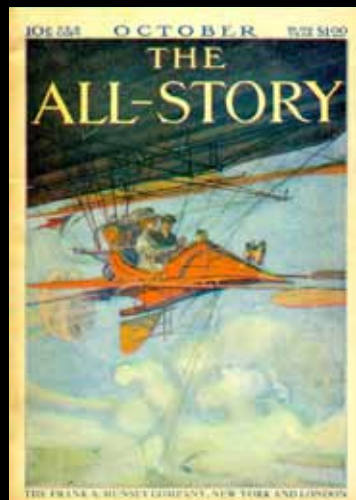
Galaxy, Science Fiction (8/1952).



New Worlds, Science Fiction.  
Vol. No. 53 (11/1956).



Science Fiction Adventures  
Vol. No. 1 (4/1957).



The All-Story (10/1908).



Thrilling Wonder Stories  
Vol. No. 2 (10/1936).



Science Fiction Analog Vol  
LXXXIX, No. 4 (5/1972).





Amazing Stories, número con pioneros de la ciencia ficción. Abril, 1926.

mecanización, redundando al final en la separación de las clases sociales y de las culturas ajenas.

Los famosos *pulps* van y vienen; algunos acaban y nacen otros. El acontecimiento que marca la llamada época de oro de la CF es la entrada de John W. Campbell a la revista *Astounding Stories*, la cual se convertiría en *Astounding Science Fiction*, con un rasgo más social y reflexivo en cuanto a los efectos de los desarrollos tecnológicos y científicos. A raíz de esta postura se generan conflictos entre los diversos grupos ideológicos sobre el género, lo cual lo enriquece: las posiciones izquierdistas que surgieron en los Estados Unidos y las muy optimistas visiones del futuro, *pulp*, en contradicción con la visión pesimista y melancólica de los ingleses del *mainstream*.<sup>37</sup>

A través de dichas publicaciones se masifica este tipo de literatura y da inicio la CF con autores como Poe, Verne, Verrill, Merrit y Wells. No obstante, como ya comentamos, hay quienes aseguran que el viaje imaginario y lleno de prodigios de *La Odisea* de Homero bien puede ser el génesis de la ciencia ficción. Es John Clute quien señala este inicio en el *Frankenstein* de Mary Shelley, con la concepción del mundo con un enfoque racionalista. Se puede pensar entonces que la CF, en el campo literario y cinematográfico, es una narración en la que hechos increíbles y maravillosos forman parte de una realidad contemplativa del punto de vista científico, técnico o de cambio social. Aunque para Jack Spinrad,<sup>38</sup> CF es todo aquello «que podría ocurrir pero no ocurre aún».

Un parteaguas en la posición de los seguidores de la ciencia ficción es el inicio de la Segunda Guerra Mundial, cuyos avances tecnológicos y científicos se perciben como amenazas para la sociedad. A la

posguerra pertenecen algunos de los escritores más importantes, canónicos, para el género: Clifford D. Simak, Ray Bradbury, Isaac Asimov, Poul Anderson, etc., quienes en general reaccionan en contra de la represión<sup>39</sup> y el autoritarismo con sátiras y metáforas que acusan directamente al régimen de acabar con las libertades intelectuales. Literariamente se hacen críticas de las tendencias violentas del ser humano y explotan posiciones psicológicas relacionadas con habilidades telequinéticas y extrasensoriales.

También fue muy explotada la idea de los extraterrestres y los robots, máquinas pensantes que inspiraron tanto que incluso idearon la patente de las “leyes de la robótica” de Asimov.<sup>40</sup> Por otra parte, el alienígena representó entonces una amenaza constante de invasión y destrucción masiva a la humanidad con ideologías muy arraigadas —nacionalistas— y precautorias devenidas del pensamiento de la posguerra.

La CF resultó así un género que utiliza medios diferentes al realismo para hacer críticas sociales, a través de la integración de distintas posturas. La visión ortodoxa, exige orden y justicia; la visión anárquica se rebela frente al consumismo y la uniformidad. Esto no es sólo la construcción de una realidad prevaliente en esos años: marca el inicio de un género que se sigue desarrollando y, en muchos aspectos, trasciende y es rechazado. Éste es el escenario donde se inserta el Trípode, pero falta aún ahondar en el desarrollo del extraterrestre capaz de infundir miedo, acabar con la humanidad y, curiosamente, vivir en nuestra mente.

37 Memba, Javier, *La década de la ciencia ficción*, Colección Lo esencial de, Madrid, 2005.

38 Norman Spinrad, (15 de septiembre de 1940), escritor de CF neoyorquino asociado habitualmente a la Nueva Ola. De hecho, su novela más conocida, *Incordie a Jack Barron*, fue publicada inicialmente en versión serializada en la *New Worlds* de Michael Moorcock. En dos ocasiones fue presidente de la Asociación de Escritores de Ciencia Ficción y Fantasía de Estados Unidos (SFWA).

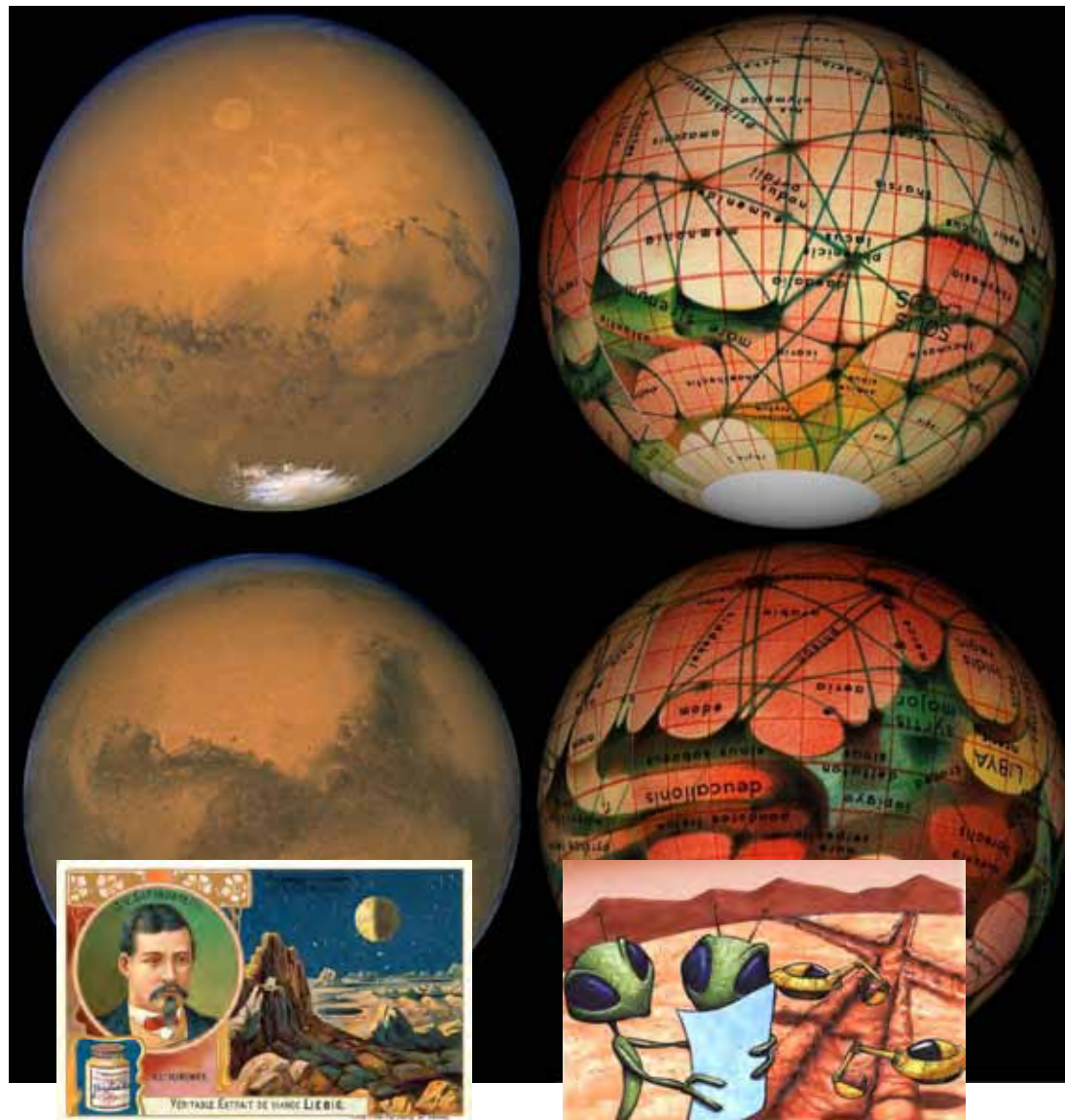
39 Se origina en un episodio de la historia de los Estados Unidos que se desarrolló entre 1950 y 1956 durante el cual el senador Joseph McCarthy desencadenó un extendido proceso de delaciones, acusaciones infundadas, denuncias, interrogatorios, juicios irregulares y listas negras contra personas sospechosas de ser comunistas. Los sectores que se opusieron a los métodos de McCarthy denunciaron el proceso como una “caza de brujas” y llevó al destacado dramaturgo Arthur Miller a escribir su famosa obra *Las brujas de Salem* (1953).

40 Asimov, Issac, *Yo, Robot, 1950* (colección de relatos). Editorial Edhasa Barcelona, 2011.

Primeras portadas de revistas especializadas en ciencia ficción. Los llamados *pulps*.

## 2.5 EXTRATERRESTRES

La denominación extraterrestre más común dentro del campo de la CF define a los seres pertenecientes a otras civilizaciones y razas ajenas a las terrestres, aplicándose especialmente a los que visitan nuestro planeta con fines de cualquier tipo, no necesariamente pacíficos.<sup>41</sup> En las novelas y películas de CF hay infinidad de extraterrestres distintos, resultaría imposible intentar describirlos a todos—hasta a los pertenecientes a una idea de raza que no necesariamente surge a través de la ciencia ficción—. La idea de los supuestos marcianos no salió de repente, la influencia en la literatura victoriana se debió entre otras cosas a las teorías del astrónomo Giovanni Schiaparelli: creyó haber visto canales dignos de una civilización en Marte que, posteriormente, Percival Lowell describió como fruto de una supuesta civilización. Antiguamente ya existía un catálogo completo de razas monstruosas que vivían en los límites del territorio humano —reflejado en viejos mapamundis—, como el que hizo Plinio *el Viejo* documentando diversas y bestias extrañas. Este bestiario va perdiendo fuerza cuando lo sustituye la fantasía eurocentrista de los siglos XVII y XVIII, donde incluso en algunos momentos el indígena es considerado como el paradigma de extraterrestre. El miedo al depredador se hace presente y la fantasía es el recurso por donde el miedo primitivo tiene oportunidad de dejarse a un lado y vencer la amenaza. El extraterrestre es un personaje que carga con los dos polos: a veces es bueno, lleno de sabiduría, y otras la amenaza constante de exterminar a la humanidad.



Marte también ha sido durante mucho tiempo objeto de sospecha como albergue de vida, desde los famosos “canales” de Giovanni Schiaparelli en el año 1877 (no se trató más que de un error lamentable en la traducción al inglés de la palabra italiana “canali”) hasta la terquedad de Percival Lowell, insistiendo en la idea de que había estructuras artificiales sobre la superficie del planeta rojo (llegó a contar 437 de ellas). Aquí se observa la vista de Marte por el Hubble y una ilustración basada en la teoría de Lowell. Por supuesto que Wells conocía la teoría de Lowell y fantaseó con la población del planeta en *The War of the Worlds*.

41 *adj.* Dicho de un objeto o de un ser: Supuestamente venido desde el espacio exterior a la Tierra. *U. t. c. s.*

### 2.5.1 LÍNEA DEL TIEMPO Y TIPOLOGÍA EXTRATERRESTRE

Dentro de la imaginaria popular ha surgido el culto al extraterrestre y este fenómeno ha trascendido a tal grado que es posible trazar una línea del tiempo de su evolución como imagen visual en la cultura popular. En esta cronología se observa de manera recurrente la representación figurativa de seres antropomorfos mezclados con zoomorfos.

Las descripciones se han ido concretando y, según su recurrencia, han generado la siguiente clasificación:

**Humanoides.** Son seres muy parecidos a la raza humana, sin embargo casi siempre poseen la peculiaridad de desarrollar más su capacidad cerebral.

**Gigantes.** Humanoides en esencia. Su altura es mayor que la promedio en la raza humana (más de dos metros); su piel, demasiado blanca; sus ojos, muy negros; su cabello, largo. Casi siempre están enfundados en un traje espacial que acentúa su cuello muy largo.

**Verdes.** Diminutos seres que andan en grupo. Han sido relacionados de forma directa con una nave. Suelen presentar un cierto brillo fosforescente en la oscuridad, se mueven con rapidez y tiene poderes sobre la mente de los demás. Su aspecto general está asociado al de los duendes de la cultura celta: verdes seres pequeñitos y con orejitas puntiagudas.

**Grisés.** Cuentan con buena reputación, casi siempre son amigables. Su piel es gris y tienen grandes ojos negros que no reflejan nada, sin párpados. Su tamaño es parecido al de un niño de diez años. Tienen cabezas muy desproporcionadas, sin nariz —sólo fosas nasales— boca y orejas.

**Andróides.** Nombre de los robots antropomorfos de sexo masculino que imitan algunos aspectos de la conducta humana de manera autónoma. La palabra *androide* es de origen griego: *andro* (hombre) y *eides* (forma). Son máquinas no necesariamente extraterrestres capaces de manipular objetos y realizar operaciones antes reservadas sólo a las personas. El robot humanoide se limita simplemente a imitar los actos y gestos de un controlador humano, no es un verdadero androide. La palabra *cyborg* surge de las palabras inglesas *cyber* (netics) *organism* (organismo cibernético) y se utiliza para designar una criatura medio orgánica y medio mecánica, generalmente con la intención de mejorar las capacidades del organismo utilizando tecnología artificial.

**Xenomórficos:** Grupo amplio de alienígenas cuyas descripciones rebasan cualquier similitud con criaturas terrestres. Ejemplo serían figuras nebulosas, ameboides, vegetales, minerales. Es el tipo de extraterrestre menos común.<sup>42</sup>

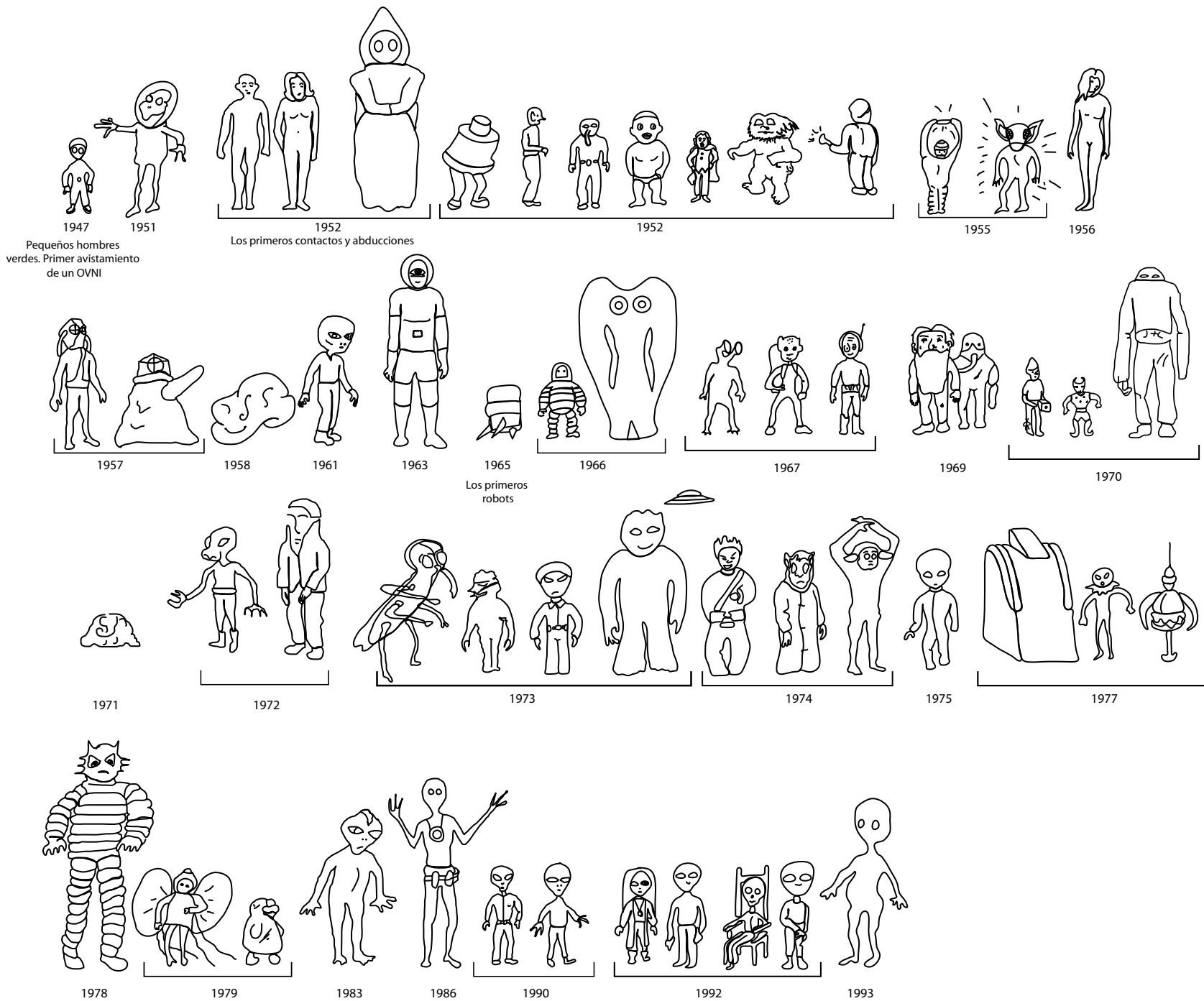
**Zoomórficos y no humanoides:** Seres con formas animales. Su variedad puede ser desde grandes mamíferos hasta diminutos insectos e incluso de especies desaparecidas. Algunos son mezclas de reptiles con humanos o retoman de extrañas especies casi desconocidas o acercamientos a una especie más común. Destacan por su fuerza bruta, tamaño y un rasgo feroz a la hora del ataque. Generalmente son bélicos.



*Ojo de rana*, la morfología animal resulta muy recurrente para el diseño de un extraterrestre.

42 <http://es.wikipedia.org/wiki/Extraterrestre#Xenomórficos>



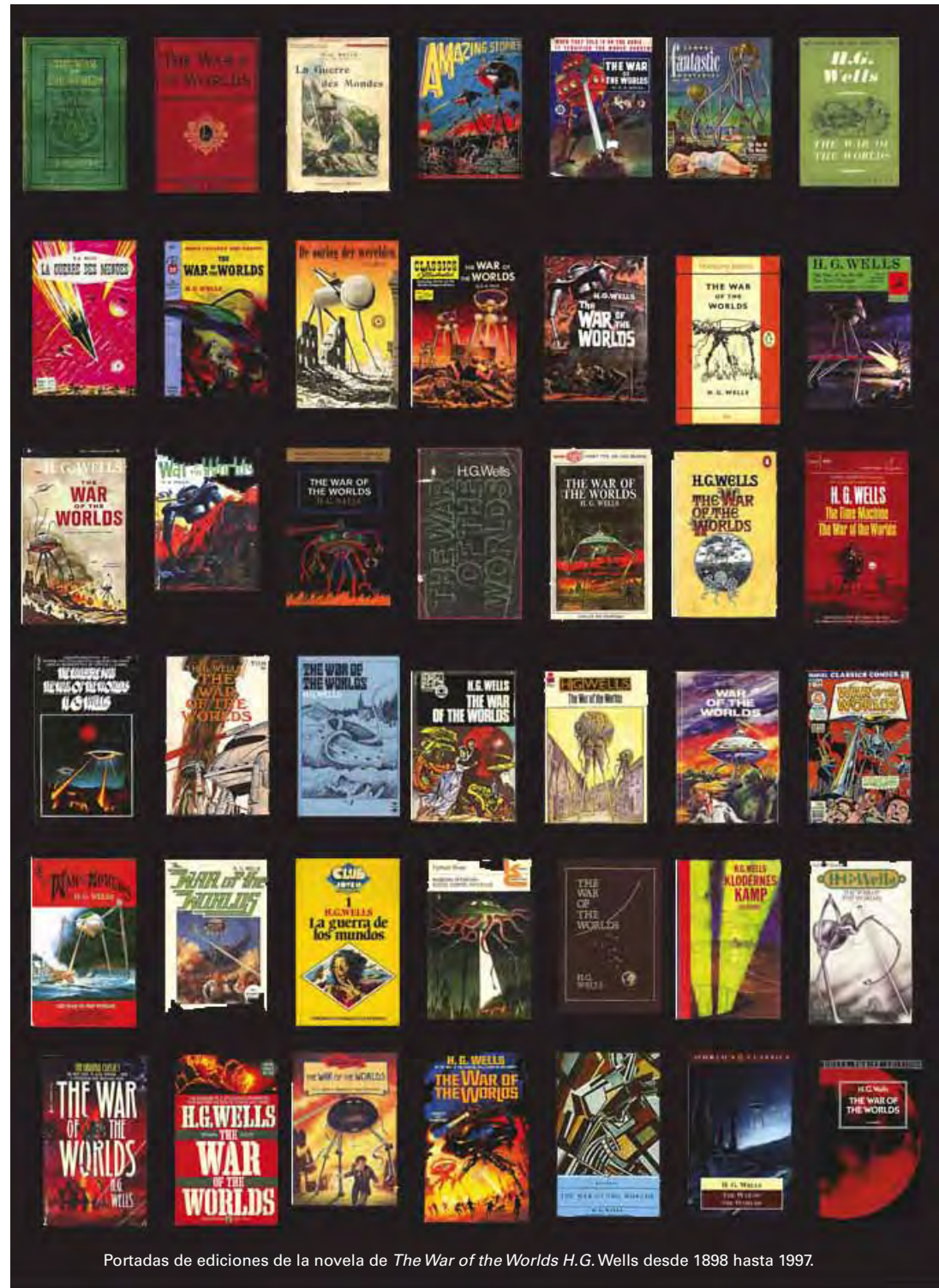


Joe Nickell, *Cronología alienígena*, en *Skeptical Inquirer*, septiembre-octubre de 1997.

## 2.5.2 PERSONAJES EXTRATERRESTRES

En torno a los extraterrestres han surgido historias en diferentes culturas que generalmente desentrañan la vulnerabilidad humana ante invasiones peligrosas y destructivas. El concepto de una amenaza de vida extraterrestre ha evolucionado a la par de los avances tecnológicos y descubrimientos científicos, los cuales hacen posible imaginar que éstos podrían ser reales. Por eso no es casualidad que los primeros extraterrestres hayan sido selenitas. Cuando la Luna pasó a segundo término y Marte se hizo protagonista, los marcianos fueron la siguiente opción. Este planeta ha sido el máximo escenario espacial de innumerables películas de CF, con un papel escenográfico y a veces más conceptual. La moda marciana se mantuvo casi por toda la edad de oro de la CF (1950- 1968) aunque al final los guionistas tuvieron que actualizar a su personaje principal. Todavía el marciano es recurrente, pero más como un pasado remoto o un antecedente.

Una de las partes más interesantes de este fenómeno mediático es la rienda suelta de la imaginación y la profesionalización para diseñar a estos personajes. Al principio lo más socorrido fue lo antropomorfo: se diseñaban a semejanza de la raza humana y se relataban los conflictos más comunes como guerras, diferencias culturales, el racismo, la xenofobia y problemas socioeconómicos de todo tipo. Otra versión surgió cuando se transformaron en seres bélicos, ávidos de sangre humana y llenos de ambición. Esta nueva versión es sobre todo una señal del miedo a lo desconocido; por eso se representaban feroces y bestiales, entre lo antropomorfo y lo zoomorfo. Tenían que ser diferentes porque representaban al enemigo maligno. De hecho, la primera versión cinematográfica de novela de H. G. Wells *La guerra*



Portadas de ediciones de la novela de *The War of the Worlds* H.G. Wells desde 1898 hasta 1997.



de los mundos (1953) es una manera no muy sutil de representar el peligro comunista.

Después vino otra generación. Sus personajes poseyeron un comportamiento más elaborado, buscaron de diversas formas hacerlos totalmente diferentes a los seres humanos no sólo en la parte física, también en la forma de pensar. La variedad vino con extraterrestres sin un sexo definido o que parecían células o amibas: algunos no tenían cuerpo, pero con la mente dominaban todo. También hubo mentes en forma de colmena y otra multitud de representaciones donde sólo eran una presencia, algo intangible — como en *Solaris* de Andrei Tarkovski—. La lista de imágenes de extraterrestres a lo largo de la historia es larguísima, incluso ha rebasado la expresión cinematográfica. Se puede decir que se ha desarrollado toda una industria de culto hacia este fenómeno, e incluso se ha convertido en adoración para algunos creyentes de la ufología.<sup>43</sup> Esta investigación mantiene una línea escéptica, con un enfoque en el fenómeno de comunicación y no en el pensamiento mágico.

Esta ilusión es el parteaguas de un género dirigido específicamente a extraterrestres —en esta época marcianos— de diferentes sitios del universo. La primera novela que retrata a una civilización marciana hostil es *Auf Zwei Planeten (Dos planetas, 1897)*; en ella esa civilización es contrarrestada por el conocimiento de los sabios de la época, como Thomas Alva Edison. Asimismo esta obra *The Martian* (George Du Marier, 1897). Después, H.G. Wells, británico, relevante escritor y novelista, fija las bases del subgénero con la invasión hostil en su obra *La guerra de los mundos* (1898), que ha trascendido hasta nuestros días en diferentes versiones y es determinante en esta investigación. El marciano —el

43 La ufología es una pseudociencia que ha alcanzado gran difusión social gracias a la cultura *pop*, donde se asocia generalmente con seres extraterrestres y los relaciona con temas como los presuntos reportes de abducción, las visitas de dormitorio y los fenómenos de tiempo perdido, los *crop circles*. Si bien en algunos casos puede no haber de momento una explicación científica coherente, en muchos otros se ha demostrado la falsedad o tergiversación de esos hechos preparados para engañar a la sociedad y tener repercusión pública. <http://es.wikipedia.org/wiki/Ufologia>



Múltiples representaciones de extraterrestres se pueden encontrar en la saga la *Guerra de la Galaxias*. Hay referencias de humanoides, robots y animales.

Trípode— de la novela de Wells es nuestro eje; se ha convertido en un ícono del terror extraterrestre, sobre todo como personaje filmico. En cuanto a la posición del pensamiento científico moderno sobre este tema, considera la existencia de extraterrestres pero duda si es inteligente. Sin embargo “definir” la inteligencia es ya de por sí una cuestión difícil. Como probablemente sólo somos capaces de reconocer la humana, es la que buscamos, quizás también por egocentrismo, no podemos imaginar otro modo de ser inteligente.

La confianza de los científicos en la presencia de vida (otro término de compleja explicación) reside en que los procesos físicos conocidos son universales, por lo que nuestro planeta no es un lugar tan especial en el Universo: si la vida se originó en él, no es descabellado imaginar que también pudo haberlo hecho en otros lugares favorables para ello. Donde no existe consenso es en que la evolución lleve a la aparición de seres superiores de inteligencia humana, puesto que hay muchos factores que podrían ser contrarios. Por

poner dos ejemplos: si la frecuencia de impacto de cuerpos celestes contra la Tierra hubiera sido distinta, quizás los descendientes de los dinosaurios todavía estarían dominando el planeta; y si la atmósfera hubiera sido inestable, únicamente habría podido desarrollarse sobre la superficie terrestre vida elemental como la bacteriana.<sup>44</sup>

Sin embargo, la curiosidad prevalece. Si existieran, los extraterrestres... ¿cómo serían?, ¿evolucionaron como los humanos? En casi todas las películas de CF estos personajes tienen rasgos antropomorfos, tantos que alguien con problemas de visión puede confundirlos con humanos. Esto se puede observar en la película *Ultimátum a la Tierra* (Robert Wise, 1951), donde el extraterrestre es tan parecido a un hombre que puede camuflarse perfectamente sin llamar la atención. En *Alien*, pese a ser escalofriante, el extraterrestre también mantiene la forma humano-

44 Castañeda, Héctor y Annia Domenéch, *Extraterrestres que se disfrazan de humanos*, 2006. <http://www.caosyciencia.com/ideas/articulo>



Personaje extraterrestre	Obra	Año	Autor	Crítica de especialistas	Medio <sup>1</sup>
Hombrecillo verde	<i>Bajo las lunas de Marte</i> ( <i>Under the Moons of Mars</i> )	1912	Edgar Rice Burroughs	Distopía futurista social y política	Publicado en el <i>pulp All-Story</i>
Humanoide amistoso (Klaatu)	<i>El día que paralizaron la Tierra</i> ( <i>The Day The Earth Stood Still</i> )	1951	Robert Wise	Neo humanista	Basada en el relato corto <i>Farewell to the Master</i> (1940), de Harry Bates
Monstruo vegetal	<i>La cosa</i> ( <i>The Thing from another World</i> )	1951	Christian Nyby	Crítica social a la lucha por la supremacía política entre los Estados Unidos y la Unión Soviética	Se basa en el relato <i>¿Quién está ahí?</i> de John W. Campbell
Cíclope deforme	<i>Llegaron del infierno</i> ( <i>It Came From Outer Space</i> )	1953	Jack Arnold	Mensaje anti- xenofóbico	Basada en la historia <i>The Meteor</i> de Ray Bradbury
Marciano gigante verde / la cabeza como ícono de la inteligencia	<i>Los invasores de Marte</i> ( <i>Invaders from Mars</i> )	1953	Cameron Menzies Tucker	Choque cultural	Guión cinematográfico Richard Blake
Robot con cuerpo como de oso, casco intergaláctico y rostro	<i>Robot Monster</i>	1953	Phil Tucker	Enaltece el avance científico	Guión cinematográfico por J. Spurlin, también hizo la adaptación de <i>20.000 leguas de viaje submarino</i>
Robot	<i>Planeta prohibido</i> ( <i>Forbidden Planet</i> )	1956	Fred M. Wilcox	Científicos colonos llevan la semilla de la destrucción / viajes de terrícolas al espacio exterior	Adaptación de <i>La tempestad</i> de Shakespeare, por Cyril Hume
Mujeres extraterrestres con actitudes felinas	<i>Las mujeres gato de la Luna</i> ( <i>Cat-Women of the Moon</i> )	1959	Arthur Hilton	Viaje al espacio exterior/ seducción femenina	Historia de Al Zimbalist
Mujeres curvilíneas	<i>La nave de los monstruos</i>	1959	Rogelio González	Seducción femenina / colección de monstruos	Serie B

La lista de referencias a extraterrestres hoy en día es muy vasta. Algunas de las más relevantes en la literatura como en el cine se pueden observar en esta tabla.<sup>27</sup>

27 Memba, Javier, *Op. cit.*

de combinado con rasgos zoomorfos que obedecen a una tipología básicamente derivada de los insectos.

Por otra parte, la saga de *La guerra de las galaxias* está poblada por humanos o sus familiares cercanos a un supuesto árbol de evolución. Esto es así por varias razones: sin duda es más barato disfrazar a un actor de carne y hueso que crear “algo” distinto; también requiere un esfuerzo menor de imaginación, aunque el arte en general es sorprendente por las caracterizaciones y por los vestuarios. Sin embargo, la enorme diversidad de seres vivos en la Tierra sugiere que habría que esperar mayores diferencias.

Las películas fueron elegidas a título personal con base a la lista que hace Javier Memba en su libro *La edad de oro de la ciencia-cicción* (2008), con el criterio de resaltar diferentes tipos de extraterrestres. De igual manera se resumió el concepto principal en la crítica de cada una de las películas.

El concepto de extraterrestre en cuanto entidad alienígena (esto es, extraña) merece una reflexión adicional. No tenemos datos que permitan gestar una idea de cómo son en verdad los extraterrestres y aún las fantasías más desbocadas podrían estar muy lejos de la realidad. Es inevitable que, en la ficción, la mayoría esté moldeada conforme a características humanas y que en muchas ocasiones su cultura remede a la nuestra. El antropocentrismo lo permea todo; se pueden observar mezclas de lo más bizarras robot-bestia, hombre-bestia, hombre-robot, etc., todas a semejanza del hombre. Por ridículas que parezcan son siempre reflejo del poder de la imaginación, ahora vivida en películas con estos temas.



*El día que la tierra se detuvo. (The Day The Earth Stood Sstill), 1951.*



*La cosa, (The Thing from Another World), 1951.*



*Robot Monster, 1953.*



*Planeta olvidado, (Forbidden Planet), 1956*



*Vinieron del espacio, (It Came From Outer Space), 1953.*



*Invasores de Marte, (Invaders From Mars), 1953*



*Las mujeres gato, (Cat-Women), 1952.*



*La nave de los monstruos, 1959.*





Imagen icónica no sólo de la película *Le voyage dans la Lune*, también de los inicios del cine.



Fotogramas de *Le voyage dans la Lune*. G. Méliès (1902).

## 2.6 INICIOS DEL GÉNERO DE CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE

La risa incontenible al ver a los primeros selenitas habitantes de una Luna pícaro surge con las imágenes que nos descubre *Viaje a la luna* (Georges Méliès, 1902<sup>45</sup>), una película de catorce minutos llena de imaginación y efectos en donde encontramos una historia de lo que años después correspondería al género de la ciencia ficción.<sup>46</sup> La cinta muestra el primer alunizaje cinematográfico. En él, dos sabios del congreso científico del club de astrónomos en Francia deciden ir a la Luna; para ello construyen un gigantesco cañón con el cual son disparados hacia nuestro satélite. Los científicos alunizan en un ojo de la Luna —como pastelazo—, donde aparecen el rey y los selenitas en una corte perfectamente organizada y muy parecida a las establecidas por los terrícolas. Estos seres tienen la debilidad de convertirse en polvo cuando son golpeados por los terrícolas con sus sombrillas. Los sabios vuelven a la Tierra en su cohete, arrastrando sin querer a un selenita que se ha agarrado a la cola de la nave. Termina exhibido en nuestro planeta para gran regocijo popular.

El motivo para citar esta película no es otro que destacar la importancia de la imagen testimonial, sobre todo como documento histórico, como afir-

ma Stephen Bann.<sup>47</sup> ¿Qué tanto nos pueden contar las imágenes acerca de nuestro pasado? En realidad, la respuesta es subjetiva: depende no sólo de la intención del autor —qué nos quiere decir conscientemente—, también de las habilidades del iconógrafo para extraer la mayor información acerca de la imagen.



Cartel de los inicios de la cinematografía, París, 1903.

45 *Le voyage dans la Lune*, Francia, 1902, primera pieza considerada como ciencia ficción, creada y dirigida por el director y mago francés Georges Méliès (1861-1938) con base en la novela de Julio Verne (*De la Tierra a la Luna*), 1865, y en la novela de H. G. Wells, *First Men in the Moon* (Los primeros hombres en la Luna, 1901).

46 Roberts, Adam, (Adam Charles); 2006, *The History of Science Fiction*, Basingstoke, Inglaterra, Palgrave Macmillan.

47 “[...] El hecho de que las imágenes fueran utilizadas en las diversas épocas como objetos de devoción o medios de persuasión, y para proporcionar al espectador información o placer, hacen que puedan dar testimonio de las formas de religión, de los conocimientos, las creencias, los placeres, etc.” Stephen Bann, *LinkParallel lines: printmakers, painters, and photographers in nineteenth-century France*, LinkNew Haven: Yale University, 2001.



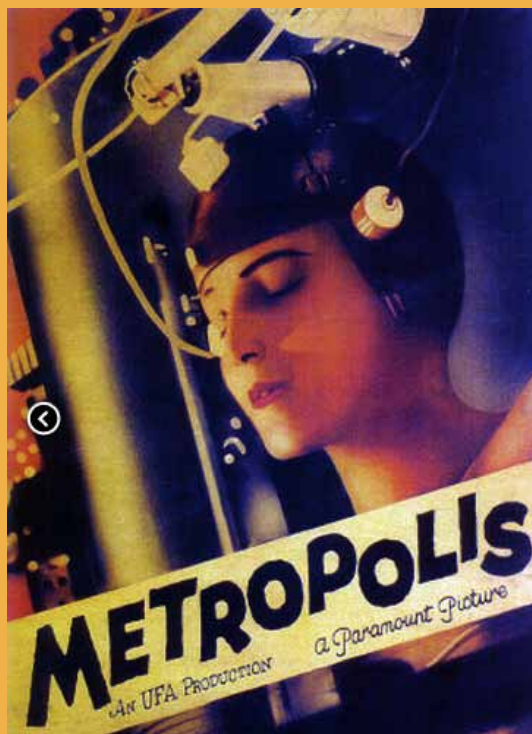


Ilustración de María —personaje principal—  
cartel diseñado por Graven Borst, 1992,  
para la película coloreada de *Metropolis*.

*Metropolis* (1926) pieza maestra de la ciencia ficción y del expresionismo alemán. Ha sido nombrada por la UNESCO como *Memory of the World Programme*. Fue rodada en los UFA Studios en Alemania con un guión de Fritz Lang y Thea von Harbou. Inundada de robots femeninos, Fritz Lang recrea una Alemania entre guerras dentro de una laberíntica urbe —inspirada en New York— que presenta un distopía entre el progreso y las diversas ideologías que parten del marxismo. Independientemente de la ideología que conduce este filme el arte de la película, transcurre entre una arquitectura art decó con líneas góticas y unas tomas majestuosas que simbolizan lo idílico de la vida y el temor a la tecnología. En el sentido del diseño gráfico se pueden observar infinidad de carteles la mayoría inspirados en la línea de la Bauhaus. El cartel original fue creado por Heinz Schulz-Neudamm en 1926, es una litografía de 92.7 x 205.7 y una de sus tres copias se exhibe en el Moma de Nueva York.



Diseño de Schulz-Neudman, cartel  
valuado en 700000 dólares

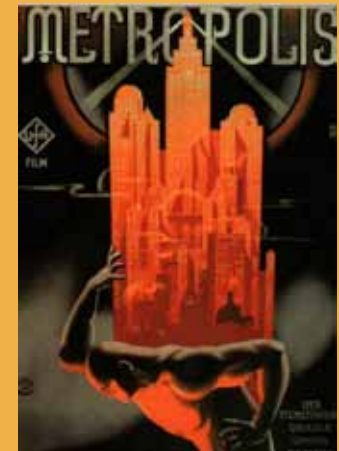




Litografía de 143 x 94 cm. María transformándose en máquina. Diseño Klebrand.



Firmado por Frank.



Diseño de Josef Bottlik.



Diseños de Boris Bilinsky.





El guión de las películas de este género puede girar en torno a un gran abanico de posibilidades (viajes interestelares, conquista del espacio, consecuencias de una hecatombe terrestre o cósmica, evolución humana sobrevinida por mutaciones, evolución de los robots, realidad virtual, existencia de civilizaciones alienígenas, etc). Esta acción puede tener lugar en un tiempo pasado, presente o futuro, o incluso en lapsos alternativos ajenos a la realidad conocida, y tener por escenario ámbitos físicos (reales o imaginarios, terrestres o extraterrestres) o el espacio interno de la mente. Los personajes son igualmente diversos: a partir del patrón natural humano, recorren y explotan modelos antropomórficos hasta desembocar en lo artificial de la creación humana (robot, androide, ciborg) o en criaturas no antropomórficas.

La ciencia ficción, desde sus orígenes hasta la época moderna, ha ido desde las simples maquetas a los efectos especiales más sofisticados. He aquí un sencillo repaso por los títulos más emblemáticos de este género cinematográfico:



En la película *Sector 9* (2009) cambian los papeles y es muy evidente el racismo. Surgen enfrentamientos entre alienígenas y nativos, y en general, existe un clima antialien que recuerda los tiempos del *apartheid*.



Metropolis (1927), Fritz Lang.



Fahrenheit 451 (1967), François Truffaut.



2001, odisea del espacio (1968), de Stanley Kubrick.



El planeta de los simios (1968), Franklin J. Schaffner.



Encuentros cercanos del tercer tipo (1977), Steven Spielberg.



Alien, el octavo pasajero (1979), Ridley Scott.



Blade runner (1982), Ridley Scott.



Star wars, el imperio contrataca (1980), Irvin Kershner



Star trek 2, la ira del khan (1982), Nicholas Meyer.



E.T. (1982), Steven Spielberg.



Terminator (1984), James Cameron.



Brazil (1985), Terry Gilliam



Doce monos (1995), Terry Gilliam



Gattaca (1997), Andrew Niccol



Contacto (1997), Robert Zemeckis



El quinto elemento (1997), Luc Besson.



Matrix (1999), Hermanos Wachoski.



Solaris (2002), Steven Soderbergh.



Yo robot (2005), Alex Proyas.

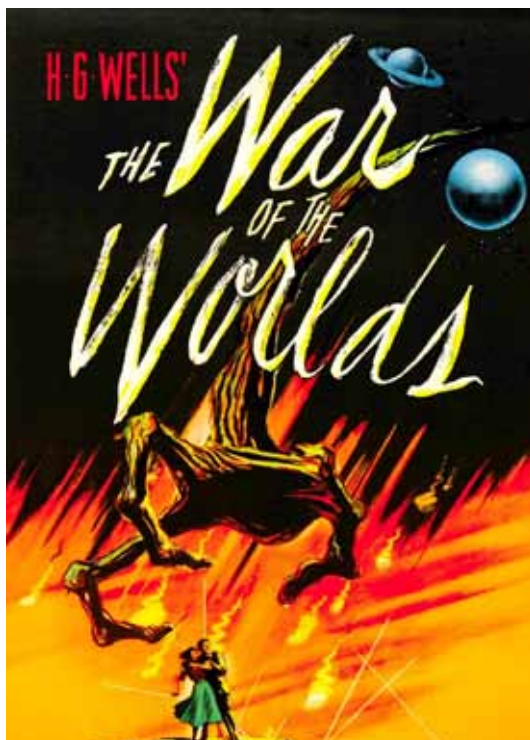


(2009), James Cameron.

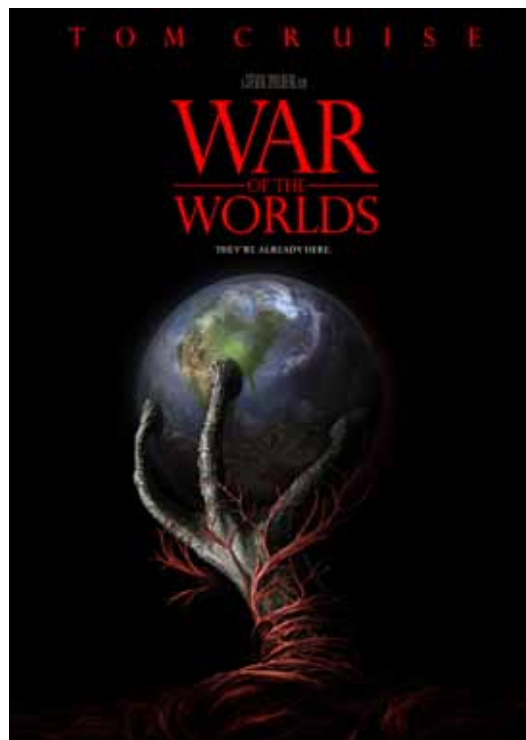




Ilustración: Nike Dorcheain. *Muerte en Londres*.



La guerra de los mundos (1953), Byron Haskin.



Guerra de los mundos (2005), Steven Spielberg.

¡Cuántos mundos, cuántos sueños, cuánta imaginación, cuanto diseño! Pararse a pensar en cada una de estas películas es en sí una aventura. Pasión por el cine de este tipo, sí, pero con tintes de hacer justicia a la imagen. Adicción a ver —y también a escuchar— nuevos mundos en cada filme. ¿Quién imagina un mundo así? ¿Quién lo hizo, con qué? Me gustó, estuvo horrible, palomera, increíble... etcétera. ¿Y si así fuera? Se paga por vivir ese momento de ensoñación donde se pierde el piso y se está dentro de la pantalla al ritmo inconsciente del protagonista o esquivando el ataque.

El valor del cine de ciencia ficción es ya universal, desde muchos puntos de vista en nuestra cultura. De entrada pareciera lógico, pero el cine de este tipo y sus imágenes son desdeñados por no ser propiamente documentales o ser en apariencia, por su fantasía, para niños o “frikis<sup>48</sup>”. Sin embargo, es susceptible de un estudio serio. Merece ser rescatado, catalogado, estudiado desde diferentes puntos de vista y justo sería desentrañarlo desde el iconográfico: se podrían decir un poco más acerca de los modelos de imaginería visual y, sobre todo, aprender a disfrutarlo sin el prejuicio de tratarse de imaginerías

¿Quién no querría escapar de este mundo por dos horas?

48 Al *friki* igualmente se le asocia muchas veces con un carácter introvertido o difícil de relacionarse con personas ajenas a su afición, interés, o con la indumentaria no convencional que pueda usar. Estas características se basan en prejuicios sociales que crean un equivocado estereotipo “friki”. Así, actualmente el término abarca a otros caracteres y grupos. En países angloparlantes a los *frikis* se les llama *geeks*, mientras la palabra *freak* se aplica generalmente a las personas que en español denominamos “fanáticos” (más o menos obsesionadas con uno o varios asuntos temas o que en ocasiones sólo quieren llamar la atención y para ello hacen cosas o acciones extrañas). Muchas veces son llamados *frikis*, rompiendo con el significado original del término en el idioma español.



*Homenaje a las primeras versiones del trípode que aparecieron en 1900.*

aplicar  
análisis  
económico



CAPÍTULO 3





### 3.1 PREMISAS SOBRE EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN

El análisis de la imagen abarca múltiples métodos y posibilidades. Se pueden encontrar innumerables teorías para la difícil tarea de descifrar el trasfondo de una imagen. Su función es básicamente la de comprender las significaciones del mensaje inserto en determinado tiempo y espacio. Hasta el momento no se ha establecido ningún método absoluto a este respecto sino que la mayoría presenta herramientas específicas de acuerdo al orden de la imagen —ya sea publicitaria o artística— desde la significación plástica, icónica hasta lingüística. Es decir que debe abarcar en la medida de lo posible los valores que comprendan las cualidades de la composición respecto a los elementos formales y también las significaciones más subjetivas como el concepto connotativo que tendrá que ver con lo que se quiere expresar (terror, calma, miedo etc.), de la misma forma la lingüística la cataloga y define el fenómeno de comunicación. El mensaje que está implícito en las imágenes revela no sólo contextos sino virtudes y debilidades del entorno pero, independientemente de eso, es una conexión directa con la cultura, es una forma de reflexión que demanda reactivarse y ampliar el conocimiento a este respecto.

La imagen en sí misma posee un valor testimonial que como dice Michel Foucault —lo que vemos nunca reside en lo que decimos— son irremediablemente mudas e intentar leerlas entre líneas es una audacia porque por obvias razones no fueron hechas para ser analizadas; es decir, no es su objetivo, por lo que deshilarlas es de por sí un reto. Lo primero es pensar cuál herramienta es la ideal y luego escoger el

Ilustración del ataque del Trípode mar adentro. Es un homenaje a la novela e incluso conserva la visión victoriana de la época. video juego para Xbox360 y PlayStation 3

método en torno al objetivo es una tarea complicada. Este debe responder siempre a las necesidades de un proyecto, no hacerse por hacerse. En este caso se trata de destapar las cloacas que esconden imágenes referidas como imaginería popular; el objetivo principal es trascender su importancia como testimonio histórico. El análisis histórico y testimonial requiere de leer entre líneas como nos dice Peter Burke y de ello se encarga la iconología y la iconografía. La práctica de la iconografía hace hincapié en el contenido intelectual de las obras de arte, desde un punto de vista filosófico y/o teológico. En muchos sentidos obedece a lo que se le llama “Zeitgeist”, que es una corriente que buscaba encontrar el espíritu de una determinada época. Y eso es lo que hace la Escuela de Warburg —de la cual se habló en el capítulo 1— a grandes rasgos: reconocer a través de una visión global el rasgo particular de un periodo o desarrollo sociocultural. Con esta Escuela nace uno de los más reconocidos iconógrafos, Panofsky, justamente autor guía de esta investigación.

### 3.2 MÉTODO DE PANOFSKY

En el libro *Estudios sobre iconología* Panofsky describe su método con casos didácticos de sus estudios abordando diversos ejemplos sobre todo del movimiento neoplatónico *leit motiv*<sup>79</sup> y la persistencia del mundo antiguo a través de los tiempos. Abunda en temas mitológicos y, en su método sugiere como primer punto tratar de saber lo que representan las obras de arte al servicio de un significado. Deco-

79 El *leit motiv* para Panofsky es la persistencia del mundo antiguo a través de los tiempos abundando sobre temas mitológicos por eso siempre alude a los Clásicos y al Renacimiento

difica a diferentes niveles tomando en cuenta por principio lo meramente descriptivo y retoma del análisis de Heinrich Wölfflin la manera de definir el estilo de la obra en cuestión. El aporte principal del método iconológico de Panofsky, y en general de la Escuela de Warburg, es indagar en la variable de la temporalidad, un proceso significativo que puede ser evaluado sólo recurriendo al contexto cultural, al buscar entre corrientes, tendencias, literatura y observando cualquier hecho humano ilustrador de la teoría de la interpretación.

Otro rasgo relevante en su método es la concordancia, las analogías entre fenómenos culturales y manifestaciones artísticas diferentes. En su método el observador también es sumamente importante: de él brotan los diferentes grados de interpretación, así como la importancia de la interpretación simbólica que suponé un proceso mental y emocional donde se aportan nuevas ideas reveladoras del significado de la obra y la percepción personal de acuerdo con sus sentidos.

Dentro de las críticas se ha acusado a Panofsky de ser indiferente al contexto social porque recurre en demasía a los archivos de época —de por sí una interpretación— sin plantearse para quién y bajo qué circunstancias sociales vivía el autor. Sin embargo, para otros representa desde el punto de vista metodológico el escritor que más clara y explícitamente se ha referido a la iconología. En su publicación *La historia del arte en cuanto a disciplina humanística* aboga por una teoría de la relatividad cultural que determina el mundo artístico y humanístico. En *Iconografía e iconología* describe las coordenadas espaciales y temporales y ubica desde la selección del material hasta la concepción histórica general. Tam-



bién señala cómo se debe reunir el arte y el conocimiento e integrarse al comportamiento social.

Fundamentalmente, los ejemplos del método iconológico de Panofsky son en torno al estilo renacentista por su inclinación personal hacia el humanismo y su gusto por el clasicismo occidental. Sin embargo; cuando ejemplifica su método lo hace con cualquier situación. Intenta siempre definir la diferencia entre contenido temático, significado y forma, los postulados rectores de lineamientos para concretar un estudio iconológico serio. En el libro *Estudios sobre iconología*<sup>80</sup> desmenuza su análisis a partir de un ejemplo cotidiano: el acto de saludar quitándose el sombrero a esto lo llama significado fáctico y corresponde a la percepción formal de una estructura general de líneas, color y volúmenes que constituyen esa visión del saludo amable de alguien. La reacción que produce esa acción del saludo amable denota no sólo el humor sino otros matices psicológicos reveladores que Panofsky llama significado expresivo, el cual es al mismo tiempo receptivo porque de antemano sabemos que la reverencia con un sombrero corresponde a un significado convencional. Menciona que si fuéramos bosquimanos tal vez no reconoceríamos el saludo como un gesto de amabilidad y lo relacionaríamos con otras connotaciones. Y, finalmente, apunta el significado intrínseco o contenido, que revela en este caso la personalidad de cierto tipo de hombre cuya costumbre es el saludo cortés. En este caso, el acto refleja no sólo su presente como hombre educado de siglo XX sino también mucho de su pasado e, incluso, mucho de

su filosofía de vida. A través de este simple ejemplo Panofsky obliga a seguir una lista de observaciones desde la información general sobre el caballero, sus tradiciones, su época, su clase, su nacionalidad hasta todo lo inherente a su desarrollo sociocultural.

Este mismo modelo podríamos trasladarlo a una obra de arte para distinguir en ella los tres niveles:

- 👤 Una mujer con el niño en su regazo
- 👤 El niño sonrío y tiende afectivamente sus brazos hacia otro personaje.

La mayoría de nosotros sabrá que se trata de una maternidad o Sagrada Familia. Es decir, relacionamos los elementos o motivos con un concepto habitualmente ligado a ellos, según nos ha enseñado nuestra propia experiencia o las de nuestros predecesores. Esto nos habla justamente de lo subjetivo de toda interpretación personal, aunque si se buscan referentes del mismo estilo puede haber una conclusión objetiva, sustentada y válida. La formulación del método iconológico de Panofsky se refiere a un contenido temático o significado ajeno a la forma, es como la diferencia entre el significado y la forma intrínseca, y es una primera aproximación a un análisis completo que extrae en conjunto el fenómeno plástico y artístico y lo divide en tres niveles:



La Sagrada Familia, de Rafael Sanzio (s. XVI).

80 Panofsky, Erwin, *Estudios sobre iconología*, Alianza, Madrid, 1984.

# uno

## 1) *Contenido preiconográfico o natural*

**Percepción formal** (significado fáctico). Es interpretado a través de la experiencia práctica. Constituye una descripción preiconográfica que involucra lo percibido en primera instancia con los cinco sentidos. Es casi instintivo.

**Matices psicológicos**, empatía, (significado expresivo). Color, forma, material. Percibe representaciones de objetos naturales como seres humanos, animales, plantas, etcétera, e identifica sus relaciones con hechos. Percibir cualidades expresivas como el carácter doloroso de un gesto o una actitud.

# dos

## 2) *Contenido secundario o convencional*

**Temas y conceptos** revelan a través de imágenes, historias y alegorías por lo que habrá que indagar más allá de donde fue creada la obra más allá del contenido natural.

**Identificación correcta de motivos o intención del artista.** Se logra con la investigación recopilando datos de todo tipo para identificarlos en el objeto de estudio.


# tres


## 3) *Significado*

**Supuestos que revelan la actitud del contexto.** Son cualificados en el personaje. Se perciben indagando a través de palabras del autor o la idiosincrasia de su nación, un periodo, una clase social, una creencia religiosa o filosófica. Se apunta la personalidad y sobre lo que se ha escrito con ese pretexto. Respecto a la psicología que prevalece en su entorno así como la del mismo creador.

**Transición de los motivos al contenido (historia del estilo).** Revela el desarrollo y el valor simbólico. Reúne síntomas culturales, condiciones históricas, tendencias esenciales y conceptos que marcan el contexto en cuestión.

En el intento incansable por demostrar la unidad de todos los fenómenos culturales en un periodo determinado Panofsky, encontró consideraciones para relacionar hechos aparentemente divergentes y contrarios como:

 La determinación de un periodo histórico y un ámbito territorial particulares: él los llama “segmentos aislados de historia” o “concordancias cronológicas”.

 La definición de un común denominador hipotético sobre el cual sustentar la unidad de los fenómenos estudiados. Será el hilo conductor de todo el estudio, una suerte de hábito mental, o “forma de razonar” que intenta armonizar principios aparentemente contradictorios.

Para esto es necesario contemplar lo más posible los valores culturales del periodo en estudio.

La presentación de argumentos y hechos que se relacionan por medio de analogías y paralelos, con fin de mostrar cómo hechos dispares tienen algo en común por ser consecuencias de una misma manera de ver la realidad.

La formulación de elementos concluyentes o postulados que asocian los fenómenos estudiados a formas simbólicas de una estructura subyacente y esencial que moldea de manera inconsciente las actividades formadoras de la conciencia y, por lo tanto, del pensamiento y el arte.

La definición del principio esencial gobernante de la estructura profunda de la cultura de la época.

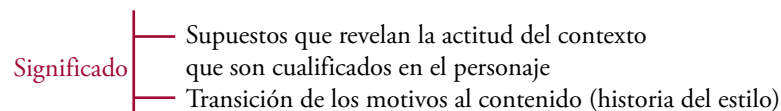
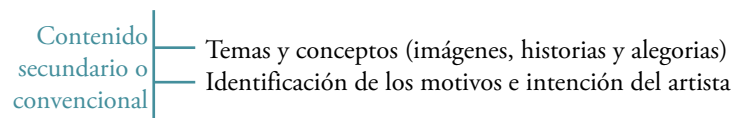
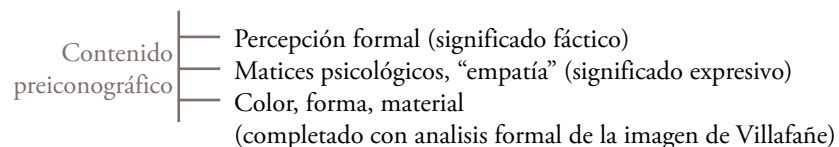
En estos niveles se resume la relación entre forma y contenido, aunque los estudios de Panofsky son básicamente acerca de una interpretación, considera el análisis formal y lo refiere en el primer nivel pasando por lo que llama concreción científica (concordancia entre una etapa y otra) y lo que se puede definir como trascendencia. Por último su aportación más importante es las formas simbólicas.

La pertinencia del análisis formal queda patente en el método iconológico de Panofsky. Sin embargo, cuando lo desarrolló retomó una estructura formal que ha sufrido enormes cambios, por ello en esta tesis se incorpora un método de análisis formal actual; es decir, la teoría de la imagen de Villafañe, que permite modernizar y completar este recurrente mé-

todo con categorías específicamente icónicas y a los dos procesos generales de la naturaleza de la imagen: percepción y representación.

## ANÁLISIS ICONOGRÁFICO (CONEXIONES ENTRE HISTORIA Y ESTILO)

Observación de los hechos y análisis de conexiones.  
Recreación estética o revitalización intuitiva.



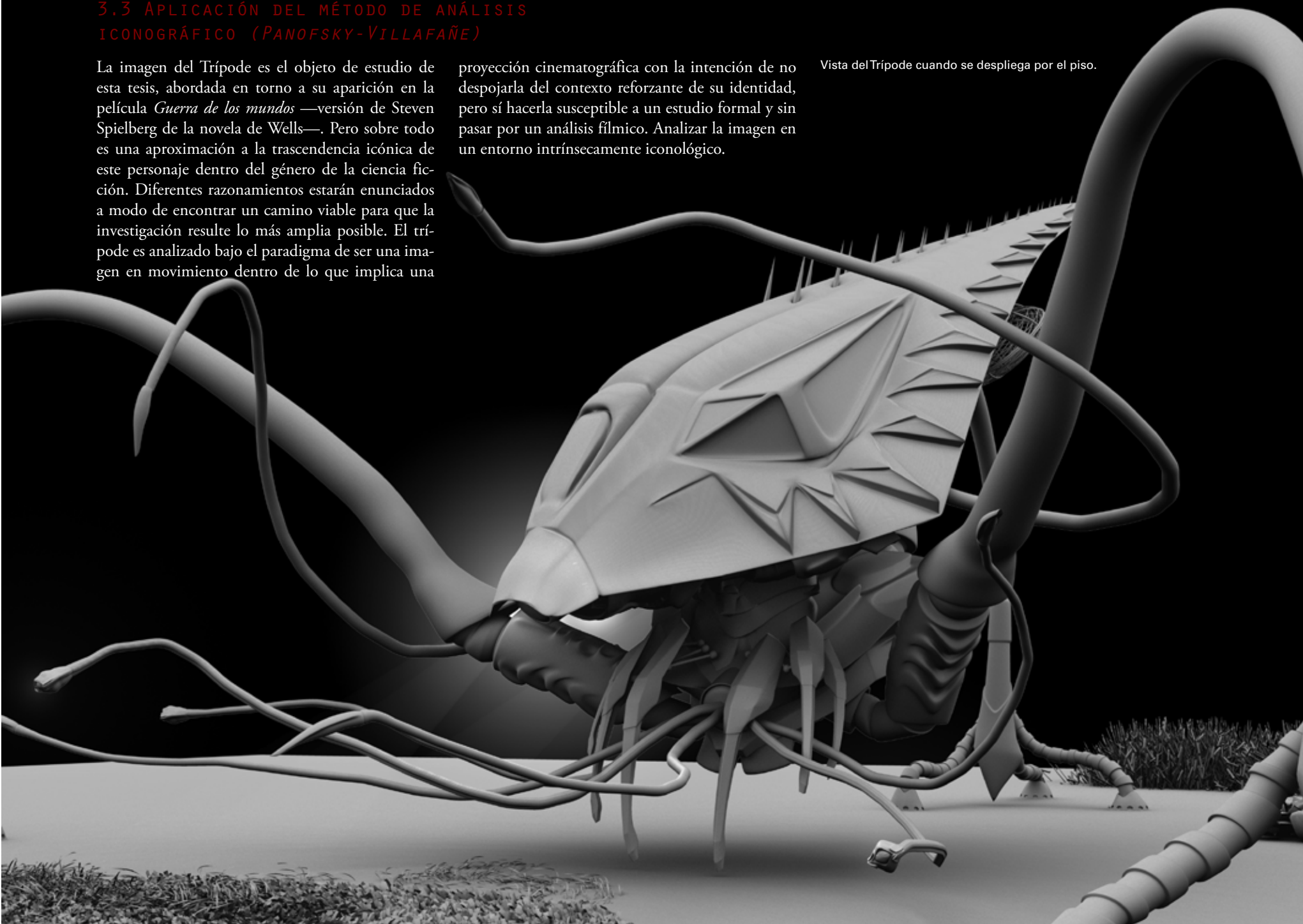


### 3.3 APLICACIÓN DEL MÉTODO DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO (PANOFSKY-VILLAFañE)

La imagen del Trípode es el objeto de estudio de esta tesis, abordada en torno a su aparición en la película *Guerra de los mundos* —versión de Steven Spielberg de la novela de Wells—. Pero sobre todo es una aproximación a la trascendencia icónica de este personaje dentro del género de la ciencia ficción. Diferentes razonamientos estarán enunciados a modo de encontrar un camino viable para que la investigación resulte lo más amplia posible. El trípode es analizado bajo el paradigma de ser una imagen en movimiento dentro de lo que implica una

proyección cinematográfica con la intención de no despojarla del contexto reforzante de su identidad, pero sí hacerla susceptible a un estudio formal y sin pasar por un análisis fílmico. Analizar la imagen en un entorno intrínsecamente iconológico.

Vista del Trípode cuando se despliega por el piso.



### 3.4 LA PELÍCULA (ENTORNO)

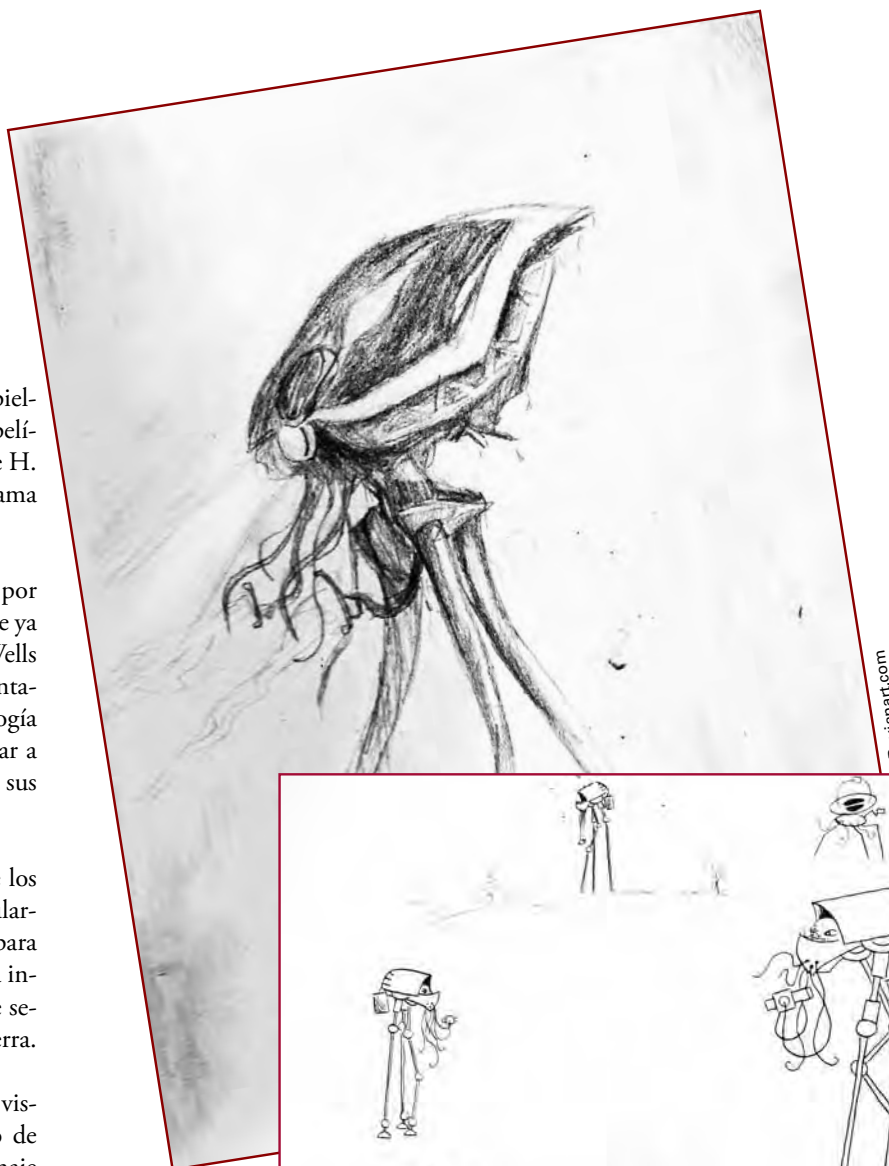
#### Sinopsis

El fanático cineasta de ciencia ficción Steven Spielberg apuesta a una nueva versión de la primera película que se hizo sobre *La guerra de los mundos* de H. G. Wells, que por cuestiones de derechos se llama simplemente *Guerra de los mundos*.

Con respectiva distancia se aprecia un intento por rescatar iconográficamente a los marcianos —que ya no son precisamente de Marte— que describe Wells en su novela, sin embargo Spielberg cae en la tentación de usar en demasía artilugios de la tecnología moderna con un propósito trillado de reivindicar a un padre egoísta que al final arriesga todo por sus hijos.

La película relata un ataque extraterrestre desde los ojos de una familia estadounidense y particularmente de un hombre que vencerá sus miedos para proteger a sus hijos hasta donde sea posible de la inminente destrucción por parte de un ejército de seres hostiles que desean adueñarse del planeta Tierra.

Esta versión, cinematográficamente hablando, vislumbra un respeto al ya importantísimo ícono de la ciencia ficción: el Trípode, el verdadero personaje de las versiones literarias e iconográficas de este clásico. A pesar de ser tan sólo una máquina de ataque —sin vida propia— ha logrado trascender iconográficamente superando incluso a la imagen del extraterrestre que lo conduce. Cosa que ha llamado la atención y ahora busco Por lo que ha atraído mi atención significativamente con el fin de desentrañar la importancia de este tipo de imágenes a partir de un análisis formal. ¿De dónde viene?, ¿qué representa? ¿por qué tiene tantos seguidores?, etcétera.



Deviantart.com



Cryptidical ©

Diferentes blogs dedican su espacio a recolectar dibujos y versiones de trípodes en torno a la novela *La guerra de los mundos*.

### 3.5 EL PERSONAJE (TRÍPODE)

La importancia del desarrollo de un personaje en relación con su representación es un hecho que no resulta nada trivial; a través de esta transición podemos observar los cambios de una sociedad. En la tradición de los relatos y las crónicas fantásticas han sido arrastradas de lugares lejanos, viajando siempre en la periferia de lo desconocido (en Europa llegaron a América, luego a Australia, la Antártida, al centro de la Tierra e incluso ahora al espacio exterior). Finalmente, la fantasía humana ha dejado un monstruo en el camino, un ser que todo lo ve, el peligro en forma de animal rabioso, el gigante que salió del mar, el demonio que mata sin piedad o una máquina de otro mundo que acaba con la humanidad.

De tal suerte, a estas alturas el pretexto es lo de menos y el objetivo —la imagen a analizar— de esta investigación se centra en un personaje entrañable: el Trípode de la novela *La guerra de los mundos* de H. G. Wells, que ha trascendido de la literatura al cine y, ahora, a los video juegos. Un icono de la ciencia ficción que desde un inicio ha resultado imparable.

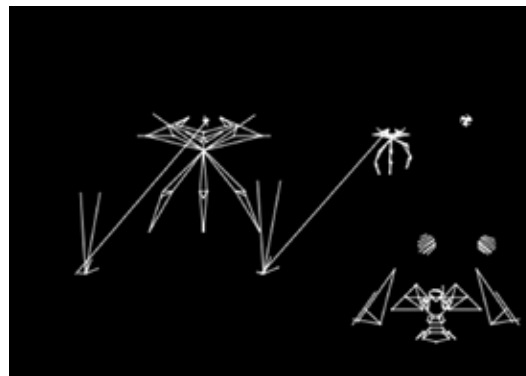
Durante muchos años este tipo de bestia ha dejado pistas para conocer su naturaleza. No es pues coincidencia que sea una transformación del mítico Kraken —en mi opinión—, y que desencadena la relación con diferentes iconografías: sobre todo zoomorfas tiene de cobra, de vampiro, de pulpo, de calamar, a veces es terrenal a veces marino y, también marciano. Siempre es gigante, de torpe se torna quirúrgico, de baboso a metálico. Nunca tiene piedad, es bestial y su meta es acabar con la humanidad, siempre emboscando, persiguiendo y atacando de frente. Algo de esto y mucho más tiñe la personalidad de nuestro carácter, rico en secretos y

digno de una investigación formal. Aquí se descubre su forma, su simbolismo, su pasado, su futuro, su corazón, su origen y los datos acerca de su creador.

Si bien sobre Trípode hay conocimiento de sus antepasados, en concreto sobre su faceta extraterrestre no existen referencias de un análisis formal de tradición iconológica. Existen estudios serios pero enfocados a su naturaleza literaria, pero no iconográfica y es justo el propósito de este proyecto propone, a partir de la conjunción de la teoría de la imagen y método iconográfico —Panofsky y Villafañe—, un modelo de análisis de los personajes extraterrestres que comprenda ambas teorías, un esquema donde se resume el análisis y un bestiario —recuento iconográfico—. Es decir un paseo entre la teoría y el disfrute del desarrollo de las imágenes de este personaje.

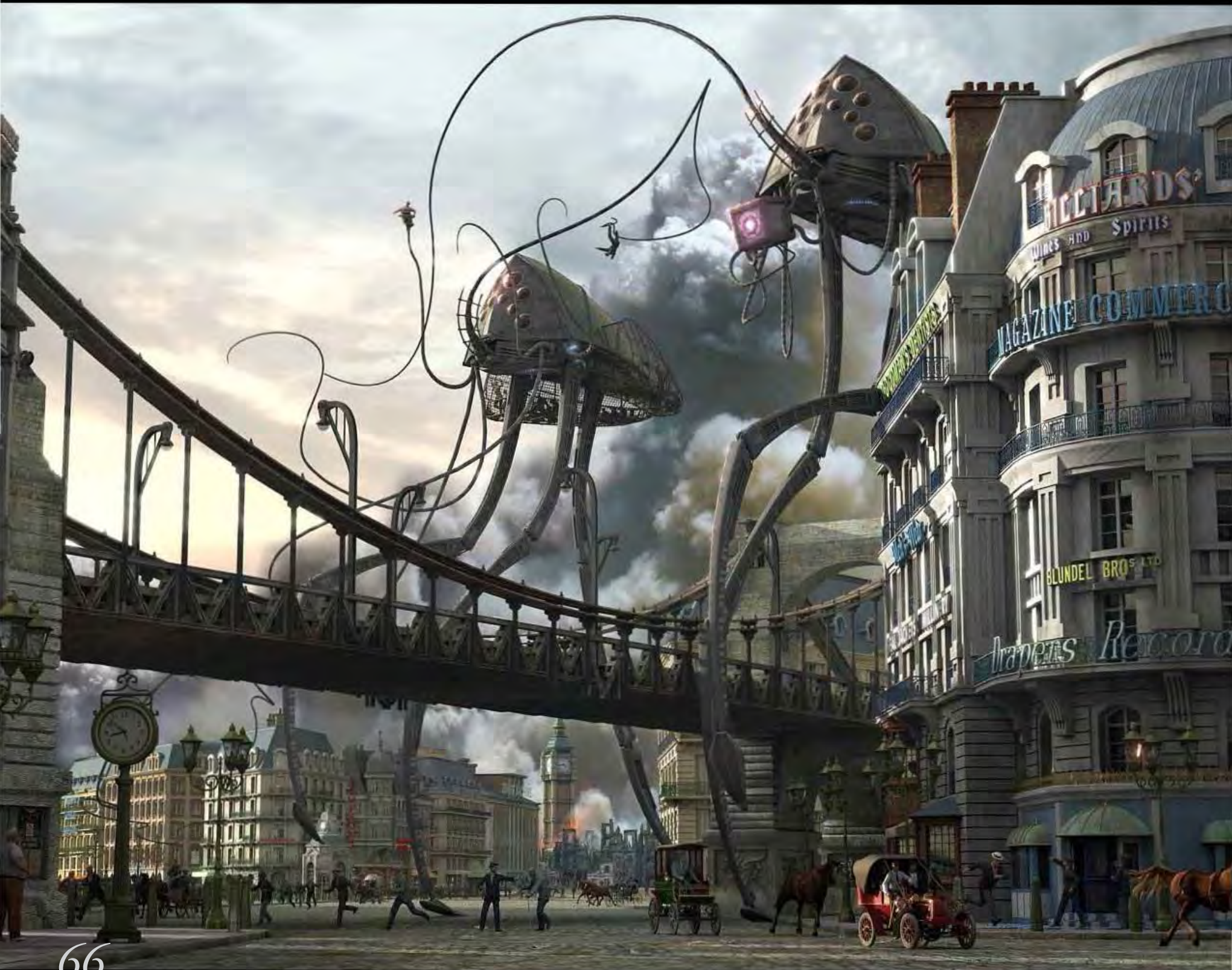


Portada de una edición de la novela *La guerra de los mundos*, 1899  
diseño de J. Speenhoff. Cortesía de Rimmer Sterk. <http://drzeus.best.vwh.net>



Gráficos de un juego de video casero en torno al Trípode.







### 3.6 LA GUERRA DE LOS MUNDOS, H. G. WELLS, LITERATURA Y PULPS

*Nadie hubiera creído, en los últimos años del siglo XIX, que a nuestro mundo lo observaban minuciosamente inteligencias mayores que las del hombre, aunque mortales como él; que, mientras los hombres se ocupaban de sus diversos asuntos, alguien los vigilaba y los estudiaba, quizá tan detalladamente como un hombre con un microscopio podría vigilar a las pequeñas criaturas que medran y proliferan en una gota de agua. Con infinita complacencia, los hombres fueron de un lado a otro por el planeta ocupándose de sus pequeños asuntos, seguros de su dominio sobre la materia. Tal vez los microbios que vemos al microscopio hacen lo mismo. Nadie pensó que los mundos más antiguos del espacio pudieran ser fuente de peligro para la humanidad. Sólo pensamos en ellos para desechar la idea de que pudieran albergar vida. Es extraño recordar los hábitos mentales de aquellos días. Cuando mucho, los hombres se imaginaban que en Marte vivían otros hombres, quizá inferiores a ellos y dispuestos a recibir emisarios terrestres. Pero a través de las enormes distancias espaciales, unas mentes que son a las nuestras como las nuestras a las de las bestias, unos intelectos vastos, fríos y crueles, miraban a la Tierra con envidia, y, lenta pero inexorablemente, fraguaron planes contra nosotros. Entonces, a principios del siglo XX, se produjo la gran revelación.*

*H. G. Wells, La guerra de los mundos (1898).*



H. G. Wells, 1866 -1946, Londres . "La historia humana es cada vez más y más una carrera entre la educación y la catástrofe".

Ocean Interactive está desarrollando *Wars of the Worlds*, un video juego para Xbox360 y PlayStation 3. Adaptación del clásico de H. G. Wells. Render por czarnyrobot. Recreado en la época victoriana, misma en la que vivió el autor de la novela. 2006. <http://www.renderosity.com>

## H. G. Wells Photographs the FUTURE

in His Motion Picture  
"THINGS TO COME"

**S**UBTERRANEAN cities flourishing under the scientific miracle of weather manufactured by machines—

Light-ray traps which recapture the very incidents of long vanished centuries so that you may watch Columbus discover America if you wish—

Flowers and vegetables grown without soil or sunlight—

Personal radio telephones carried on the clothing in a space no larger than a coat button—

An electric Space Gun powerful enough to rocket human beings around the Moon—

Boring machines which carry joy-riding passengers to Aladdin's caves ten miles beneath the earth—

These are some of the amazing achievements predicted for the world of tomorrow by H. G. Wells, world-famous British novelist who is hailed as the greatest prophetic

Dr. E. H. Goddard, America's foremost authority on rockets, whose work lays the foundation for H. G. Wells' famous space ship.



H. G. Wells, novelist, historian, and world famous prophetic genius has found in the science of today the roots of a startling civilization. His discoveries are brought to life in a remarkable manner, as told in this article.

by  
DONALD G.  
COOLEY

Right—This rocket tower, built by Dr. Goddard near Roswell, New Mexico, is the forerunner of the space gun envisaged by H. G. Wells for launching space ships to the moon. Dr. Goddard, as early as 1918 established mathematical proof that a rocket flight to the moon is possible. Circle—This amazing space gun of "Things To Come." The space ship is launched by crane into the gun and fired according to mathematical formula in the moon.



Revista *Modern Mechanix* artículo H. G. Wells: "Things to come" (1936). Hoy en día a Wells también se le considera pionero de la astronáutica; construyó cohetes que se autorregulaban para evitar desvíos en su trayectorias, consiguiendo llegar a alturas hasta entonces inalcanzables.

Uno de los escritores más prolíficos del siglo XIX fue Herbert George Wells. Su discurso pendía sobre todo de las preocupaciones sociales y de aspectos de la ciencia y sus efectos sobre la sociedad —como se ejemplifica en *The Invisible Man* y *The Island of Dr. Moreau*—. La crítica es uno de los aspectos más relevantes de su obra a través de distintos recursos narrativos evoca, por ejemplo, sueños y alucinaciones sobre viajes y vidas paralelas —realidades diferentes en un mismo tiempo-espacio—de personajes, que no es casual que fueran de diversas razas. Justo en *La máquina del tiempo* —una de sus obras más relevantes— combina su ácida crítica social con teorías como las de *El origen de las especies* (Charles Darwin, 1859) y crea así una situación donde se integran teorías de evolución y avances científicos y tecnológicos y, sobre todo, cómo el hombre reacciona y convive con esta situación.

Wells comparte créditos con Verne —recordado sobre todo por su visión futurista en su obra *20 000 leguas de viaje submarino*— como iniciadores del género *Scientifiction*. A diferencia de Verne, Wells tenía posturas críticas morales y sociales y vislumbraba las consecuencias que representaban los avances científicos y tecnológicos, además de considerar la explicación de alguna teoría con más apego a lo que dictaba en ese entonces la ciencia. Verne, en cambio se tomaba licencias poéticas de los acontecimientos describiendo sucesos fantásticos como en su novela *De la Terre à la Lune* —que posteriormente inspiraría la obra cumbre de Goerge Meliè *A Trip to the Moon* (1902)— lo cual provocaba que Wells enfureciera y lo criticara duramente por su visión poco seria de la ciencia. En oposición Wells escribe la novela *A Modern Utopia* (1905) donde presenta

por un lado a una sociedad de científicos especializados y sus logros y, por el otro, los deplorables resultados de la sobre especialización. El autor concretiza sus ideas y no deja lugar a fugas fantásticas por medio de metáforas narrativas o comentarios irónicos. Wells ha trascendido en la historia no sólo por su valor como escritor sino por ser pionero de la ciencia ficción.

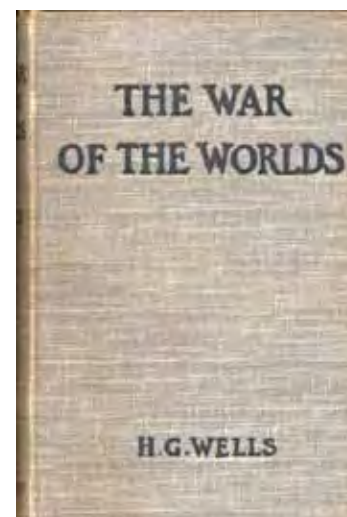
Hace más de cien años, en 1898, H. G. Wells publicó en Londres su memorable novela *The War of the Worlds*. A través de ésta, hace la gran revelación y produce un ejército marciano hostil que invade la Tierra en naves extrañas dotadas de armas que escupen rayos verdes de destrucción —los trípodes—. Si bien *La guerra de los mundos* fue censurada muchas veces en programas de televisión y películas durante la época del furor de “los canales de Marte”,<sup>81</sup> contribuyó a la obsesión humana por el planeta rojo. También definió el tono de los relatos acerca de encuentros interplanetarios de los siguientes decenios: superioridad tecnológica de los invasores, hostilidad y guerra.

Cuando este libro se escribió se vivía un momento inyectado por descubrimientos científicos y desarrollos tecnológicos. Estaba consolidada la revolución industrial y había aparecido la sociedad de consumo; en este tiempo se construyó el primer ferrocarril,

los barcos de vapor y el telégrafo, mas reinaba la desigualdad social con una burguesía industrial enriquecida frente a una prole que vivía explotada por un sistema liberal. Era una sociedad orgullosa de sí misma, tenía como eje al ejército y consideraba enemigos a los países vecinos. Reinaba la ley de la selva en países presos de las naciones ricas como Gran Bretaña y el nacionalismo fanático, el racismo, el odio y el desprecio hacia las víctimas del imperialismo. Aunque la sociedad británica gozaba de riquezas y había progresado mucho materialmente, no lograba igualdad: la burguesía creía en el progreso, en la técnica, confiaba en la ciencia y en la sociedad que había creado a su imagen, sin preocuparse por la justicia social.

Frente a este aparente orden las mentes más sensibles alzaron la voz, entre ellos Wells con artículos periodísticos y conferencias daba su opinión contra la injusticia y se declaraba defensor de los derechos humanos y nacionales —incluso apoyó a la Sociedad de Naciones, porque apostaba a que era la única garantía para abrir la posibilidad de una convivencia pacífica entre los países.

*La guerra de los mundos* no fue la primera obra literaria que abordó la existencia de seres extraterrestres, pero sí la primera en abordarlos desde este punto de vista. Antes el tema fue tratado por los escritores de la arrogante era industrial como encuentros con otras civilizaciones más primitivas, pues para muchos era impensable la existencia de otra tecnología más avanzada que la disponible en la sociedad finisecular. Así, por ejemplo, el director de la oficina de patentes de Nueva York solicitó en 1899 la clausura del servicio que dirigía, aduciendo una sencii-



Portada de la primera edición de *La guerra de los mundos*, Heinemann, Inglaterra, 1898.

lla razón: “ya estaba inventado todo lo que podía inventarse”.<sup>82</sup>

Hoy en día a Wells también se le considera pionero de la astronáutica; construyó cohetes que se autorregulaban para evitar desvíos en su trayectorias, consiguiendo llegar a alturas hasta entonces inalcanzables. Demostró la posibilidad de los viajes a través del vacío interplanetario y propuso cohetes de varias etapas para alcanzar alturas máximas.

81 En 1908, el astrónomo norteamericano Percival Lowell, investigador de gran prestigio en el mundo de la ciencia, llegó a la conclusión de que los canales habían sido construidos por seres inteligentes para llevar el agua, que escaseaba en la superficie marciana, desde los casquetes polares hasta las regiones desérticas. [http://es.wikipedia.org/wiki/Canales\\_de\\_Marte](http://es.wikipedia.org/wiki/Canales_de_Marte). Consultado el 6 de julio de 2011.

82 Uceda, Miguel, *La guerra de los mundos cien años después*, 1998. <http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero8/wells.htm>

### 3.7 LÍNEA GRÁFICA DEL TIEMPO (TRANSICIÓN DEL PERSONAJE)

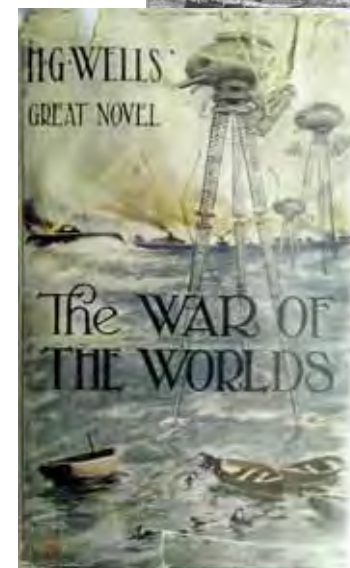
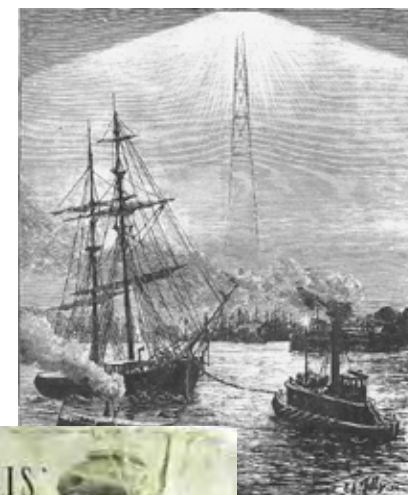
El desarrollo o transición del personaje Trípode a través de varios medios literatura, (*pulps* y cine principalmente), permite una investigación que podría ser tan formal como se quisiera. La complejidad es tal que saltar de un medio a otro puede resultar confuso. Una forma práctica de resolverlo es echarle un vistazo a un número considerable de versiones que, a simple vista hacen referencia de dónde viene, quién lo imaginó primero, quién lo hizo mejor o simplemente cuál es el más curioso. Infinidad de monstruos han invadido la Tierra y casi todos apuntan a lo zoomorfo —mantis, hormigas, tarántulas, Godzilla—: han sufrido evoluciones de representación y otros han desaparecido, sin embargo el Trípode prevalece hasta nuestros días. De hecho, posee gran cantidad de seguidores, incluso le rinden culto de diferentes formas, basta ver todas sus variables. El mismo Steven Spielberg —director de la versión cinematográfica del personaje en cuestión— se revela como fanático de la ciencia ficción y particularmente de Wells, a quien le rinde homenaje en su versión de *Guerra de los mundos* al respetar lo más posible la descripción original del Trípode, claro está, con los recursos y la estética actuales.

Las primeras apariciones de la imagen del Trípode surgen en realidad a partir de las imágenes literarias que dicta la novela.<sup>83</sup> Sin embargo, propiamente las

ilustraciones del personaje se ven en las primeras ediciones de principios del siglo XIX, en las cubiertas y portadas —anteriormente se recurría al diseño tipográfico para las portadas—. Es curioso, por ejemplo, ver que desde el principio causó más impacto el personaje Trípode que el propio extraterrestre. Era común que en esa época se encargara el trabajo de diseño de portada al dibujante o al impresor, en las portadas se ejemplifican las versiones que pudieron ser diseñadas por impresores —que tenía como arte el uso de ornamentos y la selección de fuentes tipográficas en sus composiciones— y las del dibujante que no le daba mucha importancia a la tipografía y se concentraba en la interpretación e ilustración.

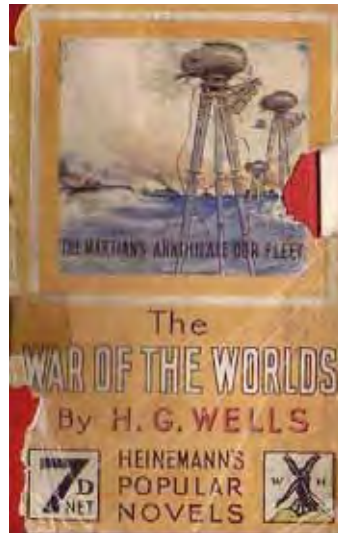
83 “And this Thing I saw! How can I describe it? A monstrous tripod, higher than many houses, striding over the young pine trees, and smashing them aside in its career; a walking engine of glittering metal, striding now across the heather; articulate ropes of steel dangling from it, and the clattering tumult of its passage mingling with the riot of the thunder. A flash, and it came out vividly, heeling over one way with two feet in the air, to vanish and reappear almost instantly as it seemed, with the next flash, a

hundred yards nearer. Can you imagine a milking stool tilted and bowled violently along the ground? That was the impression those instant flashes gave. But instead of a milking stool imagine it a great body of machinery on a tripod stand” H.G. Wells, *The War of the Worlds*, 1898.



No es trivial el parecido a la composición del grabado del grabado, (Eh. Tilly, 1838). Primerías ilustraciones con escenarios iluminados por luz artificial. Francia, Calmann-Levy, *Nouvelle Collection Illustrée* #96, 1917, francés, portada, M. Dudouyt, cortesía: Jacques Garin





Reino Unido, *World's Work Sixpennies* No. 2, 1913, Inglés, portada: Caney, cortesía: Joyce Scrivner.

Las representaciones podrían tener influencia directa de las máquinas que había en casi todas las fábricas en ese momento y la estética de los mecanismos que dan movimiento a los trípodes no es muy diferente a la de un trípode de telescopio. En estas portadas se puede ver una escena muy común en las ilustraciones de ciencia ficción: la bestia gigantesca en primer plano emergiendo del mar y a su lado la diminuta víctima en su frágil embarcación pero dispuesta a todo.



En estos diseños de portadas se comienza a ver la influencia constructivista del diseño, por la composición y sobre todo por el uso de tipografías de palo seco. La interpretación de los primeros trípodes podría representar una transfiguración del autómatas que comenzaba a abundar en aquellas épocas en las fábricas y comenzaban a fantasear sobre el peligro que podría representar que una de estas máquinas cobrara vida. Holanda, Ed. Cohen Zonen, 1899, Danés, portada: J. Speenhoff, Cortesía de Rimmer Sterk.

La bestia ha llegado a la ciudad y destruye todo lo que se encuentra a su paso. Paisaje metafórico de un terrorífico ataque en el que la torres de luz cobran vida. No es coincidencia entonces la estética a semejanza de las torres más famosas que fueron develadas al mundo como símbolo de avance tecnológico.

Durante 1880 y 1890 en el mundo occidental se construyen torres de luz, que no sólo cambian la arquitectura de las grandes ciudades también su iluminación; el espectáculo será desde entonces otro, se sustituyen las velas y las lámparas de gas y de aceite.



La torre Eiffel. De hierro pudelado construido con un sistema de barra transversal realizado de. La estructura de la obra maestra de Gustave Eiffel es muy espaciosa y resistente al viento (18.038 piezas y se fija con 2.500.000 remaches). Pesa 7.300 toneladas. Mide en la actualidad, 324 metros de altura con antenas.



Irlanda, 1934.



Reino Unido, 1938.



Holanda, 1939.



Holanda, 1941.



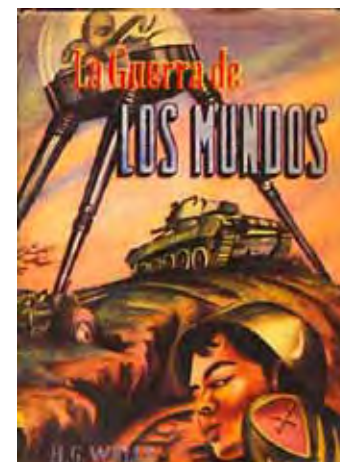
Francia, 1946.



España, 1948.



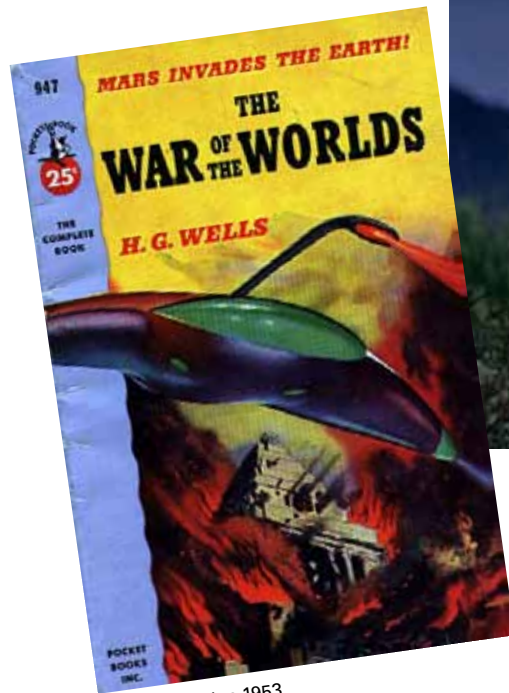
Estados Unidos, 1943.



México, 1951.



Es muy curioso que a pesar de que Wells describía su personaje perfectamente como un trípode con tentáculos, se reinterpretara en forma de manta en la versión de *La guerra de los mundos* de George Pal, (1953). Además de que esta imagen fue retomada un número considerable de veces en portadas de ediciones de la famosa novela.



Estados Unidos 1953



España, 1954



Estados Unidos, 1974





Postal de la película *La guerra de los mundos*, 1953. Escena donde los protagonistas indagan con miedo una parte del artefacto marciano.



Las naves alienígenas fueron hechas a semejanza del típico platillo volador tipo *flying saucer*. Estos fueron diseñados por Al Nozaki, quien aplicó un toque siniestro al retomar la forma de las manta rayas. Las maquinas de guerra fueron articuladas para que tuvieran un ojo electrónico tipo cobra, cuyos rayos verdes fulminantes disparaban y mataban a su enemigo.

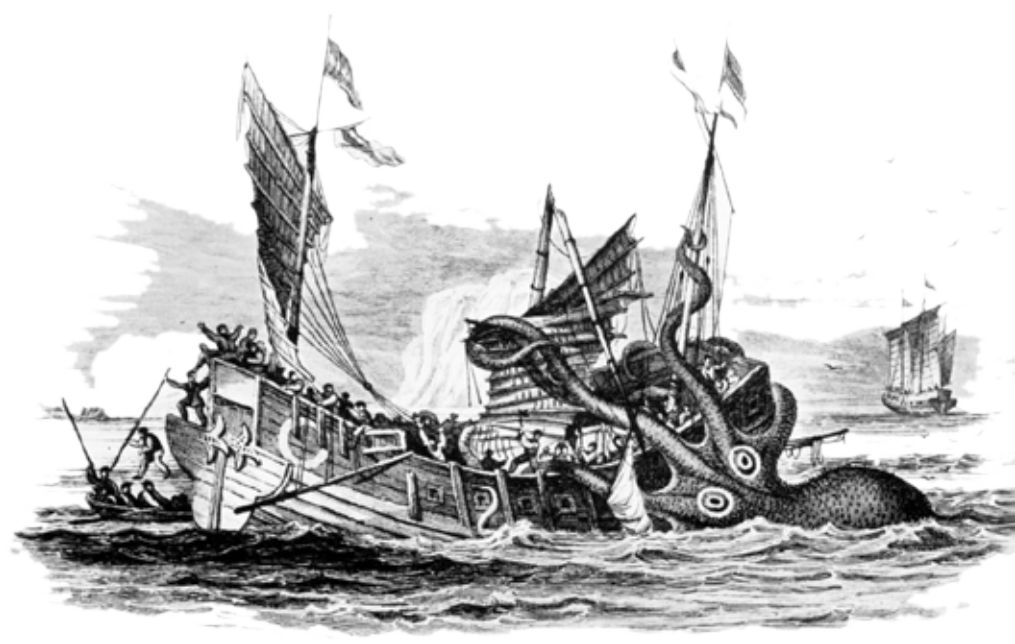
## *EL KRAKEN*

Bajo los truenos de las superficie,  
en las honduras del mar abismal,  
el Kraken duerme su antiguo, no invadido sueño sin sueños.

Pálidos reflejos se agitan alrededor de su oscura forma;  
vastas esponjas de milenario crecimiento y altura  
se inflan sobre él, y en lo profundo de la luz enfermiza,  
pulpos innumerables y enormes baten  
con brazosa gigantescos  
la verdosa inmovilidad,  
desde secretas celdas y grutas maravillosas.

Yace ahí desde siglos, y yacerá,  
cebándose dormido de inmensos gusanos marinos  
hasta que el fuego del Juicio Final caliente el abismo.  
Entonces, para ser visto una sola vez por hombres y por ángeles,  
rugiendo surgirá y morirá en la superficie.

Lord Alfred Tennyson, traducción de J. L. Borges



### 3.8 APLICACIÓN DEL ANÁLISIS ICONOGRÁFICO AL PERSONAJE

#### • Trípode dentro de la película de Spielberg

Aquí se expone la aplicación del análisis iconográfico formal; en él, como se mencionó antes, se conjuga el modelo de Panofsky con la teoría de la imagen de Villafañe, para ver de cerca el esquema de análisis que comprende el método de Panofsky incluyendo en la parte preiconológica la clasificación de la imagen a través de la teoría de Villafañe.

#### 3.5.1 FICHA DE LA PELÍCULA

*La guerra de los mundos (The War of the Worlds)*

*Dirección:* Steven Spielberg

*Guión:* Josh Friedman y David Koepp, basado en la novela homónima de H. G. Wells

*Elenco:* Tom Cruise, Dakota Fanning, Justin Chatwin y Tim Robins

*Año:* 2005



#### RESEÑA<sup>84</sup>

Steven Spielberg muestra una posibilidad desde su vertiente terrorífica, partiendo de la novela de H.G. En la novela la invasión extraterrestre en realidad representa una metáfora de las guerras coloniales que el imperio británico llevaba a cabo a finales del siglo XIX, cuando Wells la escribió. Pero donde él sostenía un alegato moral contra el colonialismo, un siglo después, en tiempos del 11 de septiembre, Spielberg y sus productores proponen una razón más para vivir en estado de antena parabólica, perdón, de alerta paranoica.

La película de Spielberg describe la batalla que se libra para salvar al género humano a través de las peripecias de una familia estadounidense y su lucha por sobrevivir. El personaje central es Ray Ferrier, un estibador divorciado y padre desatento. Poco después de que su ex mujer le deje a su hijo adolescente y a su pequeña hija en una de sus contadas visitas, estalla una extraña tormenta eléctrica. Momentos después, en un cruce cerca de su hogar, Ray es testigo de un acontecimiento que cambiará su vida y la de los suyos para siempre: una enorme máquina trípode emerge del suelo y arrasa con todo lo que está a su alcance. Un día como otro cualquiera se convierte en la fecha más extraordinaria de su existencia: el primer ataque alienígena contra la Tierra. Ray corre a buscar a sus hijos y se lanza con ellos a un viaje que los llevará por un país devastado, atrapados entre la

marea humana de refugiados que huyen del ejército extraterrestre.

No nos hallamos ante el largometraje definitivo del tema de las invasiones alienígenas, algo a lo que el mismo director se había acercado cuando nos habló de pacíficos seres de otros mundos en la excelente *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977). El último trabajo de Spielberg es una obra meramente comercial que promete más de lo que da, si bien está muy por encima de algunos bodrios con el mismo tema (señaladamente, *El día de la independencia*, de Roland Emmerich, 1996).

Los fragmentos que merecen ser rescatados de esta versión de *La guerra de los mundos* se dan a cuentagotas. Además de los bellos extractos sacados de la novela de H. G. Wells que abren y cierran la cinta, cabe resaltar algunas secuencias. En el vibrante y angustioso comienzo Spielberg da una lección de cómo dirigir una cinta de acción a todos aquellos que lo único que saben hacer es marear con —estética— de videoclip. A pesar de que la cámara está casi siempre en movimiento, el espectador se percata de dónde llegan los peligros y asiste, angustiado, a la destrucción de todo cuanto rodea a Ray.

Asombrosa es también la pericia técnica del cineasta cuando nos enseña a la apurada familia Ferrier huyendo de la ciudad en un automóvil al tiempo que la niña le pregunta a su padre qué está pasando. Otra pequeña dosis de buen cine puede encontrarse en la secuencia que se desarrolla en el refugio de un personaje dantesco llamado Ogilvy, interpretado por un excelente Tim Robins.

84 José Manuel García Ortega, fragmento de la reseña de la sección "Mira bien", de la revista *¿Cómo ves?* No. 84, UNAM, DGDC, 2007.



### 3.7.1 ANÁLISIS ICONOLÓGICO

#### 3.7.2.1 CONTENIDO PREICONOGRÁFICO

**Percepción formal** (significado fáctico o de hechos). Este contenido versa en lo que percibimos primariamente, captando los hechos reales de primera mano. Lo que dice una convención y/o la primera lectura sin conocer del todo el contexto. Es una impresión captada con los sentidos.

#### **Impresión según los sentidos**

- Señales de invasión latente por ataque.
- Objeto desconocido en términos tecnológicos.
- Máquina de guerra con tres patas largas.
- Cuerpo diferente a nuestra naturaleza.
- Ataca desde de sus costados, lanzando un rayo que carboniza todo lo que sale a su paso.

Según lo anterior, la relación primaria —sobre todo en la cultura occidental— es a un personaje hostil que de primera instancia hace pensar que no podría ser de este planeta, ya que no hay referencia de una tecnología así en la Tierra. No obstante ésta influencia podría quedar como una relación entre algún relato de ciencia ficción leído con anterioridad. Posiblemente se concluya como la descripción de un ser de otro mundo que tiene como objetivo destruir a la humanidad. Se presupone esto porque dicho concepto está ligado a un determinado escenario de sucesos anteriores y se toma como un elemento convencional, como si la ciencia ficción fuera cotidiana.

Este tipo de supuestos se basa en el discurso conjunto de la hermenéutica de Gadamer<sup>85</sup> y de la

85 Hans Gadamer, conocido por su importante contribución a la hermenéutica, a través de su libro *Verdad y método*, establece los fundamentos para una teoría de la experiencia hermenéutica, basados en la historicidad como principio fundamental. En este sentido —Gadamer defiende una concepción ontológica basada en la

iconografía de Panofsky que plantea un primer acercamiento a la intención de completar toda relación con esta iconografía puramente sensorial para después saber cuáles conceptos apartar, y aclarar así el camino para encontrar el contenido histórico, cultural y social de la imagen. Otro punto importante en esta fase es el significado expresivo, donde en forma primaria se señalan los conceptos formales de la imagen y se relacionan con los conceptos básicos de comportamiento. Como se dice frecuentemente —ponerse en los zapatos de otro—, fase de empatía donde se combinan las reflexiones y van inmersas nuestras propias convicciones que desembocan en los sentimientos y en nuestra filosofía de vida. Esto puede resultar un tanto subjetivo, sin embargo se desarrolla una fase donde se entiende la idea a través de las expresiones sociohistóricas.

#### **Matices psicológicos (significado expresivo)**

En el Trípede en esencia se observa una actitud beligerante detectada no sólo por la narrativa de

temporalidad del ser de ambos polos—, autor e intérprete; por ello postula la necesidad de una distancia temporal en el proceso de la comprensión. Dicha distancia temporal es productora de sentido y es la que permite desembarazarse de los falsos prejuicios para permitir destacar aquellos otros pre-juicios que ofrecen el de la comprensión. Así, huyendo de una concepción atemporalista, Gadamer, que parte de la temporalidad y de la finitud constitutiva del hombre, considera que la historia no nos pertenece, sino que somos nosotros los que pertenecemos a la historia. Al igual que en la iconología, la tarea hermenéutica consiste en un encuentro consciente entre el presente y la tradición. Esta es la razón por la cual el comportamiento hermenéutico está obligado a proyectar un horizonte histórico que se distinga del presente (Gadamer, 1977, p. 377). (Cortés, Morató, Martínez Riu, A. [http://personales.ciudad.com.ar/Derrida/gadamer\\_3htm](http://personales.ciudad.com.ar/Derrida/gadamer_3htm)). Consulta octubre de 2010.

la película, sino por su expresividad monstruosa y monumental. Esto es “fácil” de deducir porque hemos vivido guerras, y sabemos por diferentes fuentes las acciones que emprende un personaje que quiere guerra o que desea cazar humanos, que nos descubre indefensos y nos ataca.

#### **Descripción primaria por los sucesos narrativos de la película**

Se puede observar máquinas de guerra, conformadas por una cabeza y tres largas patas anilladas que a su vez tienen tres patas con forma final como de una ventosa animal, que atacan una ciudad. Tienen un andar pesado de maquinaria metálica con movimientos lentos pero letales, ya que aplastan todo a su paso, así sean edificios muy altos. Esto corresponde al estereotipo que suele hacerse del enemigo: alguien o algo completamente diferente a nosotros, que es frío en el ataque debido a su propia naturaleza artificial.

#### **Descripción perceptiva primaria**

Enorme geometría tridimensional emulando formas animales aunque con construcción geométrica. Basada en el número tres: tres patas, tres picos, la cabeza trapezoidal dividida en tres, patas anilladas de ritmo atornillado y al mismo tiempo emulando ventosas de pulpo.

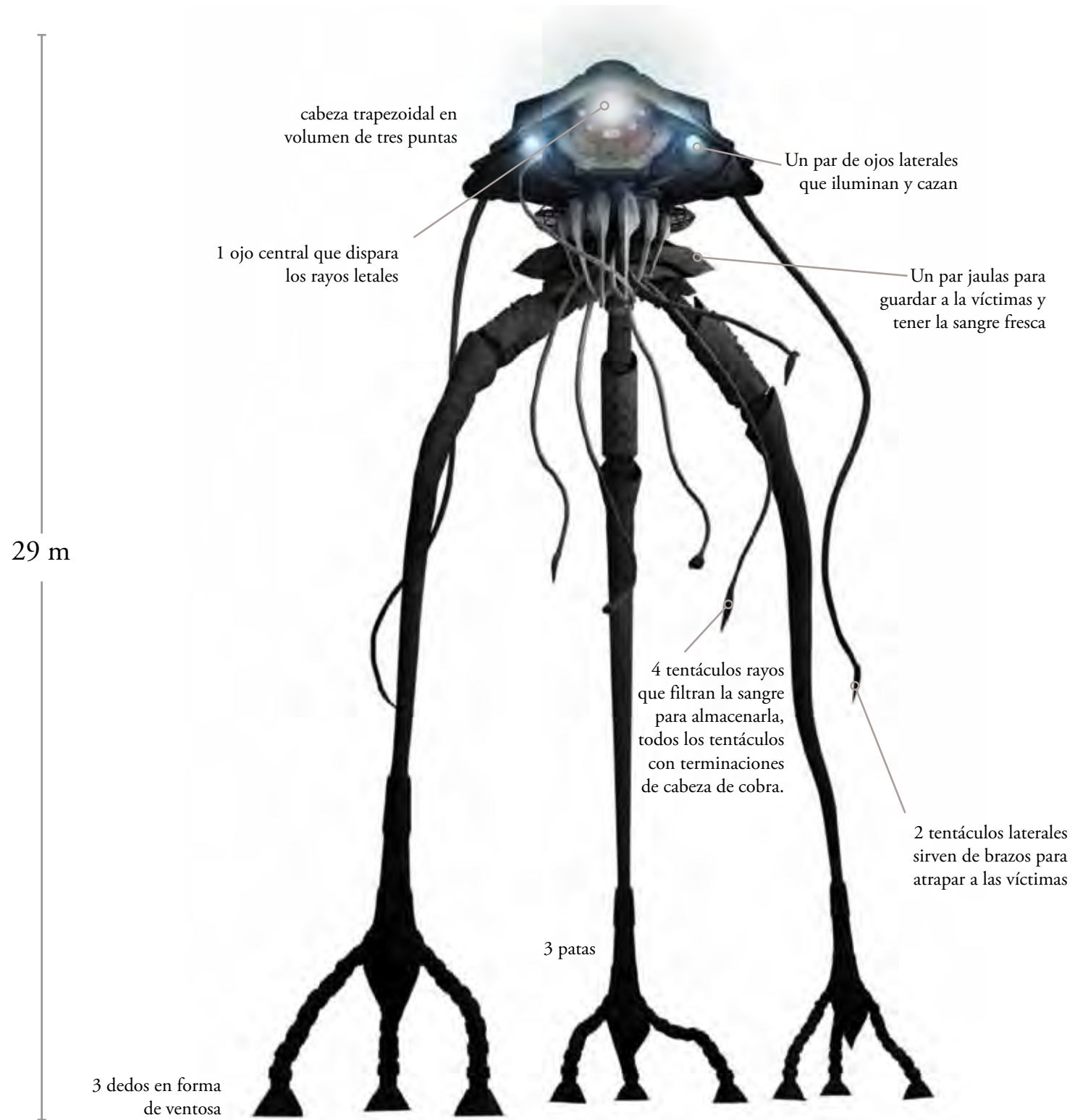
#### **Color, forma y material**

La pertinencia de esta fase del análisis iconográfico siguiendo a Panofsky corresponde a la primera lectura de la que se obtendrá la definición plástica de la imagen. Es importante porque se detallan las partes —hechos plásticos— conformada a nivel formal con todos los datos para describir correctamente la imagen en cuestión.

*...pero al imaginarlo en movimiento, las piernas fluyendo, elegantes, era como mirar a una jirafa. No notas cuando va ganando terreno porque además te hipnotiza con su gracia y en contraste en un instante se volca letal con los tentáculos y todo...*



Ataque nocturno de Trípode, wallpaper, *Dream Works pictures*, 1995. © Dream Works Pictures, Paramount Pictures, 1995





En este apartado se pueden ver las cualidades de la naturaleza de la imagen que determinará en gran medida su función. Como explica Villafañe, el sentido estricto de dicha significación plástica en la imagen puede cambiar si ésta tiene por ejemplo un fondo de color diferente o si no o simplemente si es una imagen aislada o una secuencia de varias imágenes. —cabe mencionar que Villafañe recopila esta información de teóricos anteriores—. Las implicaciones de este análisis corresponden a concretar un método que permita aplicar una metodología genérica pero susceptible de ser particularizada y desarrollada para una imagen cualquiera.

#### CLASIFICACIÓN DE LA IMAGEN (CRITERIO FORMAL)

- **Nivel de realidad.** Emanada de una reacción mental la percepción, Zamora la clasifica filosóficamente como una imagen imaginaria sensible. Existe, pero subjetivamente, en un plano visual y depende siempre de un individuo; está pero no se puede tocar; es visible y coexiste en un ámbito social.

Por otra parte, como imagen se ubica dentro de la función pragmática de ser descriptiva de “algo”; es decir, su significado cualitativo incluye la significación plástica que plantea el análisis formal en la teoría de la imagen de Villafañe.

- **Modelización representativa.** Personaje de una película: amenazador, monstruoso y extraterrestre.
- **Modelización simbólica o concepto atribuido.** Alegoría y exacerbación de un personaje para exaltar atributos de amenaza.

- **Modelización convencional.** Representa una amenaza para el ser humano porque es desconocido al ser existencia es un mito.
- **Escala de iconicidad.** Dentro de la escala de iconicidad de Villafañe se encuentra dentro del nivel ocho lo cual la describe como fotografía —en este caso sería una serie de fotografías 24 x segundo—, como una imagen con un grado de definición de la imagen equiparando la percepción del ojo humano.



Escena de un ataque Trípede, render del videojuego *Wars of the Worlds*. <http://www.renderosity.com>

## ESTRUCTURA CUALITATIVA

**Estructura cualitativa: elementos de representación, dentro de lo que sería la primera sintaxis (sintaxis de orden espacial, temporal y de relación).**

**Implicaciones:** Corresponden principalmente a una simple definición de la naturaleza de la imagen; es una especie de operación de análisis en sus dimensiones recurriendo a los criterios plásticos, un camino en términos metodológicos básicamente de plano, tipológico y simbólico. Permitirá, con mayor facilidad justificar por qué la imagen como primera consecuencia para posteriormente hacer una interpretación global.

Los elementos morfológicos según Villafañe nos abren camino a las características de un espacio plástico, aludiendo a sus cualidades formales como elementos de representación que en principio ubican a la imagen con una presencia material y tangible.

### Elementos morfológicos superficiales

**Línea.** Conceptual según René Berger —teórico de la comunicación audiovisual— tiene dos funciones: señalar y significar. En la imagen del trípode se perciben vectores de dirección que aportan dinamicidad a la imagen; por ejemplo, las tres patas largas como elemento de la composición causan direccionalidad y condicionan la lectura; procuran la percepción de verla siempre de abajo hacia arriba, además de mantener una tensión que conduce visualmente a ver su anclaje al piso —donde se desarrolla la masacre humana—. Por otra parte existe también la línea que separa dos planos entre sí: en este caso figura y fondo. Son acentuados también por los valores cromáticos.

Otra función de la línea en el personaje Trípode es el volumen: las líneas curvas conforman la estructura que se percibe como tridimensional, aunada al movimiento por la proyección de los 24 cuadros por segundo. En este punto podemos concluir que en realidad la línea está presente en su tipología de *línea de sombreado* y en *línea de contorno* no sólo por ser la base de un dibujo (modelado 3D) sino porque conforma la estructura medular o esqueleto.

**Plano.** Como espacio físico, se le puede percibir dentro de la naturaleza de la película con naturaleza espacial que sugiere plano y tercera dimensión. Ya que el plano está conformado por la superposición de otros planos que se articulan para permitirnos percibir la tercera dimensión. Hay un plano en perspectiva; modelado en tercera dimensión (dibujo hecho en *software* Maya 2008, Painter X y Photoshop CS4), aunado al de la fotografía que es la base del formato de cinematográfico.

**Textura.** Como elemento morfológico superficial se puede percibir una textura metálica, con la composición de masa matérica muy similar al plomo con apariencia mate. La textura creada como volumen distingue los diferentes planos y, en este caso, es acompañada por todo el trabajo de iluminación —con brillos intensos— que subraya la intención y el dramatismo de una textura metálica que de cerca brilla casi como si fuera una textura de molusco.

**Color.** Entre los elementos morfológicos la naturaleza cromática es una de las más complejas; es ambigua, no es lo mismo una experiencia cromática ante el cielo real que dentro de un paisaje de acuarela. Este tema es demasiado amplio para este análisis,

solo citaré la correspondencia de la experiencia sensorial fuera de la parte física.

*Color:* Gris frío

*Intensidad:* Gris mate

*Saturación:* Gris intenso y contraste de luces para dramatizar

**Forma.** Orgánica

### Estructura cualitativa

Este concepto pertenece, según Villafañe, a los elementos dinámicos de la imagen. Se define como la estructura del tiempo real a través de la imagen. En este caso la imagen en cuestión se analiza a partir de una estructura temporal donde el valor significativo en el conjunto de la imágenes formando una secuencia. Las implicaciones de estos valores aporta la conciencia del espacio-tiempo a la imagen, el cual revelará la consecuencia de su estructura temporal y encontrará su valor significativo a través del conjunto de imágenes secuenciales.

**Temporalidad.** Simultaneidad. Convive con otras imágenes en relación espacio-tiempo, imagen secuencial.

**Movimiento.** Cadencioso, simétrico, intervalos acentuados.

**Tensión.** Se produce por la oblicuidad y simetría en la mayoría de las escenas del Trípode. *Dirección de lectura visual.* De abajo hacia arriba, su volumen cubre una mayoría del encuadre.

**Ritmo.** Homogéneo, completamente regular. Parsimonioso.



Ataque nocturno de Trípede, wallpaper, Dream Works pictures, 1995.

#### ESTRUCTURA CUANTITATIVA

**Implicaciones.** Hasta ahora se han descrito elementos icónicos que componen la imagen tratando de formar estructuras como una manera de reconstruir la imagen a través de los lineamientos de diseño formal. Se han analizado los elementos en términos de sus cualidades formales, pero habría que completar tal descripción con los elementos escalares. Por su naturaleza cuantitativa revelan datos determinantes en la percepción, empezando por las dimensiones otorgadas a la imagen en la composición. Por ejemplo, no se podría percibir a un enemigo como peligroso si fuera del tamaño estándar de un humano, es por eso que, debe verse como un gigante, para acentuar su peligrosidad.

**-Tamaño.** 30 metros.

**-Escala.** 1:30 tomando como punto de partida una estatura promedio de un ser humano de 1.70 metros.

**-Formato.** Rectángulo apaisado. Pantalla *widescreen* 16:9.

**-Proporción.** Su cuerpo está constituido por tres cabezas de trípede. Aproximadamente 17 metros.

### 3.7.2.2 CONTENIDO SECUNDARIO O CONVENCIONAL

En este apartado se presentan los temas y conceptos que se relacionan directamente con el personaje como imágenes, historias y alegorías, extensa metáfora del personaje en cuestión. Los temas expuestos son referencia de primera mano de los estudios de causa socioculturales que provocan este tipo de expresiones.

#### • Temas

Los temas descritos revelan conceptos de la naturaleza humana que hacen cotidiano el proceso de fantasear y hacer alegorías acerca de los temores más cercanos.

#### Miedo

Un tema trascendental en el desarrollo de este tipo de personajes es el miedo entre quienes crecen bajo el paradigma de que los seres humanos siempre son atacados por razas monstruosas y fantásticas. Es un fenómeno cultural, se ha reproducido en diferentes tipos de expresiones y ámbitos bajo la idea de que el hombre natural es indefenso y vulnerable. Prescrito está ya en la naturaleza humana; este fenómeno se puede transcribir como el miedo a la invasión hostil o a la colonización del más fuerte cuando éste se torna vulnerable y puede perder sus privilegios. La pérdida de poder de la raza humana muchas veces desgastada por la interferencia de razas superiores que se aprovechan de las debilidades humanas y siniestramente trazan un plan para la subordinación o la destrucción total de la humanidad.

Otro aspecto importante del miedo es la guerra aderezada con racismo. Miedo, como raza blanca a perder su posición ante el ascenso de otros grupos raciales “inferiores”. Este tema —quizá por ser de

naturaleza humana— ha sido tratado de diferentes maneras en la literatura y hasta el cansancio. Como esta tesis comprende los temas cinematográficos, sería pertinente hacer referencia a un indiscutible clásico de la ciencia ficción: *2001 Odisea*

*del espacio*, cuyos principales cuestionamientos han perdurado desde hace más de 35 años. ¿Cómo surge “la civilización” y cuál es su motor principal? ¿Hay otros seres pensantes en el Universo? Llena de símbolos, *2001* ha sido interpretada de muchas maneras, pero existen coincidencias en que es una historia del origen y la evolución de la civilización humana. La primera parte se ubica en el génesis de nuestra existencia. Nuestros antepasados, aún herbívoros, sobreviven como pueden hasta la aparición de un gran monolito negro. Este los cambia y comienzan a usar herramientas para cazar y defenderse: surge un rasgo ineludible que hereda la humanidad. Se plantea la necesidad de cazar del ser humano y la naturaleza como depredador. La lucha encarnizada por sobrevivir a costa del semejante es tajante: vemos a nuestros antepasados matarse entre ellos para quedarse con el poder.

#### Supervivencia

La supervivencia del más apto se da a través de la imagen de un primate que descubre la primera herramienta —un resto óseo de un animal— y con ello obtiene poder sobre los otros. La utiliza como arma y se corona así como el más fuerte de su tribu. Este se enfrenta a otro utilizando los primeros artilugios de poder y supervivencia. Aunque esto no es ex-



Escena de la película *Guerra de los mundos*. Ray está aterrado por el ataque de los tripodes, que es letal.

© Dream Works Pictures, Paramount Pictures, 1995

clusivo de ser humano la conciencia sobre ese poder sí lo es así como el imaginar usos, más allá de cómo lo hacen otros animales. Irrepetidas veces veremos esta lucha del débil contra el fuerte. Según Nietzsche, las cosas las encontramos en un afán por la existencia, desde el mundo inorgánico hasta el mundo humano, pasando por todos los distintos niveles de seres vivos.

Todas las cosas son expresión de un fondo primordial que pugna por existir y por existir siendo más. Aunado esto al “instinto natural” se presenta la importancia colateral de la necesidad de imaginar misma que hace sentir una riqueza “variedad y libertad” que hacen posible la reconstrucción de experiencias conscientes e inconscientes, donde la única ley que impera es la de la satisfacción —en aquellos primeros homínidos satisfacción colectiva—, rompiendo los moldes de lo real y las rígidas relaciones de la causalidad o las fronteras del espacio y del tiempo. Y que en la película es la búsqueda o conquista del fuego.

#### Religión

En todas las épocas, el hombre ha sentido la necesidad de poblar con seres míticos no sólo la Tierra sino el cielo. Un ejemplo de este pensamiento es la religión que en cualquiera de sus versiones plantea la existencia de innumerables seres divinos —pue-



den tener forma humana o no— que nos observan y rigen nuestra existencia. La idea de la razas que habitan más allá de nuestro mundo —o en diferentes confines—. Este miedo se ha hecho patente desde nuestras raíces clásicas —ya señaladas—. Hay documentación de diversos escritores griegos tales como Plinio *el Viejo* que hizo un catálogo completo de razas terrestres imaginarias basándose en un entorno pagano que las recibe sin mayor preocupación metafísica ya que las civilizaciones griegas y romanas no las considera humanas sino divinas —como sería el caso de las malformaciones— y



Fenómenos, monstros y prodigios.

son una especie aparte que llamaron “monstruos naturales”. Sin embargo San Agustín (s. VI) los llamó “anormalidad normal” concluyendo que son humanos y por lo tanto poseedores de un alma digna de salvación. Pero no sólo fueron monstruos las personas con malformaciones, también las razas de otro color o civilizaciones con otras creencias, como los indígenas que eran tratados como gente extraña en su propia tierra y por eso debían ser evangelizados o exterminados. Y otros ejemplos de gente “rara” que son metáforas de razas alienígenas peligrosas que no quieren doblegarse ante una nación o algunos grupos que toman bases religiosas fanáticas etcétera.

Al respecto, el punto de vista religioso es fundamental por la necesidad de buscar seres más allá de nuestro horizonte, primariamente es reflejo del miedo ante lo inexplicable, a lo desconocido. Las posiciones científicas y tecnológicas también nos han hecho voltear hacia el vasto Universo en busca de vida extraterrestre y saber qué hay más allá.

No es que la ciencia descarte la posibilidad de vida en otros planetas es simplemente que su posición justo contempla la exploración y la búsqueda de vida —no precisamente antropomorfa como la imaginamos— fuera de nuestro planeta. Si bien hasta ahora no se ha encontrado nada, estas investigaciones están enfocadas a detectar cualquier forma de vida, incluso del tipo más primitivo, como los protozoarios y las amibas.

Otro paso imprescindible para Panofsky es la identificación de los motivos para determinar el estilo y la ubicación cultural.



En varios momentos de nuestra historias por ejemplo al observar cometas en el cielo se atribuyeron males o malos augurios. Moctezuma Xocoyotzin mira el paso de un cometa.



Escena del Tapiz de Bayeux entre 1073 y 1083. Presenta al cometa Halley como símbolo de suerte para el triunfo de los sajones.



Caricatura de los espectadores del cometa Halley que lo perciben como el fin del mundo.

### • Identificación de los motivos

Saber por qué está diseñado así el personaje trípode revela no sólo los gustos y las habilidades del equipo creativo también aporta una parte fundamental para el análisis iconográfico: el estilo. Según las entrevistas de los creativos el diseño de estos personajes no solo requirió una investigación de campo, debían básicamente traducir la idea del director, transformar sus sueños en imagen. En principio recolectaron diferentes versiones del mismo personaje en otras versiones y en otros medios como las portadas de libros con el fin de identificar los rasgos característicos del personaje descrito en la novela de Wells. El reto era grande, desarrollar un tema tan sobado fílmica y gráficamente era delicado. El personaje debía tener un “plus”: Spielberg propuso emergieran de la Tierra en lugar de que llegaran del espacio. Fue el toque inicial, lo sobresaliente de la versión. Los trípodes estuvieron siempre escondidos bajo tierra y hasta la llegada de los extraterrestres del espacio en forma de una luz intensa, como una especie de relámpago estruendoso. Se debía derrumbar la idea de que son máquinas pesadas; y serían ligeros, pero amenazantes.

Un requerimiento del director fue recrear al personaje como una especie de calamar gigante (así lo describe Wells) pero con la peculiaridad de contar con solo tres patas. ¿Por qué? Porque el personaje demandaba terror y confusión y una manera de cubrir esta demanda fue desviar los clichés de los cuadrúpedos y bípedos y hacer algo que habitualmente se relaciona con lo desconocido. Es difícil imaginarse un ser vivo en tres patas, está fuera, digamos, del estereotipo del terrícola fisonómica y tipológicamente. Por consiguiente, el diseño de este personaje radica primariamente en la estructura, forma y

consecuencia simbólica de sus tres patas. Pero estos seres no sólo debían tener tres patas, debían hacer sentir una viveza muy peculiar de oscilar entre la elegancia de su andar y la pesadilla de derrumbar todo a su paso. El movimiento de los trípodes debía emular la gracia de los moluscos en el mar; literalmente Spielberg pidió “bailarinas escalofriantes”. Otro requerimiento fue el transmitir en la animación propiamente a la sensación de acecho, peligro y humildad ante esas criaturas. La idea de sentirse rodeado y no tener escapatoria.

• **Intención del artista**  
(Steven Spielberg y Ryan Church)

A través de una entrevista el director de la película habla de su idea sobre el personaje trípode y de cómo sus creativos desarrollaron la idea. El trabajo fue multidisciplinario envolviendo el dibujo (*sketch*), el modelado de la animación 3D y la edición de la película. Sin embargo, cada uno de los especialistas debió atender a las demandas conceptuales del director y del guionista.

La primera idea de Spielberg —a diferencia de la novela— fue hacer surgir los trípodes desde abajo porque al trabajar con un género tan explorado por tantas décadas él deseaba tener algo original:

Siempre llegan del espacio [...] voy a hacer que salgan de debajo de la tierra— y allí partió tanto el guión como el dibujo. Los creativos cuentan que cuando llegó Spielberg al estudio de arte ya tenía la idea de hacerlo con tres patas, sin duda debía ser un trípode. En general las criaturas debían ser escalofrantes, aterradores, y representar en gran escala a los extraterrestres invasores que los manejaba. El director quería que los trípodes no fueran solo una máquina que diera paso a los extraterrestres, quería que el público sintiera miedo al ver su exterior.

Doug Chiang, el diseñador de concepto, investigó la inmensa variedad de diseños existentes para saber lo que ya existía y alejarse de eso. Buscaba una imagen contemporánea, algo casi icónico pero a la vez tributaría de la novela original. Cabe mencionar esto: la entrevista se halaga a Spielberg por su diseño de tres patas, pero en realidad no fue él único en presentarlo así. La primera aparición del trípode fue en algunas ediciones de la novela de H. G. Wells y

en el pulp *Amazing*. Las ideas originales acerca de los trípodes los suponían mecánicos pero con una sensación de estar vivos. Querían desechar la idea de que parecieran un tanque Sherman con patas largas, flacas, flojas. Debían lograr movimiento, con las piernas fluyendo, elegante como si fuera una jirafa. Su avance no debía notarse tenía que hipnotizar con su gracia y, en contraste de pronto, se debía volverse letal con los tentáculos.

El concepto del diseño también giró alrededor de número tres afirma Spielberg: El tres fue la pauta para gran parte del diseño: tres ojos —uno en la cabeza y los otros dos en los tentáculos—, tres patas, tres dedos. Incluso las criaturas invasoras tienen tres patas. Eso lo hizo cautivante, porque al tener tres patas exigía otro movimiento, otra forma.. Por eso los trípodes en sí se vuelven un icono con respeto a los que son alienígenas. El que sean tres simboliza la diferencia de nuestra cultura.

Otra exigencia para el personaje le atribuía características acuáticas, parecer una medusa con piernas largas, con tentáculos como calamar o pulpo que, en lugar de andar bajo el mar lo hacen en tierra firme. Pero Spielberg deseaba quitar la idea de algo estéticamente grotesco:

No pensamos a un monstruo como una delicada bailarina. Esa dicotomía representó el motor propulsor para marcar el rumbo del diseño y plasmarlo en el modelo de animación.

El próximo paso fue animar el personaje, con controladores de color que debían transmitir la sensación

de acecho, peligro y humildad ante esas criaturas. La forma de caminar es la que quería Spielberg. Se logró una sensación de corpulencia y peso junto a un movimiento agradable, orgánico y fluido. Poco a poco los diseñadores avanzaron en la apariencia de la criatura. La interacción con el contexto era esencial para el concepto. Se agregaron elementos que lo concretaban, por ejemplo, en la escena donde una parvada de pájaros presagia la destrucción y siguen a la muerte. No se sabe muy bien por qué pero las aves causan una sensación de desolación y desesperanza. Sin embargo, al final resultan ser una señal determinante para contraatacar, cuando el personaje principal se da cuenta que estos se posan en el Trípode es porque no tiene el escudo protector que normalmente está activado —estas aves todo el tiempo persiguen la carroña.

Los creativos coinciden que ver caer derrotado al trípode es una imagen inmemorable casi icónica: “algo que marcó su vida, que les hace recordar que la fantasía está a un paso de la realidad”. El reto era tener la maquinaria y canalizar emociones de los espectadores a través de la iluminación y la escenografía, y lograr una especie de realidad y sueño. De hecho, es una imagen horrorosa, pero cuando cae infunde esperanza. Al parecer, las intenciones del artista eran claras y con su equipo creativo logró dar vida a su Trípode, gracias en buena parte a la memoria visual de cada uno de sus miembros.

¿Qué habrán visto antes? No sólo esto, ¿de qué están concientes? pero igual lo plasman. Saben que diseñaron una bestia mecánica con particularidades muy definidas por el ideal del director, pero éste tiene un pasado y éste ha sido el hilo conductor.

### 3.7.2.3 SIGNIFICADO

Es fundamental en esta investigación ubicar la mayor relación posible entre los diferentes aspectos. Vimos por ejemplo, lo que los creativos conscientemente querían, pero su memoria seguro fue y vino mil veces entre miles de pasajes relacionados con este tipo de personajes; seguro no sólo tienen una cultura visual muy amplia a este respecto, sino también temieron alguna vez al monstruo del clóset. Incluso su logro podría vincularse con esa necesidad innata de sentirse perseguido y ser perseguido y dar testimonio visual de cómo era el monstruo que amenaza la actualidad tal como se hizo con la tradición de los viejos bestiarios que con este mismo fin catalogaban los peores temores y descubrimientos.

#### •Relaciones iconográficas (bestiarios)

La práctica común al diseñar un monstruo o un *alien* es recurrir a las formas animales, sea haciendo un zoom a insecto y descubriendo sus rasgos feroces o haciendo mezclas muy raras entre personajes ya existentes. Aunque se modernice el aspecto, al final, básicamente es el mismo principio; recurrir a lo zoomorfo y antropomorfo. Es la pertinencia de las relaciones iconográficas, puede servir para saber la influencia inicial del personaje Trípode y conocer su evolución. A continuación se describen relaciones iconográficas que pudieron influenciar el diseño del Trípode.

Es característica de los antiguos bestiarios una iconografía con recurrencia a lo zoomorfo y con el concepto de la idea de la bestia y sus atribuciones significativas que la definen como algo anormal y maligno. “Bestia”, como nombre, designa a cualquier animal o cuadrúpedo; como nombre propio es una de las denominaciones del anticristo para

indicar que su comportamiento es muy propio de las bestias. Platón utilizaba esta palabra (*therion* en griego y en latín *ferus*) para describir figurativamente hombres bestiales (en tamaño y comportamiento). Esta acepción es también usada en la religión judeocristiana en la Biblia, donde tanto el profeta Daniel<sup>86</sup> cita a cuatro bestias —metafóricamente son los poderes políticos y también Juan hace una parodia de la trinidad en el *Apocalipsis* para figurar el mal, lo antihumano y lo feroz. Actualmente, la visión de una bestia no ha cambiado en su acepción —en su carga maligna—; sin embargo ha tomado nuevas formas que proyectan sobre todo la imaginación popular adaptada a su tiempo y sobre todo a su desarrollo como cultura. La recurrencia a las formas animales prevalece.



*Naturalis Historia*. Plinio el viejo.



Ilustración al Apocalipsis 12, 1-6 (la mujer envuelta en el sol y el dragón) según el Comentario del Beato de Liébana, folios 186 v y 187 del manuscrito citado.

*Junto al turíbulo, sobre la mesa, había un libro abierto en el que se veían imágenes de colores muy vivos. Me acerqué y vi cuatro franjas de diferentes colores: amarillo, bermellón, turquesa y tierra quemada. Destacaba la figura de una bestia horrible, un dragón de diez cabezas, que con la cola barría las estrellas del cielo y las arrojaba hacia la tierra. De pronto vi que el dragón se multiplicaba...*

(Adso de Melk en *El nombre de la rosa*, Humberto Eco p. 212).

86 Santa Biblia, Version Reyna Valera 1957. *Apocalipsis* 17-1





*La Bestia de las siete cabezas*, Detalle del manuscrito Beato de Valcavado, Edición: Ila-784, Tipografía: visigótica, 970, iluminador: Ovecom Monasterio de Valcavado, Biblioteca de la Universidad de Valladolid.

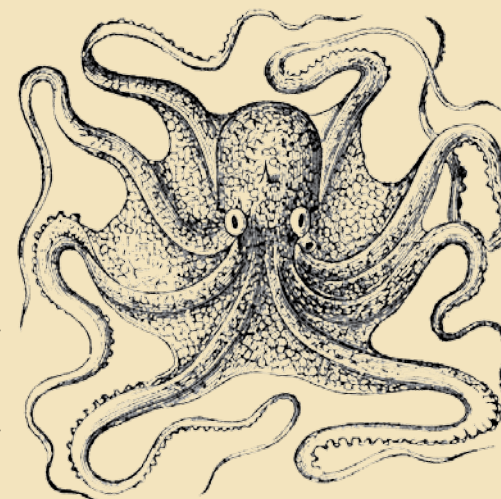
### CALAMAR (*LOLLIGO*)

Aristóteles refiere en *Historia de lo animales*<sup>87</sup> a él con una descripción sobre todo con enfoque sexual y escribe su forma de copular: “se traban boca con boca, entrelazando tentáculos con tentáculos”. Plinio el Viejo relata en *Naturalis Historia*.<sup>88</sup> “El calamar vuela fuera del agua cuando están asustados salen a la superficie y vuelan. Los calamares por medio de sus alas brincan y se levantan a gran altura”. Aunque no sólo en la cultura occidental existía este significado, también es referido como bestia con carga sexual por los chinos.



### PULPO

A diferencia del calamar, el pulpo es considerado como un animal miedoso, Aristóteles menciona también en su *Historia de los animales* como: “Frente al enemigo que le cause temor, palidece tal como nos sucedería a nosotros” y “lanza su tinta para poder huir de su enemigo”. Aunque algunos autores no descartan la peligrosidad de sus tentáculos, no es su principal atributo. Si bien la descripción en los bestiarios fue muy cercana a la realidad el famoso explorador del mar Jacques-Yves Costeau aclara: “Mitos y leyendas rivalizan en narrarnos el abrazo mortal del pulpo, que asfixia a los hombres con sus ocho brazos antes de chuparles la sangre con la ayuda de sus ventosas. Todo esto es absurdo. En realidad se trata de animales tímidos, solitarios, que huyen en cuanto se



The complete encyclopedia of illustration.

87 Aristóteles, *Historia de los animales*, edición de José Vara Coronado, AKAL, Clásica, Madrid 1990. <http://books.google.com.mx/books>

88 *Naturalis Historia (Historia natural)*, usualmente abreviado NH o NatHist., es una enciclopedia escrita por el erudito, militar y procurador imperial Plinio el Viejo antes del año 77 de nuestra era, cuando la dedica al emperador Tito. [http://es.wikipedia.org/wiki/Naturalis\\_Historia](http://es.wikipedia.org/wiki/Naturalis_Historia)

les aproxima un nadador y sus ventosas no juegan ningún papel en su alimentación, solo recurren a sus tentáculos cuando son atacados<sup>89</sup>.

#### COBRA (*REGULUS*)

Es conocida también como cobra de Egipto (*aspid*) o basilisco en culturas orientales. Cuentan que el basilisco viene de la provincia de Arenaica, tiene sobre su cabeza una mancha blanca parecida a una diadema. “Se cuenta de un basilisco, muerto por el lanzazo de un caballero, que habiendo corrido su veneno por la lanza, no solamente el caballero, sino también el caballo murió<sup>90</sup>”. Se dice que echa a perder los trigos y los sembrados y que todo lo que toca con su aliento seca las hierbas y destruye hasta las piedras. Su poder maligno es nombrado también por Cesare Ripa<sup>91</sup> que escribe: “Con toda facilidad y sólo con su aliento da muerte a las fieras y a los hombres, y seca las hierbas y a las plantas todas”. Completa la descripción de su lanza diciendo: “Su veneno es tan caliente y ponzoñoso que es capaz de reseca la hierba, como si fuera fuego”.



89 Costeau, Jacques, *Los humanos, las orquídeas y los pulpos*, Ariel, Madrid, 2008.

90 José de España, Breviario de Leonardo da Vinci, Cap. XIII 1 de noviembre de 2010 por Patricia Damiano · Archivado en Da Vinci Leonardo, De España José <http://bibliotecaignoraria.blogspot.com/2010/11/leonardo-da-vinci-bestiario.html#ixzz1ibS0VEeS>. Noviembre 2011.

91 *Bestiario medieval*. Madrid: Siruela. Ripa, Cesare (1996). Iconología. Madrid: Akal, 2 vols. SEBASTIÁN, Santiago (19985).

• **Concordancias, y argumentos que relacionan analogías y paralelos**

Como punto de partida habrá que tomar en cuenta que las versiones de las imágenes del Trípode están comprometidas con el tiempo y con el género. El significado en parte se puede descubrir a través de una línea temporal que traza su evolución, no tanto del monstruo sino de su portento visual. El camino viene desde las bestias míticas en relatos orales y posteriormente ilustradas en los primeros bestiarios.

La tradición de los relatos y las crónicas fantásticas han sido arrastrados a lugares lejanos, viajando siempre en la periferia de lo desconocido, esta tradición se ha conservado —si bien actualmente no hay muchos nuevos relatos— y en gran medida se ha modificado adaptándose a la época y al recurso a mano para difundirlos. Cabe mencionar que aún no eran llamados bestiarios incluso estaban más relacionados con relatos de sucesos religiosos o de aventuras. Un ejemplo contundente es la *Odisea* de Homero y otras civilizaciones antiguas de oriente como la babilonia, persa y egipcia, etcétera.



El dragón chino es el símbolo de la china feudal y de la monarquía. Esta representación con recorte de papel está basada en una leyenda de hace 7,000 años. Se representa con una cabeza como de caballo y cuerpo de serpiente y patas de ave. Representa el poder del emperador y era signo de poder y abundancia para todo el pueblo.

La tradición de difundir relatos —muchas veces con fin de enseñanza— fue propia de la cultura grecorromana, bizantina y persa. En la edad media ésta tradición fue popularizada a través de los bestiarios, uno de lo más conocidos es el de Gayo Plinio Cecilio Segundo *el Viejo* que describe las bestias fantásticas para dar a conocer las facultades de estos seres con el propósito de convidar a la gente a que siguiera la línea moral de esa época. Esto sería quizá el punto eje de los bestiarios, si pensamos que las manifestaciones fantásticas tenían como propósito convertirse en un medio de comunicación con la idea de conservar la tradición; esto se puede resumir en: recopilar-copiar-reproducir-difundir. Algunos tenían un fin didáctico y se apoyaban en ilustraciones, para que quienes no sabían leer entendieran las descripciones de los primeros naturalistas. De tal suerte se



*Histoire Naturelle*, Plinio, *el Viejo*, siglo XII, Abadía de Saint Vincent, Le Mans, Francia.

puede afirmar que las ilustraciones —manuscritos iluminados medievales— han fungido como imágenes descriptivas que completan los relatos (quizá las primeras infografías).

Así, con el afán de seguir difundiendo este tipo de temas —que se puede resumir como un adoctrinamiento respecto al pensamiento que se intentará difundir—, esta modalidad de relato fantástico o bestiario ha tomado fuerza a través del tiempo y con distintas vertientes, por ejemplo a través de la literatura con novelas de fantasía y de ciencia ficción. Sin embargo, por un tiempo se dejó más de lado las imágenes, aunque seguían teniendo presencia sobre todo en portadas y en algunos interiores para las primeras novelas fantásticas o de ciencia ficción.

Fue hasta la época de los *pulps* como *Black Mask* (1920), *Weird Tales* (1923), *Amazing Stories* (1926), que la imagen de nuevo tomó fuerza, y hubo una gran variedad de estilos de representación que marcaron la época. Por el valioso contenido que presentaba conjugar la literatura y la expresión de las ilustraciones de los personajes incluso en algún momento se hicieron historias seriadas con personajes con mucha trascendencia —como el caso del Trípode—. Con la llegada del cine en 1902 se instauró sobre todo el campo visual, aunque no desbancó a los *pulps* que se siguieron desarrollando con éxito hasta finales de los años ochenta. Las nuevas versiones de viejas novelas movieron más fibras perceptivas y visualmente llenaron las expectativas. De pronto ya no importaba el qué sino el cómo se veía. Y después



cómo se oía porque con la avalancha de efectos de sonido, y los personajes de ficción ahora se regodean en pantalla rodeados de innumerables efectos especiales. No tenemos escapatoria.

#### • Los marcianos que vinieron del mar

Es curioso que la mayoría de las bestias mitológicas hayan surgido del mar. Quizá se deba a que es el horizonte más lejano y menos explorado, lo cual no es una casualidad ya que la cuna de la civilización occidental se encuentra en la antigua Grecia. Ciudades rodeadas de mar por lo cual era casi ineludible que no fuera el punto de partida. Por ejemplo, los griegos llenaron su mitología de dioses y criaturas marinas humanizadas. Algunas criaturas eran monstruosas pero otras bellas y buenas, su cosmovisión en gran medida fue creada a partir del mar y el cielo. Aunque también inspiró las primeras líneas de la filosofía, hombres como Aristóteles en algún momento se interesaron por la historia natural, y en especial en la zoología y también sucumbió a la tentación de crear fantasías sobre el mar.

Muchos de estos relatos en torno a las bestias marinas han perdurado incluso más allá del Renacimiento. Algunas leyendas y tradiciones de los griegos permanecieron casi intactas durante dieciséis siglos, y han cambiado poco según las exigencias de las épocas y los países por donde se extendieron. Es así que la tradición oral y la gráfica viajaron sin cesar con los exploradores de nuevos mundos e incluso se mezclaron con algunas del lejano oriente.

En el ir y venir de estos relatos sobre bestias marinas se obtuvo información para descubrir la naturaleza del mito. Aunque la existencia de los pulpos y cala-



mares gigantes ha sido aclarada prevalece la imagen bestial, tal vez por el aspecto poco grato de su cuerpo blando, sus brazos viscosos y musculosos provistos de ventosas pegajosas. La imagen sigue vigente hasta nuestros días y ha llegado a todos los medios: arte, libros, revistas, televisión, cine etcétera. La trascendencia de estos personajes ha invadido el cine donde se han vuelto estrellas súper atractivas. Emergieron del mar y poco a poco invadieron la tierra, ahora se

Conrad Gesner en *Historia animalium* diseñó diferentes personajes con tintes monstruosos. Muchos con rasgos acuáticos. Libro 4, Zurich, Suiza. Christoffel Froschower, 1557-1563. <http://mulibraries.missouri.edu/specialcollections/exhibits/darwin/specimens.htm>



Sebastian Münster, *Bestias marinas*, cartografía, Bazel, 1550.

les ve en películas caminando por las calles con la naturalidad con la que se movían en el mar. Ahora son una quimera entre dragón, kraken y cobra; lanzan fuego y poseen múltiples brazos y tentáculos para cercar a la presa y alimentarse de su sangre.

La transición conceptual del personaje Trípode es muy compleja por la cantidad de medios y versiones existentes. En su caso la trayectoria se ha podido definir conjuntando los medios y las leyendas más antiguas en torno al mismo concepto y se podría resumir así: **kraken—extraterrestre—máquina—trípode** en perspectiva, es un salto casi cuántico en el sentido estrictamente cronológico. Sin embargo, se puede decir que es el mismo fondo, el mismo concepto de miedo a lo desconocido aderezado con la actitud de cazador e invasor propio de la naturaleza humana y decorado con el vestido de moda.

REFERENCIAS DE SIGNIFICACIÓN Y CONCEPTO



ESCILA *El monstruo Scylla*. ca. 450-425 BC. |CA 1341  
Antigüedades romanas y etruscas, Galería Campana.

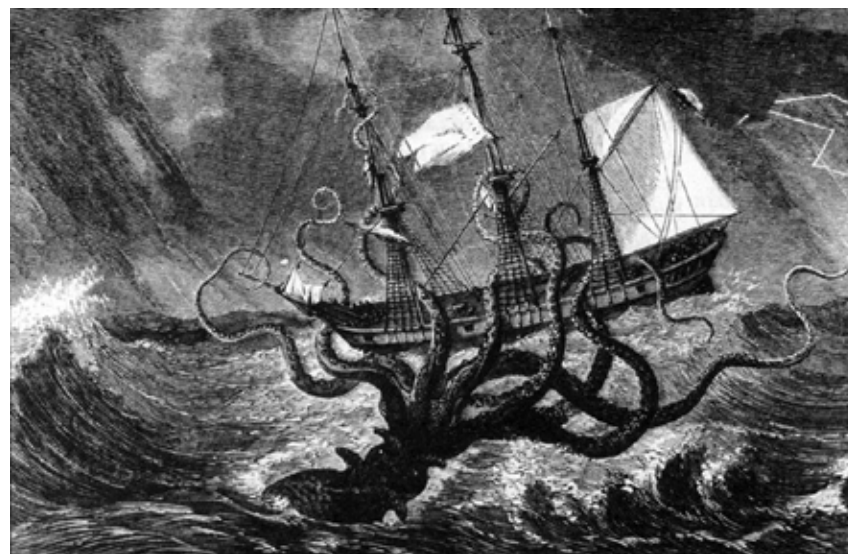


MEDUSA *La cabeza de Medusa (Testa di Medusa)*  
Caravaggio, 1597, Galería Uffizi, Florencia, Italia.





TEUTHOS *Los tripulantes del Alecton* capturan un pulpo gigante en el famoso incidente de Tenerife 1861. Ilustración de Harper Lee's *Sea Monsters Unmasked*, Londres, 1884.



KRAKEN, El calamar gigante azota el *Trinity Bay*, Newfoundland, en 1877. Publicado en *Canadian Illustrated News*, Octubre 27, 1877. Un poema de Tennyson basado en la leyenda de los monstruos gigantes marinos vistos en Noruega. Podrían ser unas sirenas enormes. El legendario Kraken es hasta ahora el gigante marino más temido, lo reportaron marinos franceses en el año 1810.





LEVIATÁN. "Destrucción del Leviathan" 1865 grabado de Gustave Doré.

Pero no sólo hay vínculos respecto al concepto también la persistencia de la representación gráfica. En la siguiente tabla se presenta una serie de personajes míticos y fantásticos que podrían tener relación concepto-imagen y que han construido el pasado del miedo de la civilización occidental y que a mi según persiste en Trípole.

## REFERENCIAS DE PERSONAJE MÍTICO Y SIMBOLISMO

Personaje	Fecha	Cultura	Descripción	Simbolismo	Referencia
Escila	VIII a. C	Grecia antigua	Torso de mujer con doce piernas deformes que son como tentáculos y al final cabezas	Símbolo de vileza e inmundicia	Dicho: "entre Escila y Caribdis/ entre la espada y la pared" <i>La Odisea</i> de Homero/ Literatura
Teuthos	IV a. C	Grecia antigua	Genero de cefalópodo gigante/ Architeuthis especie	Símbolo del poder del mar y sus criaturas. Desconocimiento	Aristóteles/Naturalismo
Medusa	VIII a. C	Grecia antigua	Bella mujer con serpientes por cabellos, con su mirada convierte a los hombres en piedra/ Horrendo monstruo grisáceo	Lujuria femenina/ trinidad hermanas górgonas/ asociada en la mente del niño con el descubrimiento de la sexualidad materna y su negación	Aparece en <i>La Odisea</i> de Homero/Literatura
Kraken/ Microcosmus	1250/1753	Escandinava	Grande como una isla, con el dorso cubierto de esponjas crecidas a lo largo de los siglos, y con múltiples brazos que apresaban a los barcos y los arrastraban a las profundidades	Mal bestial/ sin pensamiento racional	<i>Örvar-Odds</i> textos populares noruegos / Erik Pontoppidan obispo de Bergen, en su <i>Historia natural de Noruega</i>
Leviatán		Hebrea	Casi siempre en forma de serpiente, monstruo natural del mar asociado a Satán o al diablo	Símbolo del poder espiritual y el poder terrenal	<i>La Biblia, Antiguo testamento</i> 74:13. 14
La bestia de 7 cabezas del Apocalipsis	Edad Media	Hebrea / Europa central	Reptil con 7 cabezas y 10 cuernos. Bestia semejante a un leopardo, con pies y boca como de león. Con poderes de dragón.	Las siete cabezas, son siete montes sobre los cuales se sienta la mujer. La mujer, la iglesia, está sentada en la ciudad de Roma: Quirinale, Viminale, Celio, Esquilino, Capitolino, Palatino y Aventino. Y son siete reyes. Los 7 pecados capitales	<i>La Biblia, Antiguo testamento</i> Apocalipsis 13:1.10

En Japón está el ejemplo del pulpo que era también una representación del mal pero con un enfoque diferente: era una representación metafórica del pene, que no podía ser representado como tal. De hecho fue en Japón donde se escribió uno de los monstruos más temibles que trascendió de oriente a occidente: Godzilla (*Gojira*) que es una referencia directa al temor a la inconciencia humana que provocó el horror nuclear que sufrió Japón a finales de la Segunda Guerra Mundial. Es una especie de dinosaurio mutado por las pruebas de armas nucleares que hacen los estadounidenses en el Océano Pacífico.



Hokusai Katsushika, *Mujer y pulpo*, Xilografía, Tokio, Japón 1814.



### • Villano de cómic y su salto a la pantalla grande

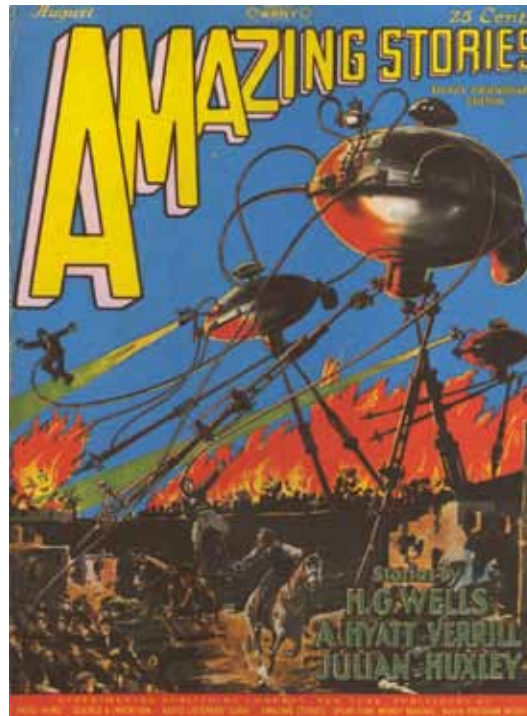
El parteaguas en la trayectoria del Trípode fue a través de la novela de H. G. Wells. A nivel representativo-figurativo ha dado un fruto más que interesante, porque no sólo se puede ver la cantidad de versiones gráficas y estilos distintos, sino también, observar cómo el personaje Trípode ha desbancado a lo que se vislumbra de primera mano como “la estrella”.

Trípode ha dejado de lado a los “marcianos” —que son en realidad quienes planean el ataque— pues éstos sólo sirven como maquinaria bélica, no poseen inteligencia propia, actúan mecánicamente y matan por orden de los invasores. La aparición del Trípode en ilustraciones para portadas asciende 1940 y en el cine, en estos últimos años se han hecho varias versiones del mismo monstruo, si bien despegadas completamente de la historia original.

Como ya se dijo anteriormente las primeras interpretaciones gráficas surgieron en los *pulps* a finales del siglo XIX y en algunas pocas portadas de ediciones de la novela. Su larga estadía se ha debido en realidad a los *pulps* desde su primera aparición en *Amazing Stories*.

En muchas películas hay reminiscencias del Trípode y de sus antecesores los pulpos gigantes, muchas son adaptaciones de la novelas de Wells, otras siguen un guión diferente pero en esencia se trata del mismo personaje temible y “pulposo”. El personaje ha pasado por muchas etapas —no siempre se ha interpretado con tres patas— aunque de acuerdo con la novela de Wells el aspecto del monstruo mecánico sí es un trípode, como una especie de pulpo mecánico. A partir de esta descripción la imaginación alrededor de este personaje se ha desatado y ha sido ilus-

trado de múltiples formas. Si bien en la novela el Trípode muere, muchos lo reviven una y mil veces con una cara nueva, siempre letal y escabroso.



*Amazing Stories*, Vol. 2 (No. 5), 1927, Inglaterra, Portada por Frank R. Paul.

*“Nuestra portada de este mes ofrece una escena de La Guerra de los Mundos de H. G. Wells, en ella los marcianos, inteligencias altamente desarrolladas en cuerpos muy distintos a los nuestros son diferentes a los nuestros. Han atacado pueblos cercanos a Londres, trayendo consigo la destrucción de la vida en la tierra, con el uso de sus mortales rayos calóricos y sus largos tentáculos.”*

Hugo Gernsback, editor pionero de ciencia ficción



### • La versión de Spielberg

La novela de H. G. Wells ha sido adaptada cuatro veces —dos en forma de largometraje y dos para video—. La más destacada es la versión de 1953; si bien se aleja de la trama original, el *thriller* está adaptado muy inteligentemente a la época y resulta una historia romántica.

Sin embargo, para los admiradores de Wells resulta irreverente porque se altera tanto el guión que cambia al trípode por una especie de manta raya —¡otra vez los monstruos marinos!—, la cual está suspendida para cercar a su enemigo y finalmente destruirlo desenfundando la cabeza como una cobra para lanzar un rayo láser fulminante.

La versión de Spielberg de 2005 narra la invasión con un contexto social diferente. Presenta una crisis familiar y plantea el problema de la desintegración familiar muy común en la sociedad moderna estadounidense. En general, se apega a la trama del libro pero sobre todo retoma la imagen clásica de las máquinas trípode que caminan por la ciudad desintegrando a los humanos con un rayo fulminante.

La presencia del Trípode es la imagen de una máquina asesina y despiadada, su enormidad denota su superioridad pero combinada con una perspicacia que da escalofríos. No hay escapatoria, el poder de los tentáculos arrancan del escondite a cualquiera y el del rayo evoca a los dragones medievales vencidos. Las armas humanas son vendidas.



Ilustración de Ryan Aurch *renders* para recrear un ataque de los trípodes en la película *Guerra de los mundos* de Steven Spielberg.



Escena de la primera aparición de un trípode en la película *Guerra de los mundos* de Steven Spielberg.



Escena de la caída de Trípode. *Guerra de los mundos* de Steven Spielberg.

El diseño de la máquina contempla muchas habilidades; con su caminar parsimonioso —aunque a cada paso acaba con lo que se le pone enfrente y luego busca detenidamente a su presa, nunca pierde la calma, calcula el alcance de su rayo y si se trata de atrapar humanos está equipada con jaulas para almacenarlos y elegir el bocado para tragar su sangre y escupir los restos. Debajo de su gran cabeza desenrolla dos especies de brazos que disparan el fuego desintegrador de la presa e instantáneamente convertirla en cenizas.

En muchos sentidos esta versión hace recordar a otros monstruos que han protagonizado otros ataques. En cuanto a los clásicos remite al Cíclope de Polifemo no solo por su tamaño y por tener un solo ojo —aunque el Trípode tiene tres ojos, en la cabeza posee un ojo principal—, también porque varias representaciones impera en un paraje montañoso listo para atacar y donde se puede apreciar su tamaño a distancia. Otro ataque del kraken en la primera versión de la película *Furia de titanes*, un clásico de la década de 1980 dirigido por Desmond Davis, con base en el mito griego de Perseo. Los prototipos y diseño de personaje son de Ray Harryhausen —diseñador de muchos personajes de este género—. Y no es posible olvidar a Godzilla y su ataque a la ciudad, destruyendo todo a su paso y lanzando fuego a diestra y siniestra.

En la versión del Trípode de Spielberg también se recurre a la escena donde el monstruo surge del mar atacando una embarcación como haciendo referencia al ataque del Kraken que se contaba desde el siglo XVIII, el cual ha tenido influencia tanto en el género como la evolución del personaje.



Caracci, Annibale, *Polífemo*, fresco de 1595 ubicado en el Palacio Farneze, Roma, Italia



Aparición de la versión del Kraken de Harryhausen, *Furía de Titanes*, Estados Unidos (1981).



*Godzilla, Gojira* (1954) es una película japonesa de ciencia ficción. Con ella se inicia la tradición de películas con monstruos gigantes (kaiju).



Harryhausen con su creación del personaje Medusa. *Furía de Titanes*, Estados Unidos (1981).





### • Influencia del concepto del Panóptico

Anteriormente se hizo referencia al ciclope y su relación con el Trípode. Esto en relación con un entorno mitológico sin embargo hay una perspectiva diferente que es pertinente presentar ya que nos podría situar en un contexto más familiar porque vivimos bajo la mirada de la tendencia panóptica.

Por un lado este concepto se desarrollo a partir de la obra arquitectónica que imaginó el filosofo Jeremy Bentham en 1791. Este era idealmente un edificio penitenciario que permitiría un esfuerzo humano menor de vigilancia y aspiraba a un control total. La influencia no fue suficiente en el sentido arquitectónico, sin embargo dejó escuela en la filosofía, a través de la cual Michael Foucault desarrolló la teoría del concepto: vigilar y castigar que construiría una sociedad disciplinaria.

El concepto de panóptico explica entre muchas la injerencia de la vigilancia cotidiana. Y el impulso *vo-yeurista* desarrollado en extremo por la sociedad actual. Al parecer se trata del resultado de la sociedad capitalista que ejerce aplastante vigilancia, el control y el poder, muchas veces disfrazado de seguridad.<sup>92</sup>

Este concepto ha tomado forma a través del desarrollo tecnológico de las cámaras fotográficas; cuyas imágenes no son tan inocentes cómo se podría pensar, dice Mc Luhan: “Daba a quien lo llevaba la facultad de [...] ver a las personas con una mirada de superioridad como si fuesen hormigas<sup>93</sup>”.

A raíz de la técnica fotográfica no solo se hicieron fotos artísticas también algunas con vías hacia la clasificación y también a descifrar comportamientos a través de retratos. Esta forma de monitorear a la gente se ha vuelto cada vez más especializada, inquietando a cada mente a descubrir qué pasa con el de a lado. Este sistema se ha puesto en práctica con medios combinados adaptándose poco a poco a nuestro entorno; prácticamente no hay lugar donde no haya cámaras llamadas de “seguridad”. Este ojo de poder ha tomado diferentes formas pero entre ellas particularmente se materializa en la cámara de seguridad — y con el tripié que sostiene las cámaras fotográficas.

92 Sanabria, Carolina, *La cultura panóptica y los géneros televisivos*. *Revista de Ciencias Sociales* (Cr), Vol IV, Núm. 122, 2008, pp 71-87. Universidad de Costa Rica. Costa Rica, 2008. <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?Cve=1532992007>, consultado en agosto del 2001.

93 Mc Luhan, Marshall. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. 3a Ed. México: Diana, 1971.



• **Películas en las que aparece una especie de monstruo marino (Kraken / pulpo)**

Otra manera de buscar concordancias es a través de la historia visual y la persistencia de un personaje en este tipo de imaginería para desarrollar un enfoque más certero sobre la trascendencia del personaje y sus influencias.

- *20,000 Leagues Under The Sea* (Veinte mil leguas de viaje submarino, 1916)
- *Mysterious Island* (La isla misteriosa, 1929)
- *The Painted Woman* (La mujer pintada, 1932)
- *Below The Sea* (El pulpo: Los misterios del mar, 1933)
- *Mutiny Ahead* (El motín avanza, 1935)
- *Isle Of Fury* (Tres en un Edén, 1936)
- *Flash Gordon* (La Invasión De Mongo-1936)
- *Sh! The Octopus* (1937)
- *Killers Of The Sea* (1939)
- *Sea Raiders* (1941)
- *Citizen Kane* (El Ciudadano Kane, 1941)
- *Devil Monster* (1946)
- *Wake Of The Red Witch* (La bruja roja, 1948)
- *Tarzan And The Mermaids* (Tarzán y las sirenas, 1948)
- *Omoo Omoo, The Shark God* (1949)
- *The Lady Takes A Sailor* (La bella y el pulpo, 1949)
- *Sadko* (Sadko, El Intrépido, 1953)
- *The Sea Around Us* (1952)
- *Beast From 20,000 Fathoms* (El monstruo del mar, 1953)
- *Beneath The 12 Mile Reef* (Costa Brava, 1953)
- *Monster From The Ocean Floor* (1954)
- *Pearl Of The South Pacific* (La perla del Pacífico, 1955)
- *Bride Of The Monster* (La novia del monstruo, 1955)
- *It Came From Beneath The Sea* (La fiera del mar, 1955)
- *Animal World* (1956)
- *The Sharkfighters* (Los verdugos del mar, 1956)
- *Vynález Zkázy* (Una invención diabólica, 1958)
- *Incredible Petrified World* (El Increíble mundo petrificado, 1958)
- *Don't Give Up The Ship* (El capitán sin barco, 1959)
- *Voyage To The Bottom Of The Sea* (Viaje al fondo del mar, 1961)
- *Underwater City* (1962)
- *Planeta Bur* (El planeta de las tormentas, 1962)
- *Night Tide* (1963)
- *Kingukongu Tai Gojira* (King Kong contra Godzilla, 1963)
- *The Incredible Mr. Limpet* (El increíble Mr. Limpet, 1964)
- *Voyage Of The Prehistoric Planet* (Viaje al planeta prehistórico, 1965)
- *Furakenshutain Tai Chitei Kaiju Barugon* (Frankenstein conquista el mundo, 1965)
- *Doctor Dolittle* (El fabuloso doctor Dolittle, 1967)
- *Furakenshutain No Kaiju: Sanda Tai Gaira* (La batalla de los simios gigantes, 1967)
- *Gappa* (Gappa, La bestia gigante, 1967)
- *The Lost Continent* (El continente perdido, 1968)
- *Voyage To The Planet Of Prehistoric Women* (Viaje Al planeta de las mujeres prehistóricas, 1968)
- *Octoman* (Octaman, 1971)
- *Ein Toter Taucher Nimmt Kein Gold* (1974)
- *The Deep* (Abismo, 1977)
- *Tentacoli* (Tentáculos, 1977)
- *Warlords Of Atlantis* (Los conquistadores de Atlántis, 1978)
- *Blue Lagoon* (La laguna azul, 1980)
- *Popeye* (Popeye, 1980)
- *Cannery Row* (Destinos sin rumbo, 1982)



Escena de la película *20,000 Leagues Under the Sea*, Georges Méliès, 1907.

- *Jaws 3-D* (Tiburón 3-D, 1983)
- *Bullshot* (1983)
- *Shark Rosso Nell'oceano* (1984)
- *Wet Gold* (1984)
- *The Kindred* (creación diabólica, 1987)
- *High Spirits* (El hotel de los fantasmas, 1988)
- *Deep Rising* (Agua Viva, 1998)
- *Octopus* (2000)
- *The Lord Of The Rings: The Fellowship Of The Ring* (El señor de los anillos: la comunidad del Anillo, 2001)
- *Octopus 2: River Of Fear* (2002)
- *Sea Ghost* (2004)

• **Comparación con otros monstruos que atacan Nueva York**

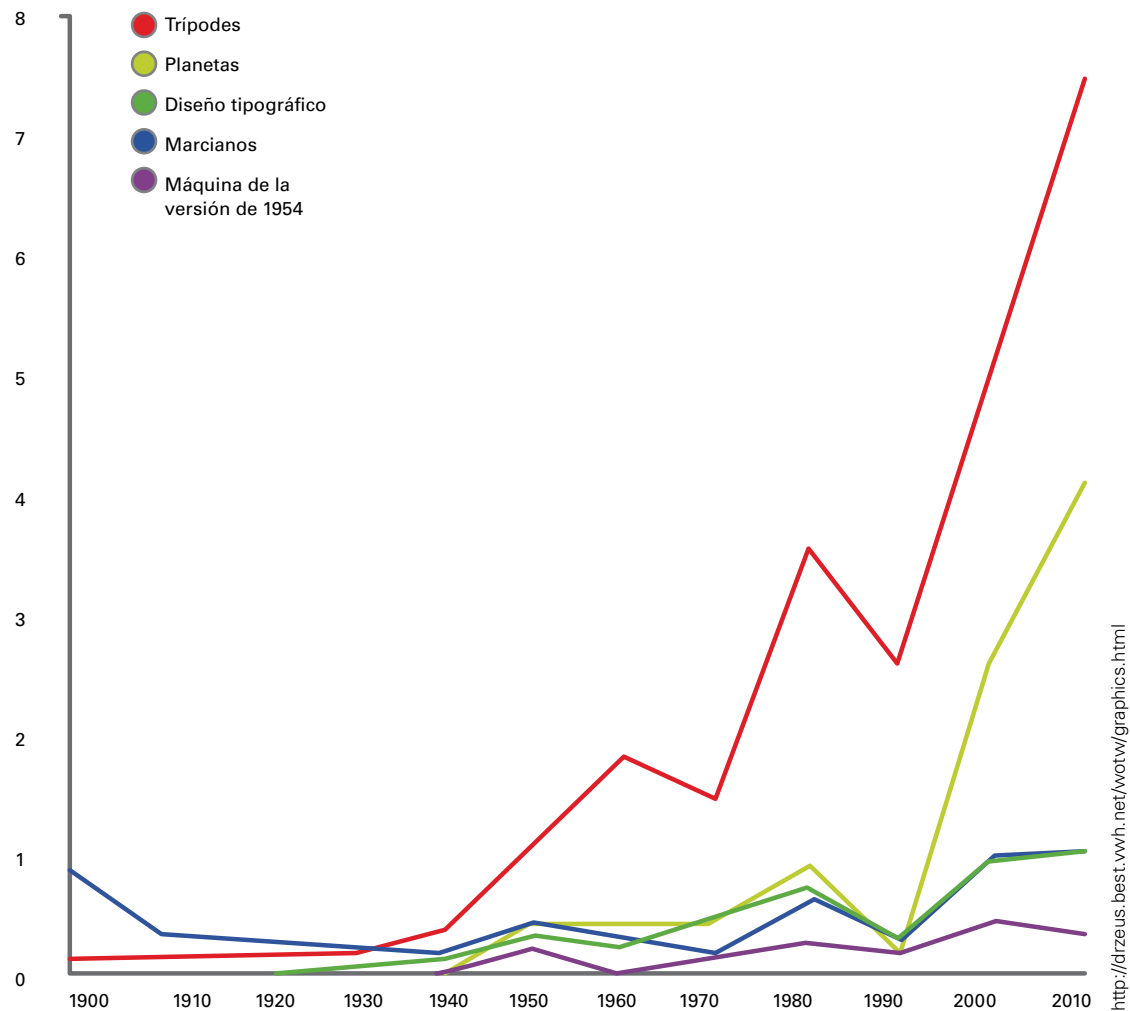
Otro elemento persistente es la destrucción de las ciudades: se enfrenta a la bestia directamente con la bestia citadina, los grandes edificios y los principales símbolos urbanos son derruidos. El Trípode es uno de los grandes monstruos competidores de la supremacía en cuanto a invasiones de ciudades se refiere, aunque como se menciona anteriormente igual se desplaza por tierra firme que por el agua, y no todos sus competidores tienen esa facultad.



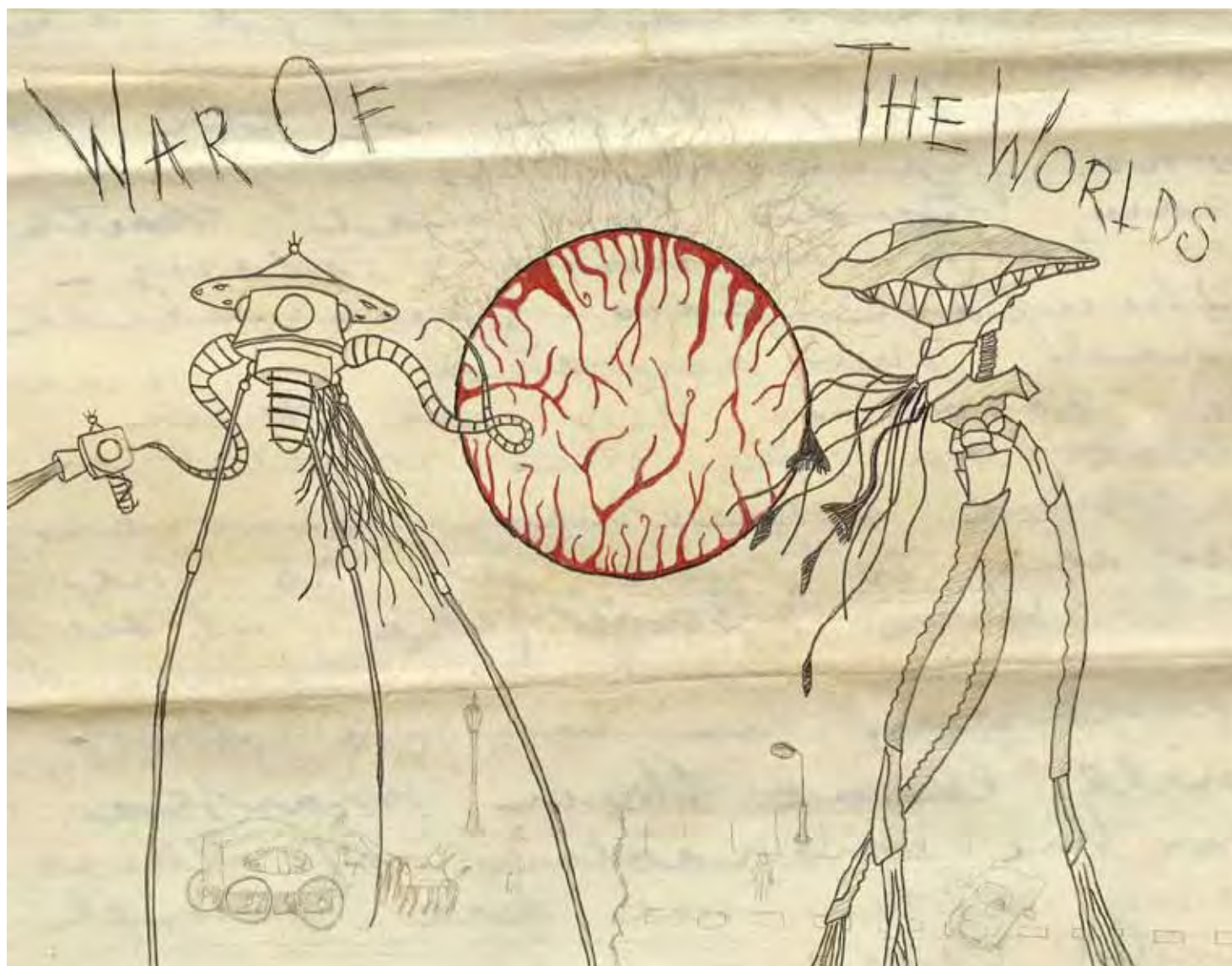
Gráfica: Sean Mort

Escala de los monstruos más famosos que han atacado grandes ciudades, sobre todo Nueva York. *Chucky, el mago de Oz, Tiranosaurio Rex, King Kong, Rancor, Megatron, La mujer de 50 pies, Mr. Stay Puft, el Trípode, Godzilla y el monstruo de Cloverfield*

El Trípode es el recurso gráfico más socorrido, ha rebasado al extraterrestre que lo dirige. El trípode es un ícono de esta terrorífica historia. Wells lo diseñó en letras y ha tomado forma a través de diversos trazos de miles de seguidores que quieren hacer su propia versión.



Gráfica que muestra la recurrencia al Trípode en las portadas y gráficos publicitarios es mayor que el personaje principal.



Transición del personaje Trípode. Dibujo de un fanático, presenta un versión a lápiz de un trípode victoriano y la versión de Spielberg.



### • Versiones del Trípode en la cinematografía

La versión de 1953 fue la primera representación en la pantalla del clásico de Wells del mismo nombre. Producida por George Pal y dirigida por Byron Haskin a partir de un guión de Barré Lyndon, es la primera de las cuatro adaptaciones del trabajo de Wells. Se la considera una de las grandes películas de ciencia ficción de la década de 1950.

Ganó un Óscar por sus efectos especiales. Sin embargo se aleja demasiado de la novela. Dentro de una historia de amor se presentan la invasión con máquinas de guerra como máquinas levitantes parecidas a mantarrayas con tres flujos electromagnéticos invisibles, y disparan el rayo calórico por medio de un ojo móvil en forma de cobra. No aparece el humo negro, la hierba roja, la máquina de trabajo, la excavadora ni la voladora, que enfatiza Wells; lo que sí es la presencia militar, aparece que intenta destruir a la raza invasora con una gran bomba atómica, aunque sin éxito.

Dos versiones del filme son de 2005. Una es de la productora *The Asylum*; es bastante fiel a la novela, aunque transcurre en los Estados Unidos de la actualidad y sustituye los trípodes por robots con forma de cangrejo, de bajo presupuesto.

La otra, *HG Wells' The War of the Worlds. We can't stop them* es una reproducción exacta de los acontecimientos descritos en el libro, dirigida por Timothy Hines y editada por *Pendragon Pictures*, pero es poco apreciada entre los aficionados por sus efectos especiales de bajo nivel y la exagerada interpretación de los protagonistas.



En la versión de Pal ganaron un Óscar por los efectos especiales. En ésta el personaje no es un trípode sino una especie manta suspendida. En la versión de Spielberg el trípode se transforma en nave y es muy parecida.



Escena del ataque de los Trípodes (con patas como trinchas) en *The War of the Worlds*. *We can't stop them* la versión más apegada a la novela, incluso es ambientada en la época victoriana. Como en la versión de Spielberg aparecen tentáculos más parecidos a flagelos.

Escena del ataque de los maquinas-cangrejos en H.G.Wells, *War of the Worlds*. (ACA, *Invasion*). Hecha para desacreditar la versión comercial de Spielberg-Cruise. Por ejemplo estas maquinas tienen cuatro patas y en muchas de sus escenas copian tomas de otras películas, como en la destrucción del Capitolio que ocurre también el *Día de la Independencia*.

*War of the Worlds* de Jeff Wayne. Versión musical de la novela de Wells, ambientada con rock progresivo. Ha roto barreras de venta desde la primera vez que se presentó en 1978. En sus proyecciones y carteles dan vida al Trípode con forma arácnida. Con ojitos de mosca. Como en todas las versiones se conserva el ataque fulminante del rayo desintegrante.

• **Elementos y postulados simbólicos que unen las representaciones.**

En muchas leyendas de los pueblos marinos y pescadores figura el pulpo como uno de los más importantes y tenebrosos personajes. Su extraño aspecto ha despertado cierta antipatía y repulsión, no exentos de respeto y temor. Son muchas las narraciones sobre pulpos colosales que arrastran a los abismos del mar. Simboliza el poder espiritual y por otro lado el poder terrenal. Cuando es representado de manera gráfica, se hace utilizando para formar su cuerpo eso tan temible que son las masas, los grupos enardecidos de gente, tan parecidos a una estampida de vacas que da miedo. Esa masa no tiene cara, es una cosa mas bien amorfa. Es pues como una cosa que no piensa, representa multitudes que desencadenan un caos aparentemente natural pero inesperado aunque en la religión constantemente se reciben avisos de su llegada. Es una alegoría del demonio que aguarda pacientemente que caigan en su trampa se comporta como bestia porque no piensa, actúa solo por el instinto de matar, no escucha no se apiada, y no negocia.



*Quò tendis?* Claude Paradin Chanoine de Beaujeu.  
Devises Heroïques. Lion: Ian deTournes y Guil  
Gazeau, 1557. Página 109. <http://fantastic.library.cornell.edu/imagerecord.php?record=110>.



*Diablo*, Xilografía. J.A.S. Collin de Plancy.  
*Dictionnaire Infernal*. París, E. Plon, 1863.  
En general el diablo representan un espíritu  
maligno que es enemigo del hombre.





## Simbolismo

El Trípode posee tres largas patas, su proporción es de tres cabezas, su cabeza es casi triangular, y podría tener relación con el simbolismo del número tres en lo clasificado como pensamiento mágico.

Según la ley judía, una vez que se ha hecho algo tres veces se vuelve permanente. Desde el punto de vista de la Kabala, tres es el número de la paz y de la integración. El tres representa la integración de uno y dos. Es el ternario, en donde la tensión de los opuestos, par e impar, se resuelve con un nuevo impar. Es el símbolo de la generación a partir de la unión entre dos complementarios, macho y hembra para dar origen al hijo; la espiritualidad como complemento de cuerpo y alma. Es la línea que se desplaza sobre el punto de origen para dar nacimiento a la más simple de todas las figuras: el triángulo, y con él todas las figuras planas. Por ello es apto para reproducir eternamente las mismas estructuras. El tres cierra un ciclo, una primera totalidad que no es más que otro uno, otro impar en el que se iniciará el próximo ciclo; como dice Platón en el *Timeo*: “Es imposible combinar bien el conjunto de dos cosas sin una tercera, se necesita un lazo que las una<sup>94</sup>”.

Entender una imagen cinematográfica como expresión artística la hace susceptible a un análisis formal. Sin embargo una que deviene de la imaginería popular podría de primera instancia resultar que no, pero a lo largo de esta investigación han aparecido innumerables puntos de vista que la enfocan como un testigo presencial de la evolución del pensamiento respecto a los pensamientos mágico y científico.

Es pues una manifestación aparentemente al alcance de todos, pero lo que se encuentra detrás del personaje Trípode puede desentrañar los miedos y los peores fantasmas que se han tenido desde nuestros clásicos demostrando así su supervivencia cambiando solamente de disfraz y un poco de contexto. El tiempo pasa, sí pero, Trípode (kraken) ha sobrevivido y con la maldad del Leviatán surge de las profundidades marinas y abraza con sus temibles tentáculos transformado en Trípode. El material con el que está hecho ha cambiado, algunas veces fue creado por el demonio en semejanza a un calamar gigante, después por el mismo demonio pero venido de otro universo y con un material adecuado para resistir las peores armas que ha diseñado el hombre.

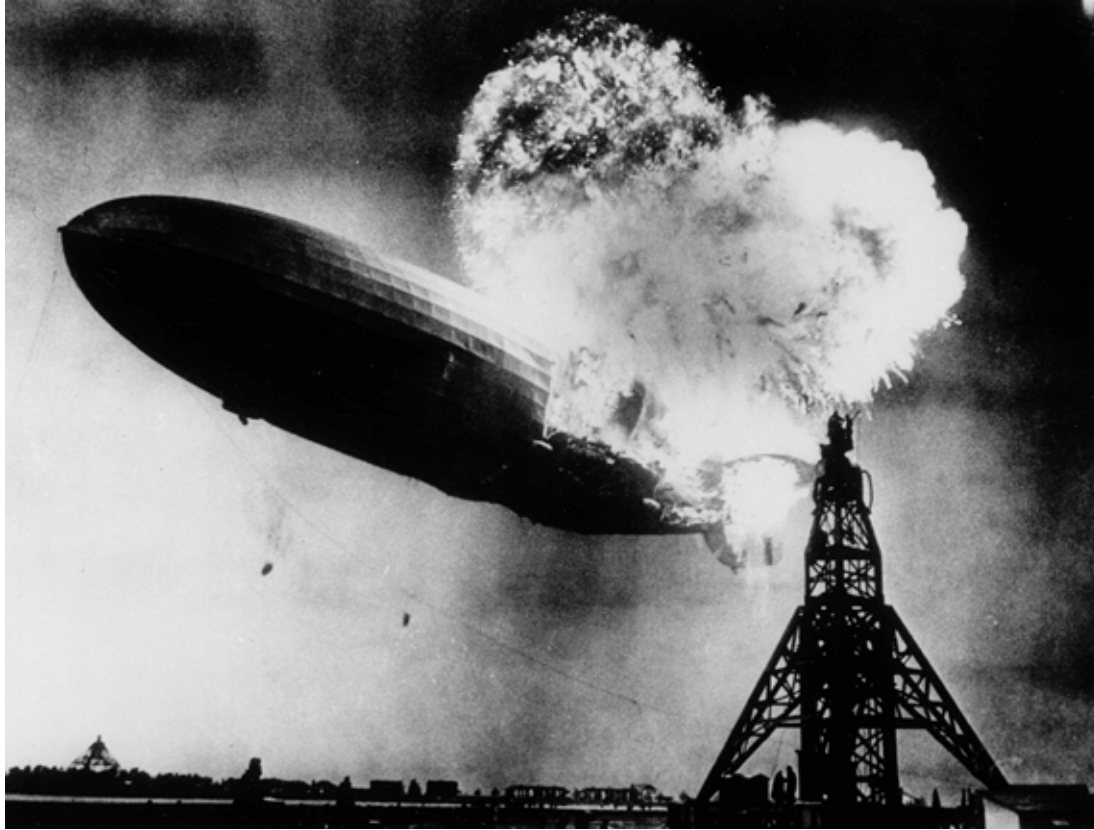
La aplicación de un análisis formal ha permitido a esta investigación reconocer un lenguaje en el que lo imaginario y lo fantástico se rozan constantemente y revelan ese estado onírico en donde el sueño se conecta con nuestra realidad a través de la pantalla grande. Para satisfacción de muchos recurre a envolventes efectos de sonido, imágenes en tercera dimensión, que acercan la percepción de esa realidad y la profundizan. A razón del deseo humano de hacer ejercicios mágicos e increíbles el viaje ha sido largo e incansables, en el mar y en el universo entero, alrededor de la repetición de historias del castigo merecido que ejerce la divinidad en turno, el miedo a lo desconocido y lo que se manifiesta muchas veces en formas sustantivas para el ser.

La bestia ahora viene de otro planeta, y está entre todos, pero podría emerger muy pronto del propio ser humano —la veremos en próximas películas—. Semejante a la bacteria que lo venció la última vez o

podría ser tan abstracto que no se alcanza a imaginar aún. Por ahora habrá que conformarse con ver el flagelo que la máquina monstruosa ejerce a nuestra frágil humanidad. Se podría pensar que al final la esperanza no muere y triunfa el bien sobre el mal, pero la pregunta es por qué una y otra vez lo resucitamos y los enfrentamos, quizá para demostrar quién manda o simplemente para ser castigados por tanto horror generado por la misma humanidad o, simplemente, porque el hartazgo de unos hacia otros hace nacer un deseo de autodestrucción, aunque ésta dure aproximadamente 94 minutos y se pueda observar desde una butaca comiendo palomitas.

94 Obras completas de Platón, por Patricio de Azcárate, tomo oncenno, Madrid 1872, páginas 121-136

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Hinderberg.JPG>



No es coincidencia el temor que sintió la gente de Grovers Millie, New Jersey en 1938 —vísperas de Halloween— al escuchar el relato de Welles en la radio, ya que recién se había escuchado del desastre mortal de la caída del dirigible Hindenburg (mayo de 1937) unos meses antes. Incluso después de ver esta foto no cuesta trabajo imaginarse el ataque del Trípole.



Orson Welles en el estudio de la CBS Radio, en la transmisión en vivo del ataque marciano.

*La guerra de los mundos* de Orson Welles  
(aparición mediática)

Nueve años después de la primera aparición en *Amazing Stories* hubo un verdadero boom no sólo en torno al personaje sino a la novela. El año fue 1938 fundamental para la ciencia ficción en los Estados Unidos, en ese mismo año nació el personaje de *Superman* y se consiguió la fusión del átomo —comenzó la era de la energía nuclear—<sup>95</sup> y se desató la invasión alemana. El terror nazi se fue extendiendo y por todas partes se escuchaban escalofriantes noticias acerca de estos sucesos mismos que impactaban a todo el mundo, sobre todo a los ciudadanos estadounidenses quienes se sentían atormentados y escapaban de esta realidad sintonizando en la radio programas de variedades. Un programa presentado por la CBS llamado “Teatro Mercurio” y dirigido por Orson Welles —no confundir con el escritor H. G. Wells—, donde se relataban series dramáticas era apenas atendido por una audiencia que prefería al ventrílocuo Edgar Bergen. Sin embargo, el 30 de septiembre de 1938 hubo un giro de 180° cuando la mayoría de los oyentes del programa de Berger coincidieron en cambiar la sintonía para no escuchar la música del intermedio y se toparon con una transmisión especial que relataba un ataque extraterrestre que se estaba llevando a cabo en Groves Mille, Nueva Jersey. La relatoría de hechos era tan buena que muchos radioescucha se tragaron el cuento y no sólo por la excelente interpretación sino por la costumbre de escuchar los horrores de la guerra se estaba volviendo costumbre. De hecho, semanas antes, por el mismo medio se había transmitido el relato de la caída del zepelín Hinderburg

con todos los pasajeros que venían a bordo. Y es así que cerca de un millón de personas cayeron en pánico y por todos los medios se preguntaba si era real el fin del mundo por el ataque marciano. Según los especialistas este evento es un parteaguas no sólo por la conciencia colectiva y el terror a lo desconocido sino por la aceptación de todos los descubrimientos científicos y tecnológicos.



Portada del vinilo con la grabación del radiodrama *War of the Worlds*.

95 *La guerra de los mundos*, documental *History Channel*, de la evolución a la ciencia ficción. <http://www.youtube.com/watch?v=xp-W9b3jMcc>

*conclusiones*

CONCLUSIONES



## CONCLUSIONES

Los procesos para detallar la imagen centraron este proyecto en el análisis iconográfico con el afán de conjugar métodos aparentemente polarizados. Uno que se centra en la historia del arte y sus influencias iconográficas y el otro que resulta una desatada lista de valores formales considerados básicos en área del diseño. El marco teórico pues está redondeado no existe el vacío de los valores formales desde una perspectiva histórica y hay valores formales que se complementan con el desarrollo histórico no sólo en concepto sino en forma.

El resultado sin el deseo de desvirtuar ninguna de las teorías —tanto como el método iconológico de Panofsky como la teoría general de la imagen— encajaron bien. El mismo Panofsky abre las puertas y contempla análisis formal en el contenido preiconográfico dónde se intercaló la Teoría General de la Imagen (TGI) de Villafañe y que sin ninguna pretensión enlista rasgos cualitativos de la imagen que no deben de ser dejados de lado en ningún análisis iconológico

La conjugación del método de Panofsky —hecho para imágenes fijas— fue robustecida con la TGI de Villafañe, que permitió el análisis de la imagen secuencial del Trípode en su medio; el cine. Sin que por esto se piense que Villafañe es el único que abarca el análisis de las imágenes en movimiento, sin embargo sus postulados resultaron pragmáticos para el tipo de análisis.

La dificultad aparente de aplicar un análisis de este tipo representó varios retos. Uno consistió hallar un marco conceptual para esta imagen conforme a su propia naturaleza —imagen creada para el cine.

Con la representación icónica, ofrece un territorio más vasto que el que normalmente se concibe para las producciones audiovisuales y artísticas. Por ello se abarcaron también otros ámbitos como procesos psico-perceptivos del espectador al ver una película del género de ciencia ficción, En mismas que aportaron las herramientas necesarias para redondear la definición iconológica de dicha imagen. Para el enfoque de la filosofía de la imagen brindó consideraciones interesantes para definir a la imagen no sólo visualmente sino para llegar a su principio relevante: donde se imagina. Y mejor aún rescatar a la imaginería popular como un hecho nada despreciable y si un acto creativo en muchos sentidos no sólo estético sino con alcances culturales que definen incluso épocas y estilos.

La dificultad de aplicar un análisis de este tipo representó varios retos uno de ellos hallar un marco conceptual para esta imagen que estriba en su propia naturaleza —imagen creada para el cine—. Y con la correspondiente representación icónica que ofrece un territorio mucho más vasto que el que normalmente se concibe para crear producciones audiovisuales y artísticas. Por lo que se abarcaron también otros ámbitos como procesos psico-perceptivos como el de el espectador al ver una película de género de ciencia ficción —que provoca sensaciones diferentes que ver una comedia romántica—, la memoria, el pensamiento, etc.

*A favor de la imaginación* fue uno de los grandes hallazgos al hacer esta investigación que permitió incluir aspectos que van más allá del escepticismo a una creencia popular. Analizar un extraterrestre como imagen visual lo despoja del sentido estricto

de la creencia y desde ese punto de vista se pueden ver sus atributos como en este caso el trípode —concebido como personaje central— que representa de entrada una máquina beligerante que ataca un mundo desprovisto de armas aptas para defenderse de un ataque fulminante; hecho que pareciera si digno de una película de ficción desdeñada por el hecho de ser irreal; puede quedar en extraño fanatismo adjudicado a los llamados *freaks* de la ciencia ficción o de un sector *underground*.

Aunque el objetivo principal no sea redimir este tipo de imágenes concebidas en la imaginación, sí, el análisis ayudó a sacar brillo e importancia a las cosas que se imaginan como un hecho creativo y no como un pasatiempo infantil. Hecho que siempre ha subsistido porque relatar hechos fantásticos siempre se ha hecho y sólo se manejan como supercherías o fanatismos ridículos y se estudian como usos y costumbres o a nivel de antropología social, pero el trasfondo y la aportaciones a las artes visuales son muy valiosas porque ha provisto de innumerables representaciones al pensar imaginando, y ha enriquecido el mundo de la imaginación y a través del arte han tomado forma. Testimonio que van desde el lenguaje literario hasta el lenguaje plástico.

Por tanto, si bien es cierto que un autor puede plantear un único enfoque, también es cierto que el modo de representación que utilizan las imágenes comunes tienen su lenguaje propio. Y es éste el que el receptor termina integrando, aquello que puede comprender, aunque se corre el riesgo de perder la intención o auténtico sentimiento o idea que el autor quiso reflejar.

Dentro de las cavilaciones de este tipo hay una que va en torno a la disciplina que originalmente está designada a este tipo de análisis: la historia del arte. Sin embargo en todo el planteamiento teórico — que es un método de historia del arte— se aportaron puntos de vista multidisciplinarios con el afán de fortalecer la investigación y el resultado. Los aportes desde el punto de vista de espectador simple y hacedor de imágenes desplazaron el análisis a un nivel más objetivo buscando más información dentro de la imagen misma como documento en su entorno. Las aproximaciones de la investigación al campo del cine exigen conocer el lenguaje del mismo para el desafío de analizar el personaje-imagen. Centrar atención en los puntos del personaje como imagen sometida al tiempo histórico del momento o a las técnicas al uso, pero con el fin de dar vida a un personaje que a su vez da significación a la película.

Es entonces que el análisis iconográfico en gran medida en esta tesis está planteado con base en los hechos que suponen el contexto de todo tipo alrededor de la obra, pero todo el tiempo evoca procesos compositivos y de presentación aunque el sentido es más interpretativo y termina siendo una percepción individual —de la cultura visual de cada quien—. Sin embargo esta tesis versa en el testimonio de las imágenes y en gran medida lo que transmiten aisladamente de lo que se dice de ellas como “relatos visuales” pero ahora contados a través del cine y enfocado a un solo personaje.

El análisis de la imagen personaje trípode revela información fiable y descriptiva sobre un una época y las convenciones y estereotipos que alrededor de este tipo de imágenes se crean; e información

fundamentada con la conciencia plena que esta imagen no fue hecha como testimonio pero permitió ver entre líneas detalles significativos como su correspondencia al tipo de imágenes como las razas monstruosas que si bien en su momento fueron percepciones distorsionadas y ahora se consideran muy poco serias resulta ser que los extraterrestres son un desplazamiento de esos primeros bestiarios.

Un hecho inspirador en el proyecto fue la emoción de recabar miles y miles de imágenes de diferentes representaciones actuales de fanáticos en *internet* que hacen sus propias versiones del trípode y lo han hecho trascender como icono de las máquinas alienígenas más peligrosas en la historia de la ciencia ficción.

Finalmente el proyecto propone con una edición especial que traza una camino visual del tiempo en el que se desarrolla la imagen del personaje Trípode con el propósito de conjuntar un bestiario al estilo antiguo. Como último punto cabe señalar que es cierto que este tipo de investigaciones posee el encanto de aportar sí mucho respecto al campo del conocimiento de la artes visuales y enriquecer el trabajo académico y también invitar al disfrute de recrear la mirada y sembrar el entusiasmo en la mirada de cualquiera como espectador. Hacer por hacer y contar visualmente saltos de la literatura al cine, del kraken clásico al trípode, del trípode de Spielberg al que vive en cada uno de nosotros cuando salimos de ver la película o tal vez a preguntarnos cuál será la mejor versión o si vale la pena simplemente reflexionar sobre ese tema y con ese enfoque una y otra vez.

*bibliografía*

- ACHA, Juan, (1992), *Creatividad Artística*, México, Editorial Trillas.
- ÁLVAREZ Hernández, Ma. Vicenta, (2006), “De la iconografía medieval a la ficción contemporánea: un relato, Baudolino, de Umberto Eco”, *Revista Signa*, núm. 15, Madrid, UNED, págs. 341-368, en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías. [www.cervantesvirtual.com](http://www.cervantesvirtual.com)
- ARNHEIM, Rudolf, (1976), *El pensamiento visual*. Buenos Aires, Eudeba.
- ARNHEIM, Rudolf, (1990), *El cine como arte*, Barcelona, Paidós.
- BACK-MORSS, Susan, (2005), “Estudios Visuales e imaginación global” (ensayo), en Brea, José Luis (ed.) *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Barcelona, AKAL, estudios visuales, págs. 158-159.
- BARNARD, M., (2001) *Approaches to Understanding Visual Culture*, Nueva York, Palgrave.
- BEER, Gillian (1996), “Science and Literature”, en Olby, *Companion to the History of Modern Science*, Routledge.
- BARTHES, Roland, (1987), *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós.
- BENET, Vicente J., (2004), *La cultura del cine, Introducción a la historia y la estética del cine*, Barcelona, Paidós.
- BOYER, P. (1985), *By the Bomb's Early Light. American Thought and Culture at the Dawn of the Atomic Age*, Universidad de Carolina, Chapel Hill.
- BRADBURY, Ray, (2005), *Crónicas marcianas*, Minotauro, Barcelona.
- BURKE, Peter, (2006), *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*, Barcelona, Crítica.
- CAMPBELL, Joseph, (1997) *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica.
- CAPANNA, Pablo, (1992), *El mundo de la ciencia ficción*, Buenos Aires, Letra buena.
- CHEVALIER, Jean, (1991) *Diccionario de los símbolos*, Barcelona, Editorial Herder.
- COMPANY, Juan Miguel, (1986), *La realidad como sospecha*. Madrid, Hiperión.
- COTTERELL, Arthur, (1990) *Enciclopedia ilustrada de mitos y leyendas*, Madrid, Editorial Debate, S.A.
- DICK, Philip K., “Lo recordaremos por usted perfectamente”, en BERNAL, Ricardo, (1997), *Antología: los mejores relatos de ciencia ficción*, Alfaguara, Madrid.
- ESTEBAN Lorente, J.F., (1990), *Tratado de iconografía*, Madrid, Istmo.
- ECO, Umberto, (1968), *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Barcelona, Lumen.
- ERREGUERENA Albaiteiro, Ma. Josefa, (2002), “Los medios masivos de comunicación como actualizadores de mitos”, en *Cuadernos de la TICOM*, núm. 47, México, UAM, Unidad Xochimilco, págs. 61-64.
- FAYTER, P. (1997), *Strange new worlds of space and time: late Victorian Science and Science Fiction*, Chicago University Press, Chicago.
- FURIÓ, Vicenç, (2001), *Ideas y formas en la representación pictórica*, Barcelona, Universitat de Barcelona.
- FREIXEDO, Salvador, (1991), *Biografía del fenómeno ovni*, Madrid, Espacio y Tiempo.
- FREEDBERG, D., (1992), *El poder de las imágenes*, Madrid, Cátedra.
- GARCÍA, Carlos, (1987), *Mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*, Barcelona, Montesinos, D.L.
- GOMBRICH, E.H., (1968.), *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Barcelona, Seix Barral.
- GOMBRICH, E.H., (1981), *Investigación en humanidades: ideales e ídolos*, Barcelona, Gustavo Gili.
- GONZÁLEZ Sánchez, Julián, (1999), “Mundos Posibles y mundos reales, pragmática de la interpretación de los conceptos del cine en el nuevo estado de la imagen” (Tesis), Universidad Complutense, Madrid, versión electrónica en [http://www.cibernetia.com/tesis\\_es/CIENCIAS\\_DE\\_LAS\\_ARTES\\_Y\\_LAS\\_LETRAS/TEORIA\\_ANALISIS\\_Y\\_CRITICA\\_DE\\_LAS\\_BELLAS\\_ARTES/I](http://www.cibernetia.com/tesis_es/CIENCIAS_DE_LAS_ARTES_Y_LAS_LETRAS/TEORIA_ANALISIS_Y_CRITICA_DE_LAS_BELLAS_ARTES/I)
- MARTIN González, Juan José, (26-28 mayo, 1988), “Iconografía e iconología como métodos de la Historia del Arte”, en *Cuadernos de Arte e Iconografía*, Tomo II - 3. “Coloquios de Iconografía. Ponencias y comunicaciones. I”, España, revista virtual, Fundación Universitaria Española.
- GOMBRICH, E.H., (1972), *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*, Madrid, Alianza Forma.
- GUASCH, Anna María, (2005), “Doce reglas para una nueva Academia: La nueva historia del arte y los estudios visuales” (ensayo), en BREA, José Luis (ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Barcelona, AKAL.
- HERRERA, Miguel Ángel, (1999), *La vida extraterrestre*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Colección Tercer Milenio
- HASSIG, Debra, (2000), *The Mark of the beast: the medieval bestiary in art, life, and literature*, Nueva York, Routledge.
- HASSIG, Debra, (1993), *Medieval bestiaries: text, image, ideology*, Columbia, University.



- HAYNES, R., (2003), "From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature", *Public Understanding of Science*, Vol. 12, págs.243-253.
- LAPUJADE, Marie-Noel, (1988), *Filosofía de la imaginación*, México, Siglo XXI.
- LEMAGNY, Jean-Claude, y André ROUILLÉ, (1988), *Historia de la fotografía*, Barcelona, Alcor.
- LE GUINN, Úrsula, (2005), *Planos paralelos*, Minotauro, Barcelona.
- LEM, Stanislav, (1998), *Ciberiada*, Alianza, Madrid.
- LOCKE, Simon, (2005), "Fantastically Reasonable: Ambivalence in the representation of Science and Technology in super-hero comic", *Public Understanding of Science*, Vol. 14, págs.25-46.
- LUCKHURST, Roger, (2005), *Science Fiction*, Polity Press, Cambridge.
- MARTÍN, Sara, (2002), *Monstruos al final del milenio*, Madrid, Alberto Santos Editor.
- MEMBA, Javier, (2005), *La década de oro de la ciencia ficción, 1950-1960*, Madrid, T&B.
- METZ, Christian, (2001), *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*, Barcelona, Paidós.
- MILBURN, Colin, (2002), "Nanotechnology in the Age of Posthuman Engineering: Science Fiction as Science", *Configurations*, Vol.10, núm.2, págs.261-295.
- MILBURN, Colin, (septiembre 2010), "Modifiable Futures: Science Fiction at the Bench", *Isis*, Vol. 101, núm. 3, págs.560-560.
- MOFFIT, John F., (2006) *Iconografía extraterrestre*, Madrid, Siruela.
- MOLES, Abraham, (1975), *La comunicación y los mass media*, Bilbao, Mensajero.
- MONTHERLANT, Henry, (1979), *Los bestiarios*, Madrid, Alianza Editorial.
- PANOFISKY, Erwin, (1970), "Iconografía e iconología: introducción al estudio del arte del Renacimiento", en *El significado en las artes visuales*, Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- PANSEGRAU, Petra, (2003), "Perception and Representation of Science in Literature and Fiction Film", *Public Understanding of Science*, Vol. 12, págs. 227-228.
- PANOFISKY, Erwin, (1984), *Estudios sobre iconología*, Madrid, Alianza.
- PEEBLES, Curtis, (1994) *Watch the skies! A chronicle of the flying saucer myth*. Washington DC, Instituto Smithsonian.
- PÉREZ Agusti, Rodolfo, (1992), *Cine de aliens y robots, El mundo de la ciencia ficción*, Buenos Aires, Letra Buena.
- PÉREZ Rioja, J.A., (1980), *Diccionario de Símbolos y Mitos*, Madrid, Tecnos.
- PÉREZ, Adolfo, (2005), *75 años del cine de ciencia ficción*, Madrid, Ediciones Masters.
- PÉREZ, Adolfo, (2005), *Cine de aliens y robots*, Madrid, Ediciones Masters.
- POPPER, Karl R., (2002), *La miseria del historicismo*, Alianza, Madrid. [http://books.google.com.mx/books/about/La\\_miseria\\_del\\_historicismo](http://books.google.com.mx/books/about/La_miseria_del_historicismo).
- RAMÍREZ, Juan Antonio, (1976), *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Cátedra.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, (Marzo 1996), *Cómo escribir sobre arte y arquitectura*, Barcelona, Ediciones del Serbal, S.A.
- READ, Herbert, (1985), *Imagen e idea*, México, Fondo de Cultura Económica, (Breviarios núm.127).
- REVILLA, Federico, (2007), *Diccionario de iconografía y simbología*, Madrid, Cátedra.
- RIBERA, Antonio, (1983), *Las máquinas del cosmos*, Barcelona, Planeta.
- RIPA Perugino, Cesare 1600-, (1987), *Iconología*, Madrid, Akal.
- ROBERTS, Adam, (2005), *The history of science fiction*, UK, Palgrave Macmillan.
- ROBINSON, K.S., (1996), *Marte rojo*, Barcelona, Minotauro.
- SCOLARI, Carlos, (2005), *No pasarán. Las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*, Madrid, Páginas de Espuma.
- SCHOLES Robert y Eric S. Rabkin, (1982), *La ciencia ficción. Historia, ciencia, perspectiva. Versión castellana Remigio Gómez Díaz*, Madrid, Taurus.
- STEINMÜLLER, K., (1997), "Science Fiction and Science in the Twentieth Century", en KRIGE, J. y Pestre, D., *Science in the Twentieth Century*, Amsterdam, Harwood Academic Publishers, págs.339-360.
- VERNE, Julio, (1991), *Veinte mil leguas de viaje submarino*, Madrid, Ediciones Rialp.
- STORY, Ronald D. (Ed.), (1980), *The encyclopedia of ufos*, New York, Doubleday & Company.
- THOMPSON, Keith, (1993), *Angels and aliens*, New York, Fawcett Columbine Books.
- VILLAFANE, Justo, (1985), *Introducción a la teoría de la imagen*, Madrid, Pirámide.
- VILLAFANE, Justo, (2001), *Teoría de la imagen*, Madrid, Pirámide.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw, (2006), *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia*, Madrid, Tecnos.

- WELLS, H.G., (2004), *Los primeros hombres en la luna*, Buenos Aires, Siglo Veinte.
- WELLS, H.G., (2004), *La guerra de los mundos*, Buenos Aires, Siglo Veinte.
- WEINGART, Peter; Claudia Muhl y Petra Pansegrau, (2003), “Of power maniacs and unethical geniuses: science and Scientists in fiction film”, *Public Understanding of Science*, Vol. 12., págs.279-287.
- WOLFE, Audra J., (2002), “Germes in Space: Joshua Lederberg, Exobiology, and the Public Imagination, 1958-1964”, *Isis*, Vol.90, núm. 2, pág.183
- WÖLFFLIN, Enrique, (1979), *Conceptos Fundamentales del Arte*. Madrid, Espasa-Calpe, S.A.
- WILKINSON, Philip, Philip Neil, (1999), *Diccionario ilustrado de mitología*, Madrid, Blume.
- ZAMORA Águila, Fernando, (2007), *Filosofía de la imagen, lenguaje, imagen, representación*, México, UNAM – ENAP.
- Fuentes electrónicas*
- ANTROPODOCUS, Consultado el 21 de noviembre de 2010, *Cómo comenzó todo... o casi todo.*, <http://www.antropodocus.com/blog/index.php/2009/03/16/como-comenzo-todo-o-casi-todo/>
- ARNOTT, Michael, (n.d.), *Bestiary*, Universidad de Aberdeen.  
<http://www.abdn.ac.uk/bestiary/bestiary.hti>
- BADKE, David, (n.d.) *The Medieval Bestiary*, <http://bestiary.ca/copyright.htm>  
<http://bestiary.ca/biblios/biblio19.htm>
- BOURNE, Mark, (n.d.), *Alternate universe movies: Alfred Hitchcock's "The War of the Worlds"*
- CHURCH, Ryan, (n.d.), *Gallery*, <http://www.ryanchurch.com/>
- CHIANG, Dough, (n.d.), *Gallery*, [http://www.dchiang.com/dchiang\\_flash.html](http://www.dchiang.com/dchiang_flash.html)
- CLARK, Alan, (n.d.), *Disaster Film: A cultural phenomenon*, [http://truthseekers.cultureunplugged.com/truth\\_seekers/2009/09/the-disaster-film-a-cultural-phenomenon.html](http://truthseekers.cultureunplugged.com/truth_seekers/2009/09/the-disaster-film-a-cultural-phenomenon.html)
- DMITRIEVICH, Alexander, (n.d.), *Manuscritos elaborados*, <http://www.necrodomo.com/2010/11/manuscritos-iluminados.html>
- DÍAZ, Maroto, Carlos (coord.), (n.d.), *La guerra de los mundos "The War of the Worlds, 1953"*, <http://www.pasadizo.com>
- GONZÁLEZ de Zárate, Jesús María, (n.d.), *Análisis Iconográfico*, Revista Virtual de la Fundación Universitaria Española, [http://www.fuesp.com/revistas/pag/cai07\\_conferencia.html](http://www.fuesp.com/revistas/pag/cai07_conferencia.html)
- GAGLIARDI, Guillermo, (n.d.), *Apuntes sobre iconología*, <http://leonino1950.blogcindario.com/2009/12/00974-apuntes-sobre-iconologia-por-guillermo-r-gagliardi.html>
- GIXMAN, (n.d.), *Infographics*, <http://www.gixman.com/category/infographics/>
- GOSLING, John, (n.d.), *War of the worlds, Invasion, perspective*, <http://www.war-of-the-worlds.co.uk/index.html>
- GOSLING, John (COORD.), (n.d.), *Gallery*, <http://www.war-of-the-worlds.co.uk/index.html>
- GOSLING, John, (n.d.), *Timeline: Ordered by year*, [http://www.war-of-the-worlds.co.uk/site\\_map\\_yearsort.htm](http://www.war-of-the-worlds.co.uk/site_map_yearsort.htm)
- KOCH, Howard, (n.d.), *The panic broadcast*, [http://www.war-of-the-worlds.co.uk/panic\\_broadcast.htm](http://www.war-of-the-worlds.co.uk/panic_broadcast.htm)
- MANZANO, Sara, (n.d.), “*El libro de los monstruos, un original bestiario visual*”, <http://www.papelenblanco.com/arte/el-libro-de-los-monstruos-un-original-bestiario-visual>
- MONSTERS, Sea, (n.d.), *Gallery*, <http://www.themysteryworld.com/2010/08/sea-monsters.html>
- SEBA, Albertus, [http://en.wikipedia.org/wiki/Albertus\\_seba](http://en.wikipedia.org/wiki/Albertus_seba)
- SUÑER, Iglesias Francisco Javier (coord.), (n.d.), *Galería de imágenes*, <http://www.ciencia-ficcion.com>
- UCEDA, Miguel, *La guerra de los mundos cien años después*, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero8/wells.htm>
- ZEUS, Dr. (coord.), (n.d.), *Gallery*, <http://drzeus.best.vwh.net>
- Direcciones electrónicas y blogs*
- <http://merzo.net/1cmpp.htm>
- <http://www.ryanchurch.com/>
- [http://www.dchiang.com/dchiang\\_flash.html](http://www.dchiang.com/dchiang_flash.html)
- <http://www.pasadizo.com>
- <http://www.ciencia-ficcion.com/bienvenida.html>
- <http://www.war-of-the-worlds.co.uk/index.html>
- <http://markbourne.blogspot.com/2010/08/alternate-universe-movies-alfred.html>
- <http://www.ucm.es>
- <http://www.papelenblanco.com/arte/el-libro-de-los-monstruos-un-original-bestiario-visual>
- <http://www.necrodomo.com/2010/11/manuscritos-iluminados.html>
- <http://www.abdn.ac.uk/bestiary/translat/56r.hti>
- <http://www.abdn.ac.uk/bestiary/translat/56r.hti>
- <http://www.war-of-the-worlds.org/Movies/>

<http://mulibraries.missouri.edu/specialcollections/exhibits/darwin/specimens.htm>

<http://fantastic.library.cornell.edu/imagerecord.php?record=110>

<http://bancroft.berkeley.edu/philobiblon/>

<http://bestiasybestiarios.blogspot.com/>

<http://britishlibrary.typepad.co.uk/digitisedmanuscripts/medieval/>

<http://thevaultofhorror.blogspot.com/2010/06/tuesday-top-10-favorite-ray-harryhausen.html>

<http://www.graphique3d.republika.pl/>

<http://www.lanceradvanced.com/Illustration/FanArt/WOTW.html>

<http://listverse.com/2010/04/07/top-10-fantastic-and-surreal-creatures/>

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1455805>

<http://forums.introversion.co.uk/multiwinia/viewtopic.php?p=21976>

<http://tgf.the-icebox.com>

<http://www.deisign.com>

<http://bbs.stardestroyer.ne>

<http://browse.deviantart.com>

[www.thewaroftheworlds.com](http://www.thewaroftheworlds.com)

<http://www.fictionscience.com>

<http://www.bleedingcool.com>

<http://monsterbrains.blogspot.com>

<http://marvel.com/>

<http://www.imdb.com/title/tt0407304/>

<http://www.dccomics.com/dccomics/>

<http://marksosbe.blogspot.com/2010/04/tripod.html>, (p. 217).

<http://www.thewaroftheworlds.com/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tripod\\_\(The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tripod_(The_War_of_the_Worlds))

<https://picasaweb.google.com/116637781725296267499/WarOfTheWorldsDiorama>

[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds\\_\(1953\\_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds_(1953_film))

<http://waroftheworlds.wikia.com/wiki/Fighting-machine>

<http://www.youtube.com/watch?v=7XKJRxhSveo>

<http://www.youtube.com/watch?v=7XKJRxhSveo>

<http://www.youtube.com/watch?v=Ysxp80bA54g&feature=related>

*índice de  
imágenes*



1. *Storyboard* de la escena del ataque del Trípode a un buque militar. Estudio de Doug Chiang, 2004, (p.8).
2. Pinturas, relieves y esculturas. Adjudicadas al hombre de cro-magnon y posibles primeros europeos. (40.000 a. C.), (p.15).
3. Escena de *20 000 leguas de viaje submarino*, (*20 000 Lieues Sous les Mers*) 1907, Georges Méliès, (p.16).
4. Trípode, modelado 3D, Luis Suárez Galán, 2011, (p.17).
5. Erwin Panofsky, (p.19).
6. Escala de iconicidad para la imagen fija asilada (tabla explicativa), (p.21).
7. Grados de iconicidad ejemplificados con el Trípode, (p.22).
8. Ilustración digital. Montaje del cartel de *La guerra de los mundos* en una ilustración para representar la primera proyección de cine, (p.26).
9. Stan Winston (efectos especiales), primeras pruebas de la reina *Alien* en el rodaje de *Alien, el regreso*, 1986, (p.28).
10. El personaje *Alien* de Ridley Scott fue desarrollado con base al *Necronom V* de H. R. Giger y le valió al artista un *Oscar* por el arte cinematográfico, (p.29).
11. Personaje de la película *Paul*, (2011). Estereotipo del extraterrestre, (p.30).
12. Escena de selenitas recibiendo a los terrícolas en *Viaje a la Luna* de Georges Méliès (1902), basada en la novela *Los primeros hombres en la Luna* de H.G. Wells y en *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne, (p.31).
13. La maquinaria imponente de la Revolución Industrial, (p.32).
14. Personaje de la película *Frankenstein* de 1910 escrita y dirigida por J. Searle Dawley. Fue la primera adaptación de la obra literaria de Mary Shelley, (p.33).
15. Imágenes del llamado *steampunk*, (p.34).
16. Diferentes versiones del *Hombre de Vapor* de las praderas de Edward S. Ellis, que presenta la versión de la locomotora humana y luego animal. en publicaciones de Frank Reade del siglo XVII, (p.35).
17. *Frank Reade y su caballo de vapor*, sin título, Aparición en el *pulp* semanal Frank Tousey's Boys Vol. II, No. 44. Octubre 6, 1882, (p.35).
18. Ilustración de tipo *steampunk* del ataque del *Kraken* al *Nemo*, *20,000 leguas de viaje submarino*, (p.36).
19. Primeras portadas de revistas especializadas en ciencia ficción. Los llamados *Pulps*, (p.38).
20. Portada de *Amazing Stories*, número con pioneros de la ciencia ficción Abril, 1926, (p.39).
21. Billete conmemorativo de la teoría Schiaparelli, (p.40).
22. Caricatura "los marcinaos planeando acueductos", (p.40).
23. Imágenes referentes a la teoría Schiaparelli sobre la existencia de canales en Marte, (p.40).
24. Ojo de rana, relación zoomorfa. Imagen otorgada por trabajo en equipo de la "sociedad secreta". Generación 2008-2010. Maru Lucero (sociedad secreta), (p.41).
25. "Cronología alienígena", en *Skeptical Inquirer*, septiembre-octubre de 1997, (p.42).
26. Portadas de ediciones de la novela de *The War of the Worlds* H.G. Wells desde 1898 hasta 1997, (p.43).
27. Múltiples representaciones de personajes extraterrestres se pueden encontrar en la saga *La Guerra de la Galaxias*. Hay referencias de humanoides, robots y animales, (p.44).
28. Tabla con una relación de personajes extraterrestre relevantes en la literatura y el cine de ciencia ficción, (p.45).
28. *El día que la tierra se detuvo*. (*The Day the Earth Stood Still*), 1951, (p.46).
29. *La cosa*. (*The thing from another world*), 1951, (p.46).
30. *Robot monster*, 1953, (p.46).
31. Planeta olvidado. (Forbidden Planet), 1956, (p.46).
32. *Vinieron del espacio*. (*It came from outer space*), 1953, (p.47).
33. *Invasores de Marte*. (*Invaders from Mars*), 1953, (p.47).
34. *Las mujeres gato*. (*Cat-Women*), 1952, (p.47).
35. *La nave de los monstruos*, 1959, (p.47).
36. Imagen icónica no sólo de la película *Le voyage dans la Lune*, también de los inicios del cine, (p.48).
37. Escena de *Viaje a la Luna*, (p.48). Hermosas y femeninas selenitas observan curiosas a los visitantes terrícolas, (p.48).
38. Escena de *Viaje a la Luna*, (p.48). Los sabios científicos deliberan para hacer un viaje a la Luna, (p.48).
39. Escena de *Viaje a la Luna*, (p.48). Los selenitas reciben a los terrícolas, (p.48).
40. Escena de *Viaje a la Luna*, (p.48). Recibimiento en la Tierra a los viajeros, (p.48).

41. Cartel de los inicios de la cinematografía, París, 1903, (p.49).
42. Ilustración de María —personaje principal— cartel diseñado por Graven Borst, 1992, para la película coloreada de *Metrópolis*, (p.50).
43. Diseño de Schulz-Neudman, cartel de la película *Metrópolis* valuado en 700.000 dólares, (p.50).
44. Litografía de 143 x 94 cm. María transformándose en máquina. Diseño Klebrand, (p.51).
45. Diseños de Josef Bottlik, (p.51).
46. Diseño de “Frank”, cartel de la película *Metrópolis*, (p.51).
47. Diseño de cartel película *Metrópolis* de Boris Bilinsky, (p.51).
48. Diseño de cartel película *Metrópolis* de Boris Bilinsky, (p.51).
49. Diseño de cartel película *Metrópolis* de Boris Bilinsky, (p.51).
50. Diseño de cartel película *Metrópolis* de Boris Bilinsky, (p.51).
51. En la película *Sector 9*, (2009) cambian los papeles entre humanos vs alienígenas y se hace evidente el racismo. Surgen enfrentamientos entre alienígenas y nativos, y en general, existe un clima “antialien” que recuerda los tiempos del *Apartheid*, (p.52).
52. Portada, *Metrópolis* (1927) Fritz Lang, (p.53).
53. *Fahrenheit 451* (1967), François Truffaut. Portada, (p.53).
54. *2001, odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick. Portada, (p.53).
55. *El planeta de los simios* (1968), Franklin J. Schaffner. Portada, (p.53).
56. *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977), Steven Spielberg. Portada, (p.53).
57. *Alien, el octavo pasajero* (1979), Ridley Scott. Portada, (p.53).
58. *Blade Runner* (1982), Ridley Scott. Portada, (p.53).
59. *Star Wars, el imperio contrataca* (1980), Irvin Kershner. Portada, (p.53).
60. *Star Trek 2, la ira del khan* (1982), Nicholas Meyer. Portada, (p.53).
61. *E.T.* (1982), Steven Spielberg. Portada, (p.53).
62. *Terminator* (1984), James Cameron. Portada, (p.53).
63. *Brazil* (1985), Terry Gilliam. Portada, (p.53).
64. *Doce monos* (1995), Terry Gilliam. Portada, (p.53).
65. *Gattaca* (1997), Andrew Niccol. Portada, (p.53).
66. *Contacto* (1997), Robert Zemeckis. Portada, (p.53).
67. *El quinto elemento* (1997), Luc Besson. Portada, (p.53).
68. *Matrix* (1999), Hermanos Wachoski. Portada, (p.53).
69. *Solaris* (2002), Steven Soderbergh. Portada, (p.53).
70. *Yo robot* (2005), Alex Proyas. Portada, (p.53).
71. *Avatar* (2009), James Cameron. Portada, (p.53).
72. *La guerra de los mundos* (1953), Byron Haskin. Portada, (p.55).
73. *Guerra de los mundos* (2005), Steven Spielberg. Portada, (p.55).
74. *Storyboard* de la escena del ataque del Trípode a Londres. Estudio de Doug Chiang, 2004, (p.56).
75. Ilustración del ataque del Trípode mar adentro. Es un homenaje a la novela e incluso conserva la visión victoriana de la época en la que fue escrita la novela .Videojuego, (p.58).
76. *La Sagrada Familia*, de Rafael Sanzio (s. XVI), (p.60).
77. Vista del Trípode cuando se despliega por el piso, modelado 3D Luis Suárez, (p.63).
78. Diferentes blogs dedican su espacio a recolectar dibujos y versiones de trípodes en torno a la novela *La guerra de los mundos*, (p.64).
79. Gráficos para un juego de video de *La guerra de los mundos*, los trípodes disparan a los humanos, (p.65).
80. Portada de una edición de la novela, *La Guerra de los mundos*, 1899 diseño de J. Speenhoff. Cortesía de Rimmer Sterk. <http://drzeus.best.vwh.net>, (p.65).
81. Gráficos para un juego de video de *La guerra de los mundos*, los trípodes atrapan ciudadanos londinenses, (p.66).
82. H.G. Wells en la portada de la revista *Life*, (p.67).
83. Reportaje en la revista *Modern mechanic* de H.G. Wells sobre su temprana visión de los cohetes espaciales, (p.68).
84. Portada tipográfica de la primera edición de *La guerra de los mundos*. Heinemann, Inglaterra, 1898, (p.69).

85. Portada de *La guerra de los mundos*, Reino Unido, Ed. Harper, Harper & Brothers, 1898, cortesía de François Beaulieu, (p.70).
86. Holanda, Ed. Cohen Zonen, 1899, Danés, portada: J. Speenhoff, Cortesía de Rimmer Sterk. En estos diseños de portadas se comienza a ver la influencia constructivista del diseño, por la composición y sobre todo por el uso de tipografías de palo seco. La interpretación de los primeros trípodas podría representar una transfiguración del autómatas que comenzaba a abundar en aquellas épocas en las fábricas y la agente fantaseaba sobre el peligro que podría representar que una de estas máquinas cobrara vida y se apoderará de la mente humana, (p.71).
88. Reino Unido, *World's Work Sixpennies* No. 2, 1913, Inglés, portada: Caney, cortesía: Joyce Scrivner, (p.71).
89. La torre *Eiffel*. De hierro pudelado construido con un sistema de barra transversal realizado de. La estructura de la obra maestra de Gustave Eiffel es muy espaciosa y resistente al viento (18.038 piezas y se fija con 2.500.000 remaches). Pesa 7.300 toneladas. Mide en la actualidad, 324 metros de altura con antenas, (p.71).
90. Francia, Calmann-Levy, Nouvelle Collection Illustrée #96, 1917, francés, portada, M. Dudouyt, cortesía: Jacques Garin, (p.72).
90. Grabado, Eh. Tilly, 1838, (p.72).
91. Nikola Tesla en su laboratorio en Austria. Una hipótesis puede ser que los ataques con fuego del Trípodas podrían ser exageraciones del peligro de la corriente alterna desarrollada por Tesla en 1881, (p.72).
92. *Amazing Stories*, Vol. 2 (No. 5), 1927, Inglés, portada: Frank R. Paul, cortesía de Vincent Di Fate, (p.73).
93. Portada de una edición de la novela, *La Guerra de los mundos*, Irlanda, 1934, (p.73).
94. Portada de una edición de la novela, *La Guerra de los mundos*, Reino Unido, 1938, (p.73).
95. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, Holanda, 1939, (p.73).
96. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, Holanda, 1941, (p.73).
97. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, Francia, 1946, (p.73).
98. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, España, 1948, (p.73).
99. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, Estados Unidos, 1943, (p.73).
100. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, México, 1951, (p.73).
101. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, Estados Unidos 1953, (p.74).
102. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, España, 1954 Estados Unidos, 1974, (p.74).
103. Portada de una edición de la novela, *La guerra de los mundos*, Estados Unidos, 1974, (p.74).
104. Escena de un ataque marciano, película *La guerra de los mundos*, 1953, (p.75).
105. Escena de la maquina de guerra saliendo del capullo extraterrestre, película *La guerra de los mundos*, 1953, (p.75).
106. Escena del ataque marciano, ojo de la máquina de ataque, película *La guerra de los mundos*, 1953, (p.75).
107. Escena del ataque marciano con el poderoso láser, película *La guerra de los mundos*, 1953, (p.75).
108. Escena del ataque de las mantas voladoras, En estas escenas se alcanza a ver el hilo que sostiene la maquina de las maquinas de guerra, película *La guerra de los mundos*, 1953, (p.75).
109. Postal de la película *La guerra de los mundos*, (1953). Escena donde los protagonistas indagan con 102. miedo una parte marciana, (p.75).
110. Grabado de un ataque del Kraken, (p.76).
111. Imagen de una versión de cartel de la película *Guerra de los mundos*, 2005, (p.77).
112. Ataque dentro de un incendio provocado por el inteso ataque del los trípodas, wallpaper, 1995. © Dream Works Pictures, Paramount Pictures, 1995, (p.79).
113. Esquema Trípodas, Modelado 3D, Sr. Cadencia. Luis Suárez Galán. (p.80).
114. Ataque nocturno de Trípodas, wallpaper, Dream Works pictures, 1995. © Dream Works Pictures, Paramount Pictures, 1995, (p.83).
115. Escena de la película *Guerra de los mundos*. Ray está aterrado por el ataque de los trípodas, que es letal. © Dream Works Pictures, Paramount Pictures, 1995, (p.84).
116. *Iconismus IV. Ponatur è regione.*; Fig. I. *Puella pilosa filia annorum duodecim*; Fig. II. *Puella pilosa filia altera annorum octo*; Fig. III. *Mas cinnamiæ gentis*; Fig. IV *Fœmina Cinnamiæ gentis*, Grabado en metal, P. Gasparis Schotti. *Physica Curiosa, Sive Mirabilia Naturæ et Artis Libris. Herapoli (Wurzburg)*: J. A. Endeteri & Wolfgangi, 1667. Página 395, Placa 4, *Fenómenos, montruos y prodigios, Freaks Monsters and Prodigies*. <http://fantastic.library.cornell.edu>, (p.85).
117. Moctezuma Xocoyotzin mira el paso de un cometa. *Códice Durán o Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firm*, siglo XVI por el fraile dominico Diego Durán, Imágen que representa lo desconocido y el medio que infundía, por lo que facilmente se relacionaba con eventos catastróficos. (p.85).

118. Escena del *Tapiz de Bayeux* (1073 y 1083). Presenta al cometa *Halley* como símbolo de suerte para el triunfo de los sajones, (p.85).
119. *Fin du Monde*, 19 Mayo 1910, 1977, impresión fotomecánica: medios tonos. Caricatura de los espectadores del cometa *Halley* que lo perciben como el fin del mundo, Biblioteca del Congreso de Washington, DC 20540 EE.UU. *Histoire et charme de la carte postale illustrée* / Jos Philippen, Eduard de Keyser y Jacqueline Marinus. Diest: Europa, c1977, p. 100, (p.85).
120. Ilustración del Apocalipsis 12, 1-6 (*la mujer envuelta en el sol y el dragón*) según el *Comentario del Beato de Liébana*, folios 186 v y 187 del manuscrito citado, (p.88).
121. *La Bestia de las siete cabezas*, detalle del manuscrito *Beato de Valcavado*, Edición: Ila-784, Tipografía: visigótica, 970, iluminador: Ovecom Monasterio de Valcavado, Biblioteca de la Universidad de Valladolid, (p.89).
122. Calamar. Loligo. Ilustración de octopodos que son referencia figurativa en los trípodes. *The Complete Encyclopedia of Illustration*, (p.89).
123. *Naturalis Historia*. Plinio “el viejo” , (p.89).
124. Pulpo. *The Complete Encyclopedia of Illustration*, (p.89).
125. Serpientes. *The Complete Encyclopedia of Illustration*, (p.90).
126. El dragón chino es el símbolo de la china feudal y de la monarquía. Esta representación con recorte de papel está basada en una leyenda de hace 7,000 años. Se representa con una cabeza como de caballo y cuerpo de serpiente y patas de ave. Representa el poder del emperador y era signo de poder y abundancia para todo el pueblo. <http://yandan119.wordpress.com>, (p.91).
127. *Histoire Naturelle*, Plinio, *el viejo*, siglo XII, Abadía de Saint Vincent, Le Mans, Francia, (p.92).
128. Conrad Gesner en *Historia animalium* diseñó diferentes personajes con tintes monstruosos, muchos con rasgos acuáticos. Libro 4, Zurich, Suiza. Christoffel Froschower, 1557-1563. <http://mulibraries.missouri.edu/specialcollections/exhibits/darwin/specimens.htm>, (p.93).
129. Sebastian Münster, *Bestias marinas*, cartografía, Bazel, 1550, (p.94).
130. Escila, El monstruo *Scylla*. ca. 450-425 BC. |CA 1341 Antigüedades romanas y etruscas, Galería Campana, (p.95).
131. Medusa, Galería Uffizi, Caravaggio, 1957, (p.95).
132. Teuthos, los tripulantes del *Alecton* capturan un pulpo gigante en el famoso incidente de Tenerife 1861. Ilustración de Harper Lee en *Sea Monsters Unmasked*, Londres, 1884, (p.96).
133. Kraken, el calamar gigante azota el Trinity Bay, Newfoundland en 1877. Publicado en *Canadian Illustrated News*, Octubre 27, 1877. Un poema de Tennyson basado en la leyenda de los monstruos gigantes marinos vistos en Noruega. Podrían ser unas sirenas enormes. El legendario *Kraken* es hasta ahora el gigante marino más temido, lo reportaron marinos franceses el año 1810, (p.96).
134. Leviatán, *Dstrucción del Leviathan*. 1865, grabado de Gustave Doré, (p.97).
135. *Mujer y Pulpo*, 1814, Hokusai Katsushika, (p.99).
136. *Amazing Stories*, Vol. 2 (No. 5), 1927, Inglaterra, Portada por Frank R. Paul, (p.100).
137. Primera escena donde aparece el Trípode en la película de Spielberg. , (p.102).
138. Escena de la derrota del Trípode en la película de Spielberg. , (p.102).
139. Caracci, Annibale, Polífemo, fresco de 1595 ubicado en el Palacio Farneze, Roma, Italia, (p.103).
140. Godzilla, *Gojira* (1954) es una película japonesa de ciencia ficción. Con ella se inicia la tradición de películas con monstruos gigantes (*kaiju*), (p.103).
141. Aparición de la versión del *Kraken* de Harryhausen, *Furia de Titanes*, Estados Unidos (1981) , (p.103).
135. Harryhausen con su creación del personaje Medusa. *Furia de Titanes*, Estados Unidos (1981), (p.103).
136. *20,000 Leagues Under the Sea* (1907). Meliés y Verne, (p.105).
137. Escala de los monstruos más famosos que han atacado grandes ciudades, sobre todo Nueva York. *Chucky, el mago de Oz, Tiranosaurio Rex, King Kong, Rancor, Megatron, La mujer de 50 pies, Mr. Stay Puft, el Trípode, Godzilla y el monstruo de Cloverfield. Sean Mort*, (p.106).
138. Gráfica de uso del personaje Trípode, (p.107).
139. Transición del personaje Trípode. Dibujo de una fanático, presenta un versión a lápiz de un trípode victoriano y la versión de Spielberg, (p.108).
140. En la versión de Pal ganaron un Oscar por los efectos especiales. En esta el personaje no es un trípode sino una especie manta suspendida. En la versión de Spielberg el trípode se transforma en nave y es muy parecida, (p.109).
139. Escena del ataque de los Trípodes en *The War of the Worlds. We can't stop them*, (p.110).
140. Esta versión es la más apegada a la novela, incluso es ambientada en la época victoriana sin embargo su narrativa no es contundente y resulta para algunos expertos aburrida y un intento fallido para apelar la versión de Spielberg. (p.110).



141. Los Trípodes tienen patas como trinchas y como en la versión de Spielberg aparecen tentáculos más parecidos a flagelos, (p.110).

142. Como en la destrucción del Capitolio que ocurre también el Día de la Independencia. Escena del ataque de los máquinas-cangrejos en *H.G. Wells, War of the Worlds*. (ACA, *Invasion*, (p.110).

143. Hecha para desacreditar la versión comercial versión de Spielberg-Cruise. Por ejemplo estas máquinas tienen cuatro patas y en muchas de sus escenas copian tomas de películas, (p.110).

144. Ataque de un trípode-cangrejo en el diseño copian muchos aspectos incluso la luz central de todas las versiones de trípode, (p.110).

145. *War of the Worlds* de Keff Wayne. Versión musical de la novela de Wells, ambientada con rock progresivo. Ha roto barreras de venta desde la primera vez que se presentó en 1978. En su proyecciones y carteles dan vida al Trípode con forma arácnida. Con ojitos de mosca. Como en todas las versiones se conserva el ataque fulminante del rayo desintegrante, (p.110).

146. *Quò tendis?* Claude Paradin  
Chanoine de Beaujeu  
Devises Heroïques. Lion : Ian de Tournes y Guil Gazeau, 1557. Página 109. <http://fantastic.library.cornell.edu/imagerrecord.php?record=110>, (p.111).

147. Diablo, Xilografía. J.A.S. Collin de Plancy.  
*Dictionnaire Infernal*. París, E. Plon, 1863.  
En general el diablo representan un espíritu maligno que es enemigo del hombre, (p.112).

148. Trípode, modelo 3D. Alto contraste, (p.112).

149. No es coincidencia el temor que la gente de Grovers Millie, New Jersey en 1938 —vísperas de *Halloween*—al escuchar el relato de Welles en la radio, ya que recién se había escuchado del desastre mortal de la caída del dirigible *Hinderburg* (mayo de 1937) unos meses antes. Incluso después de ver esta foto no cuesta trabajo imaginarse el ataque del

Trípode. <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Hindenberg.JPG>, (p.114).

150. Orson Welles en el estudio de la CBS Radio, en la transmisión en vivo del ataque marciano, (p.114).

151. Portada del vinilo con la grabación del radio drama *War of the Worlds*, (p.115).

## BESTIARIO (DOCUMENTO ANEXO)

1. DRAGÓN, Draco, Bestiarius, manuscrito en latín con mas de 100 ilustraciones. Folio 77 ff.; 21 x 13,5 cm. Inglaterra, Siglo V. Ellen Jorgensen: *Catalogus codicum latinorum medii ævi Bibliotheca Regia Hafniensis*, Kbh. 1926, p. 445. <http://www.kb.dk/permalink/2006/manus/221/eng/>. (p. 7).
2. TRÍPODE. Arte para la película *War of the Worlds*. Ilustración. H. Rush, 2004, (p.8).
3. GALLO MONSTRUOSO. Grabado en metal. Libro de P. Gasparis Schotti. *Physica Curiosa, Sive Mirabilia Naturæ et Artis Libris*. Herbapoli (Wurzburg) : J. A. Endeteri & Wolfgangi, 1667. Página 617, folio 20, (p.9).
4. BESTIARIO, *De animalibus*. Descripción de un delfín, Aristóteles (384-322 a.C.) , (p.10).
5. AVE FÉNIX de Katsushika Hokusai (葛飾 北斎), artista conocido simplemente como Hokusai (北斎) fue un pintor y grabador japonés del período Edo, adscrito a la escuela Ukiyo-e. Acuñó el término manga en 1814. <http://www.taringa.net/tags/Katsushika>, (p.13).
6. BESTIARIO ABERDEEN, 1542. En el cristianismo, el águila es el triunfo de Jesús; de la resurrección y del cristiano. Posee una dualidad, es ave noble y magnífica, y también es rapaz destructora. Por este motivo se asoció al águila para darle a esta un significado negativo. La imagen del águila llevando en sus garras un pez es la imagen del raptor de almas. <http://www.abdn.ac.uk/bestiary/>, (p.14).
7. CÓDICE *Mendocino*, (1541). Primera página del código, donde se muestra la alegoría de la fundación de México-Tenochtitlan, Biblioteca Bodleian, Inglaterra, [http://es.wikipedia.org/wiki/Código\\_Mendoza](http://es.wikipedia.org/wiki/Código_Mendoza), (p.15).
8. BESTIARIO, *Hortus Sanitatis* (1485). El sistema tradicional de clasificación de bestiarios antiguos está organizado por orden alfabético, y acompañando a cada especie su correspondiente ilustración, de interés simbólico pero de escaso valor técnico, por lo que en muchas ocasiones es muy difícil establecer con certeza a qué especie se refieren, <http://fondosdigitales.us.es/fondos/libros/622/10/hortus-sanitatis-quatuor-libris-haec-quaesnbsequuntur-complectens/>, (p.16).
9. BESTIARIO, *Cosmographia* (1550). Sebastian Munster, grabado en madera y coloreado a mano, <http://www.columbia.edu/itc/meaac/pritchett/00generallinks/munster/munster.html> (p.17).
10. SIRENA, *Bestiarius*, manuscrito del siglo V, *idem*. Ambos personajes reencarnan hasta nuestros días la vanidad y la maldad. <http://www.kb.dk/permalink/2006/manus/221/eng/>, (p.18).
11. ÁSPID, *Bestiarius*, manuscrito del siglo V, *idem*. Ambos personajes reencarnan hasta nuestros días la vanidad y la maldad. <http://www.kb.dk/permalink/2006/manus/221/eng/>, (p.19).
12. FÁBULAS DE ESÓPO, Heinrich Steinhöwel, 1473 El lenguaje de la fábula está lleno de tópicos, pero son éstos justamente los que han condicionado la visión del mundo animal durante siglos. <http://www.loc.gov/r/rarebook/rosenwald-MandR.html>, (p.21).
13. TRITÓN, SIRENA Y CABALLO DE MAR. *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*, Claude Kappler, París, 1980. <http://valdeperrillos.com/book/export/html/3272>, (p.21).
14. ETIMOLOGÍAS DE ISIDORO DE SEVILLA (siglo VIII), Manuscrito MS4856 de lasa en escritura uncial. Biblioteca Real Alberto I, Bruselas, Bélgica, (p.24).
15. LA TARASCA DE TARANCON, devorando a un impío, en un relieve de Jean Barnabé. Es un monstruo mitológico originario de Francia descrito como dragón con seis cortas patas parecidas a un oso con de buey, caparazón de tortuga a su espalda y una cola con escamas y un agujón. Tenía cabeza de león, orejas de caballo y era muy fiera su expresión. Cuenta la leyenda que el rey de Tarasque había atacado sin éxito a La Tarasca con todas sus filas y su arsenal, pero Santa Marta encantó a la bestia con sus plegarias, y volvió a la ciudad con la bestia así domada. Los habitantes aterrizados atacaron a la criatura al caer la noche, que murió allí mismo sin ofrecer resistencia. Entonces Santa Marta predicó un sermón a la gente y convirtió a muchos de ellos al cristianismo. Arrepentidos de dar muerte al domado monstruo, los habitantes cambiaron el nombre del pueblo a Tarascón. Los bestiarios también estaban en la escultura y el arquitectura. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tarasque>, (p.25).
16. GNOMO, NEREIDAS, SILFO Y SALAMANDRA. Clasificación de los seres fantásticos clasificadods com elementales, (p.26-27).
17. HÉROES, Imágenes de la película 300, 2007. Es una adaptación cinematográfica estadounidense de la novela gráfica del mismo nombre de Frank Miller, la cual relata la Batalla de las Termópilas. La película fue dirigida por Zack Snyder, mientras Miller sirvió como productor ejecutivo y consultor. La película fue rodada en su mayoría con una técnica de súperimposición de croma, para ayudar a reproducir las imágenes de la historieta original. <http://300themovie.info/>, (p.28-29).
18. SUPERHÉROES de Marvel Comics, <http://marvel.com/>, (p.30).
19. BATMAN, <http://www.dccomics.com/dccomics/>, (p.31).
21. LIGA DE LA JUSTICIA Marvel Comics, <http://marvel.com/>, (p.32-33).
21. DRÁCULA Béla Lugosi (Béla Ferenc Dezső Blaskó),1931. <http://www.imdb.com/title/tt0021814/>, (p.34).
22. MONSTRUOS con diversas formas animales. *Iconismus XVII. Ponatur è regione; Fig. XXVI. Monstrum alatum, et cornutum instar Cacodæmonis;*

Fig. XXVII. *Monstrum cornutum, et alatum cum pede rapacis avis*; Fig. XXVIII. *Monstrum cornutum et alatum*. Grabado en metal. Del libro: P. Gasparis Schotti. *Physica Curiosa, Sive Mirabilia Nature et Artis Libris. Herbapoli* (Wurzburg) : J. A. Endeteri & Wolfgangi, 1667. Pagina 614, Folio 17. <http://fantastic.library.cornell.edu/bookrecord.php?record=F002>, (p.35).

23. MONSTRUOS, dibujo infantil. Blog de como dibujar un monstruo, los niños dejan volar su imaginación y son influidos en este caso por dinosaurios (p.36).

24. MONSTRUO DE LAS 7 CABEZAS, (p.37).

25. DRAGÓN, *La femme et le dragon* (Apoc. XI), (1047) Técnica: Miniatura/Iluminación, Dimensiones: 295 x 450, Madrid, Biblioteca Nacional. Umberto Eco: *Beato di Liébana: Miniature del Beato de Fernando I y Sancha* (Codice B. N. Madrid Vit. 14-2). Parma, F. M. Ricci, 1973. [http://de.wikipedia.org/wiki/Beatus\\_\(Buchmalerei\)#cite\\_note-12](http://de.wikipedia.org/wiki/Beatus_(Buchmalerei)#cite_note-12), (p.38-39).

El mito de la existencia de los dragones se sustenta en una diversa cantidad de leyendas y representaciones, diseminadas entre las distintas culturas que lo representan. Se ha planteado, como explicación de este fenómeno, el descubrimiento de fósiles de dinosaurio que llevasen a esas culturas a imaginar seres parecidos. También cabe señalar que los dragones en cada cultura presentan aspectos y características diferentes. Así, en la Edad Media, se creía que los cadáveres de cocodrilo, traídos a mercados y demás sitios de exhibición desde Egipto y Arabia durante la época de Las Cruzadas, se trataban de cadáveres de dragón.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Dragón>

26. BESTIAS CURIOSAS y fantásticas, Konrad Gesner, Mineola, NY: Dover, 2004. Del apartado de los peces, (p.40).

27. ESCENA DE ORLANDO EL FURIOSO Gustave Doré, Siglo XIX, (p.41).

28. ASPID Y BALLENA. Bestiario de Aberdeen, Universidad de Aberdeen. <http://bestiasybestiarios-album.blogspot.com/2010/06/bestiario-de-aberdeen.html>, (p.43).

29. BALLENA, Miniatura del ataque de una ballena a un bote de pescadores. Del bestiario *Giraldus Cambrensis*, (Salisbury?). Siglo XII, *British Library*, Harley MS 4751, f. 69, (p.42).

30. NAUTILUS, *20 mil leguas de viaje submarino* (1869-1879). Un admirador hace su propia versión de la nave. <http://stabbedwithacarrot.deviantart.com/art/nautilus-190537497.html>, (p.44).

31. JULIO VERNE escribió sobre bestias marinas, especialmente del kraken en *20 mil leguas de viaje submarino*, (p.45).

32. BESTIA MARINA, diseño de interfase del juego *Ancient Trader*, juego de estrategia por turnos ambientado en una época indeterminada en la que los grandes barcos mercantes surcaban los mares transportando mercancías. Para se encarnar a un avatar a elegir entre 4 diferentes y nos dedicaremos a surcar los mares transportando mercancías para ganar dinero. En ocasiones no tendremos más remedio que luchar contra otros comerciantes. El juego inserta una parte fantástica e incluye diferentes monstruos marinos (Kraken, Cangrejos Gigantes, Sirenas...), <http://itunes.apple.com/us/app/ancient-trader-hd/id463173971?l=es&mt=8>(p. 46-47).

33. KRAKEN, Recreación del Kraken en la nueva versión de *Furia de Titanes* (2010), (p.49).

34. PULPO, *Giant octopus attacks ship* Ellis, R. 1994. *Monsters of the Sea*; Robert Hale Ltd. Grabado. Los pulpos son unos de los monstruos más temidos de todos los tiempos ha trascendido de tal forma que incluso imaginamos a los extraterrestres con sus formas, (p.50).

35. ALECTON, captura del calamar gigante por marinos de Tenerife (1861).

Ilustración de Harper Lee's *Sea Monsters Unmasked*, Londres, 1884, (p.50).

36. PULPO GIGANTE, dibujado por naturalista Dénys de Montfort (1801), donde describe el ataque a unos marinos franceses en la costa de Angola, (p.51).

37. KRAKEN, versiones del personaje en las dos películas de *Furia de Titanes* y *Piratas del caribe*, (p. 52-53).

38. CALAMAR ALIENÍGENA. Diseñadores 3D han creado *renders* inspirados en calamares gigantes para recrear sus propuestas alienígenas. <http://www.graphique3d.republika.pl/>, (p. 54).

39. KRAKEN. Los marinos se defienden ante el ataque del Kraken, película *Veinte mil leguas de viaje submarino*, Walt Disney Productions, 1954, (p. 55).

40. PULPS, portadas. *Amazing Stories*, 1928. *Unknow* Septiembre, 1953. *Famous Fantastic Mysteries* 1940. *I romanzi di Urania*, 1955. *The impossible tunnel*, 1975. *I dive trasure*, 1960. *Astounding Stories*, 1931. *All top*, 1949. *Wonder Woman*, 1933, (p. 56).

41. PULPS, portada de *Detective Fiction Weekly*. Muchas revistas *pulps* de ciencia ficción abordaron el tema de los pulpos gigantes, muchos relacionados con extraterrestres. Y otros atacando la ciudad, tal como el Trípode. <http://francesca.net/pulp.html>, (p. 57).

42. COMETA. Litografía del artista Honoré Daumier (1808-1897). Museo de Bellas Artes de Boston. *M. Babinet prévenu par sa portière de la visite de la comète*, (p. 58).

43. HUMANOS Invitación al programa *Sci Fi Science*. *The Science Channel*, EUA, 2008. <http://offthewallplays.com>, (p.59).

44. SONY, Alex Proyas, 2004. Basada en la novela de Isaac Asimov *I, Robot*, (p. 60).

45. ANDROIDE PRIS. Blader Runner, 1982. Acrílico y gouche sobre papel, 2005. Por sigma958 <http://sigma958.deviantart.com/art/blade-runner-pris-47226523>, (p. 61).
46. RAY HARRYHAUSEN y sus personajes de *Furia de Titanes*, Desmond Davis, 1981, basada en el mito griego de Perseo, (p.49).
47. MARCIANO , Ilustración de Harryhausen para el arte de la película *La guerra de los mundos*, (p.64).
48. ANDROÍDE, Joe, Inteligencia artificial, (2001), (p.65).
49. EVA, *Wall-E*, (2008), (p.65).
50. MARCIANO, boceto de Harryhausen para la película la *Guerra de los Mundos* de George Pal, (1953), (p. 66).
51. ALIEN, prototipo de un marciano “gris”. (1953), (p. 66).
52. ALIEN, recreación de autopsia del alien del caso Roswell. Es un relato mediático OVNI de una presunta nave extraterrestre en Roswell, Nuevo México, EE. UU. en julio de 1947. <http://www.roswellufomuseum.com/>, (p. 67).
53. ET, *El extraterrestre*, es uno de los más entrañables personajes que en su personaje derrocha ternura y candor y de los pocos que no buscan invadir la tierra. Spielberg, EUA, 1982, (p. 68).
54. ET, *El extraterrestre*, Portada de DVD de aniversario. Spielberg, EUA, 1982, (p. 68).
55. ALIEN, en esta cinta se aborda a los invasores con un toque de humor negro. *Mars Attacks*, Tim Burton, 1996, cartel promocional cartel promocional, (p. 69).
56. ALIEN, el visitante viene a pedir ayuda pues su planeta esta por desaparecer. *The Man from Planet X*, Edgar Ulmer 1951 cartel promocional, (p. 69).
57. ALIEN el más temible del Universo, prototipo del mal encarnado en bestia. Alien vs Predator Paul W. S. Anderson, 1996 cartel promocional, (p. 69).
58. ALIEN en *Invasores de Marte* “Invaders from Mars” Invasión marciana desde punto de vista de un niño. William Cameron Menzies, 1953 cartel promocional, (p. 69).
59. ALIENS. Diseñar un extraterrestre ya está al alcance de todos. En el juego de video *Spore*, hay muchas posibilidades muy sencillas. <http://eu.spore.com>, (p. 70-71).
60. ALIENS. Cronología alienígena, Joe Nickell, en *Skeptical Inquirer*, septiembre-octubre de 1999. Línea del tiempo con base a relatos de personas fanáticas de la Ufología, no son personajes cinematográficos, (p. 72-73).
61. H.G. WELLS con Pearl Argyle, Raymond Massey en la filmación de la película *Things to come*, (1936) , (p. 75).
62. LA HIERBA ROJA, Cartel para Japón de la película *War of the Worlds*, 2005, (p. 76-77).
63. LA HIERBA ROJA y mano alienígena atrapando el mundo, cartel oficial de la película *War of the Worlds* . Diseño: *Intralink Film Graphic Design*, (p. 78).
64. TRÍPODE. Este personaje es el más socorrido en portadas de la novela de H.G. Wells, (p. 79).
65. MANTARRAYAS alienígenas, cuando salió la película algunos aprovecharon el posicionamiento de la representación de la película y utilizaron al personaje aunque no coincidiera con el personaje de Wells, 1953. *Pocket Books*, 1954, Acme, Centauro. Portada de Pablo A. Pereyra, 1974, *Scholastic Books*, portada de Fred Burrell, (p. 80).
66. TRÍPODES, primeras representaciones del trípode en portadas de libros, acercandose a la descripción de Wells en la novela la *Guerra de los mundos*. Cuando Hugo Gernsback publicó en *Amazing Stories*, la novela de Wells el Trípode fue retomado repetidas veces para portadas de libros. Vol. 2 (No. 5), 1927, portada de Frank R. Paul, (p. 81).
67. TRÍPODES cinco portadas de la novela donde aparecen las máquinas de guerra. Llama la atención que no fue el marciano el personaje principal de las primeras ediciones, (p. 82-83).
68. TRÍPODES. Portadas de diferentes versiones de la novela *La guerra de los mundos*. Orden cronológico desde su primera aparición donde se observa que prevalece el personaje trípode sobre el marciano. Y el marciano es interpretado como un pulpo como lo describe Wells, (p. 84-87).
69. MONSTRUOS. Escala de los monstruos más famosos que han atacado grandes ciudades, sobre todo Nueva York. *Chucky, el mago de Oz, Tiranosaurio Rex, King Kong, Rancor, Megatron, La mujer de 50 pies, Mr. Stay Puft, el Trípode, Godzilla y el monstruo de Cloverfield*, (p. 89).
70. TRÍPODES, línea gráfica del tiempo, diferentes versiones del personaje. Aparecen sobre todo en publicaciones, 1899-2011. Infografía: Atenayhs Castro, (p. 90-91).
71. TRÍPODE. Sr. *Cadencia*. Modelado 3D, 2010, (detalle), (p. 92).
72. TRÍPODE. Sr. *Cadencia*. Modelado 3D, 2010, (p. 93).
73. TRÍPODE. Esquema del Sr. *Cadencia* y Atenayhs Castro. Modelado 3D, 2010, (p. 94).
74. TRÍPODE. Modelado 3D. Sr. *Cadencia*, 2010, (detalle) , (p. 95).
75. TRÍPODE. Modelado 3D. Sr. *Cadencia*, 2010, (detalle de las canastas recolectoras), (p. 96).
76. TRÍPODE. Modelo metálico del trípode. Debajo de su gran cabeza desenrolla dos especies de brazos que disparan el fuego que desintegra



- a la presa e instantáneamente lo convierte en cenizas. Modelado 3D, 2010, (p. 96-97).
77. TRÍPODE. Modelado 3D. *Sr. Cadencia*, 2010, (detalle de los tentáculos metálicos), (p. 98).
78. TRÍPODES. Storyboard de un ataque fulminante. Fragmento de la película *Guerra de los mundos* de Steven Spielberg, (2005). Estudio de Doug Chiang, 2004, (p.98).
79. TRÍPODES. Modelo metálico del trípode. Debajo de su gran cabeza desenrolla dos especies de brazos que disparan el fuego que desintegra a la presa e instantáneamente lo convierte en cenizas, (p.100).
80. TRÍPODE. Escena donde por primera vez se levanta el trípode y se dispone a atacar. Fragmento de la película *Guerra de los mundos*, (2005) de Steven Spielberg, (p. 101).
81. CÍCLOPE. Odiseo alimenta al cíclope Polifemo, (p. 102).
82. GODZILLA (*Gojira*) película japonesa de 1954, dirigida por Ishiro Honda.
83. KRAKEN. Ataque Kraken. Pintura de un Kraken, hecha por Pierre Dénys de Montfort en 1801 a partir de las descripciones de los marineros franceses que afirmaron haber sido atacados por la criatura en las costas de Angola. <http://es.wikipedia.org/wiki/Kraken>, (p. 104).
84. TRÍPODE. Storyboard de Doug Chian para la *Guerra de los mundos* de Steven Spielberg, (2005), (p. 105).
85. MEDUSAS. Parecido zoomorfo. <http://good-wallpapers.com/animals/58>, (p. 106).
86. KRAKEN Y LEVIATÁN. Monstruos marinos, (1865), grabado de Gustave Doré, (p. 107).
87. DAVY JONES, personaje de la película *Piratas del caribe*. (2003), (p. 108).
88. KRAKEN. Versión del ataque del Kraken al buque “Perla Negra” *Piratas del caribe*. (2003), (p. 109).
89. LEVIATÁN, diseño de interfase del juego *Ancient Trader*, <http://itunes.apple.com/us/app/ancient-trader-hd/id463173971?l=es&mt=8> (p. 110-111).
90. PERSEO colosal estatua en bronce (1545-1554), Benvenuto Cellini, (p. 113).
91. MUJER Y PULPO, Picasso (1903). Dibujo erótico basado en la obra de Hokusai Katsushika, (p. 114).
92. TRÍPODE. Cartel estilo retro de la película *War of the Worlds*, 2005, (p. 115).
93. MANTARRAYA. Cartel de la versión *The War of the Worlds* de George Pal, (1954). Esta versión muestra una maquina de guerra semejante a una mantarraya dejando de lado la descripción de Wells, (p. 116).
94. MANTARRAYA. Espécimen gigante, encontrado en las costas de Nueva Jersey, (p. 117).
95. MAQUINA DE GUERRA. Versión de Pal de la máquina marciana evocando una mantarraya. En la versión de Spielberg su trípode posee un ojo principal que tiene características de la primera versión, (p. 118).
96. TRÍPODE. Ojo de trípode de la versión de Spielberg comparado con el encuadre del ojo de la mantarraya de la versión de George Pal, (p. 119).
97. TRÍPODES. Otras versiones del trípode, todos con rasgos zoomorfos —araña o cangrejo— sin embargo conservan solo las tres patas que sugiere Wells, (p. 120).
98. TRÍPODE. Jeff Wayne’s *The War of the Worlds* es un videojuego basado en el musical homónimo, y que a su vez se basa en la novela de H.G. Wells *La guerra de los mundos*.
- desarrollado por GT Interactive en 1998 para el sistema PC, que posteriormente fue adaptado para PlayStation, <http://ps3.ign.com/objects/110/110231.html>, (p. 121).
99. TRÍPODE ataca de noche. *Sr. Cadencia*. Modelado 3D, (p. 122-123).
100. TRÍPODE. *Sr. Cadencia*. Modelado 3D, (p. 124-125).
101. TRÍPODE. *Sr. Cadencia*. Modelado 3D, (p. 126).
102. TRÍPODE. *Sr. Cadencia*. Modelado 3D, (p. 127).
103. TRÍPODE. Tentáculos con cabeza de serpiente. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 128-129).
104. TRÍPODE. Enfrentamiento militar. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 130-131).
105. TRÍPODE. Las escenas de ataques Trípode recalcan el número tres. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 132-133).
106. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 134-135).
107. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 136-137).
108. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 138-139).
109. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 140-141).
110. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 142-143).
111. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 144-145).

112. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 146-147).
113. TRÍPODE. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 148-149).
114. HIERBA ROJA de sangre y tejido de un ser humano por un trípode, para fertilizarse, (p. 150-151).
115. TRÍPODE. Destrucción. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 152-153).
116. TRÍPODE. Destrucción. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 154-155).
117. TRÍPODE. Destrucción. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 156-157).
120. TRÍPODE. Destrucción. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 158-159).
121. TRÍPODE. Ilustración de Trípode, *Hajavaikutus*, 2011, (p. 160).
122. TRÍPODE. Robot de Fred Gambino. <http://trompetasdejerico.blogspot.com>, (p. 161).
123. TRÍPODE. Destrucción. Ilustración: Ryan Church. © Paramount Pictures, 2005, (p. 162).
124. TRÍPODE. <http://i10.photobucket.com/albums/a124/boysofsheahem/screenshots%203/44859419-Full2.jpg>, (p. 163).
125. TRÍPODE. Ataque a Londres. Video juego para Xbox360 y PlayStation 3 <http://ps3.ign.com/objects/110/110231.html>, (p. 164-165).
126. TRÍPODE de Jeff Wayne modelado en Bryce <http://evilnerfherder.proboards.com/index.cgi?board=fanwotw&action=display&thread=92>, (p. 166). <http://www.daz3d.com/i/products/bryce/>
127. TRÍPODE. Modelos de Martin Bowers [http://martinbowersmodelworld.co.uk/war\\_of\\_the\\_world\\_s.html](http://martinbowersmodelworld.co.uk/war_of_the_world_s.html), (p. 167).
128. TRÍPODE. Modelos de Martin Bowers [http://martinbowersmodelworld.co.uk/war\\_of\\_the\\_world\\_s.html](http://martinbowersmodelworld.co.uk/war_of_the_world_s.html), (p. 167).
129. TRÍPODES estilo Wayne. <http://www.graphique3d.republika.pl/>, En esta página web se conjuntan diferentes fanáticos de WW (War of the Worlds) e incluyen sus trabajos 3D, (p. 168-169).
130. TRÍPODE estilo Wayne. <http://www.graphique3d.republika.pl/>, (p. 170).
131. TRÍPODE. Ilustración: robbie. <http://robbie2040.deviantart.com>, (p. 171).
132. TRÍPODE. <http://www.graphique3d.republika.pl/>, (p. 172).
133. TRÍPODE. Trípode: Russell Tawn. <http://www.foundation3d.com>, (p. 173).
134. TRÍPODE. <http://artzone.daz3d.com>, (p. 174).
135. TRÍPODE. Ilustración. Richard Jef. <http://robk.proboards.com>, (p. 175).
136. TRÍPODE. S. Robin, 2005. <http://robk.proboards.com>, (p. 176).
137. TRÍPODE. Ilustración: Dave Pearson. <http://www.redbubble.com>, (p. 177).
138. TRÍPODE. Arte: Tom Edwards, (p. 178).
139. TRÍPODE. <http://robk.proboards.com>, (p. 179).
140. TRÍPODE. <http://robk.proboards.com>, (p. 179).
141. TRÍPODE. <http://www.panoramio.com/photo/26644356>, (p. 180).
142. TRÍPODE. <http://www.panoramio.com/photo/26644356>, (p. 181).
143. TRÍPODE. Ilustración: *Modrogon* <http://www.sfxman.com>, (p. 182).
144. TRÍPODE. Lucy Reynolds montaje. <http://robotmafia.com/lucy-reynolds-art/>, (p. 183).
145. TRÍPODE. Ilustraciones: Ben Liebrand. <http://www.benliebrand.nl/>, (p. 184).
146. TRÍPODE. Ilustraciones: Ben Liebrand. <http://www.benliebrand.nl/>, (p. 185).
147. TRÍPODE. <http://robk.proboards.com>, (p. 186).
148. TRÍPODE. <http://robk.proboards.com>, (p. 186).
149. TRÍPODE. Escultura de Michael Christian. <http://coachella.com>, <http://michaelchristian.com/metalwork> (p. 187).
150. TRÍPODE. Escultura de Michael Christian (detalle). <http://coachella.com>, (p. 187).
151. TRÍPODE. Modelado 3D: Rustythe1 <http://www.foundation3d.com>, (p. 188).
152. TRÍPODE. Modelado 3D: Rustythe1 <http://www.foundation3d.com>, (p. 188).
153. TRÍPODE. Fred Gambino, <http://trompetasdejerico.blogspot.com>, (p. 189).
154. TRÍPODE. <http://www.zastavki.com>, (p. 189).
155. TRÍPODE. [fany.savina.net](http://fany.savina.net), (p. 190).
156. TRÍPODE. *Martian Tripod*, Michael Condron 1998 Centenario de la publicación de *War of the Worlds* de HG Wells. (Woking, Surrey), (p. 191).

157. TRÍPODE. Modelo 3D por Hellgrind. <http://www.zbrushcentral.com>, (p. 192).
158. TRÍPODE. Modelos de artillería. <http://eureka.wargaming.tripod.com/warhammer-40,000.html> <http://boromirandkermit.wordpress.com/category/dusk/>, (p. 192).
159. TRÍPODE. Juego de video. <http://forums.introversion.co.uk/multiwinia/viewtopic.php?p=21976> y <http://tgf.the-icebox.com/crapmods/whatsthattherecomingoverthehillisitatripoooood.JPG>, (p. 193).
160. TRÍPODE. Dibujo: Die Gaztelumendi, <http://www.deisign.com>, (p. 194).
161. TRÍPODE. Dibujo: Jedi Knight, <http://bbs.stardestroyer.ne>, (p. 195).
162. TRÍPODE. <http://www.fatknack.com/>, (p. 196).
163. TRÍPODE. <http://www.fatknack.com/>, (p. 196).
164. TRÍPODE. <http://www.fatknack.com/>, (p. 197).
165. TRÍPODE. <http://www.fatknack.com/>, (p. 197).
166. TRÍPODE. Dibujo: Kelownan, <http://browse.deviantart.com>, (p. 198).
167. TRÍPODE. Dibujos: Agent ULLA, <http://www.thewaroftheworlds.com>, (p. 199).
168. TRÍPODE. Dibujos: Agent ULLA, <http://www.thewaroftheworlds.com>, (p. 199).
169. TRÍPODE. Dibujo: *Cephalopod*, <http://www.thewaroftheworlds.com>, (p. 199).
170. TRÍPODE. Dibujo: *Cephalopod*, <http://www.thewaroftheworlds.com>, (p. 199).
171. TRÍPODE. Ilustración: *Solution Nyne*. <http://browse.deviantart.com>, (p. 200).
172. TRÍPODE. Ilustración: *Solution Nyne*. <http://browse.deviantart.com>, (p. 201).
173. TRÍPODE. Ilustración: *Solution Blakey*. <http://browse.deviantart.com>, (p. 202).
174. TRÍPODE. Ilustración: Rikochet. [http://www.fictionscience.com/images/personal\\_work/](http://www.fictionscience.com/images/personal_work/), (p. 203).
175. TRÍPODE. Iron Man contra los trípodes, Marvel Comics <http://www.bleedingcool.com/wp-content/uploads/2010/12/m4.jpg>, (p. 204).
176. TRÍPODE. Capitán America contra los trípodes Marvel Comics <http://www.bleedingcool.com/wp-content/uploads/2010/12/m1.jpg>, (p. 204-205).
177. TRÍPODE. *The Avengers vs Tripods, Marvel Comics*, <http://www.bleedingcool.com/wp-content/uploads/2010/12/m2.jpg>, (p. 207).
178. TRÍPODE. Los trípodes por *markador*. <http://browse.deviantart.com>, (p. 170).
179. TRÍPODE. Versión de Spielberg y de Wayne. Ilustración: Emily Big, (p. 170).
180. TRÍPODE. Ilustración: Aric Whelan *Atomic-Iron-Warrior*, (p. 210).
181. TRÍPODE. Ilustración: Game Freak, (p. 211).
182. TRÍPODE. *Speedpaint: Tripod*, por *supernitro*, <http://browse.deviantart.com>, (p. 212).
183. TRÍPODE. Por *Sephirothwolf* <http://browse.deviantart.com>, (p. 213).
184. TRÍPODE. Pintura trípode por *Albrightjc* Aerógrafo, ©2010-2011 -albrightjc <http://browse.deviantart.com>, (p. 214).
185. TRÍPODE. Tripod por AndreeWallin <http://browse.deviantart.com>, (p. 215).
186. TRÍPODE. Tripode. Tim Hildebrant. <http://monsterbrains.blogspot.com>, (p. 216).
187. TRÍPODE. Mark Sosbe 2010, <http://marksosbe.blogspot.com/2010/04/tripod.html>, (p. 217).





Esta tesis se terminó de imprimir en diciembre de 2011 en México, D.F. Consta de dos documentos; el primero contiene los capítulos y las conclusiones y el segundo es una edición de un bestiario extraterrestre.

Se formó con las familias tipográficas, *Adobe Garamond*, *Univers* y *Trinitè*. Se imprimió en los talleres de Proydeas a cargo de Ismael Meixueiro. En papel Xerox de 120 gramos. El tiraje consta de 10 ejemplares con sus respectivos bestiarios. Y 10 versiones digitales en formato PDF.

El diseño gráfico estuvo a cargo de Atenayhs Castro y la corrección de estilo de Lena García, Isabelle Marmasse y Elía Morales.