

Índice

Resumen

Abstract

Resum

Preámbulo

1.Introducción	pág.1
1.1. Origen y motivaciones de la investigación.....	pág.1
1.1.1. La investigación teórica como forma de cuestionamiento.....	pág.4
1.1.2. Los símbolos del fantástico reciente.....	pág.6
1.2. Objetivos.....	pág.9
1.3. Marco teórico: el <i>qué</i>	pág.10
1.3.1. La ciencia ficción cinematográfica.....	pág.12
1.3.2. El diseño de producción.....	pág.15
1.3.3. Las imágenes ficcionales como aproximación a lo real.....	pág.17
1.4. Metodología del estudio: el <i>cómo</i>	pág.20
1.4.1. El pensamiento de la contaminación.....	pág.22
1.4.2. El estudio a través de la ficción.....	pág.24
1.4.3. El texto visual.....	pág.27
2. Propuesta y justificación del corpus	pág.30
2.1. Una llamada a la nueva ciencia ficción.....	pág.30
2.1.1. El miedo a la intimidad.....	pág.37
2.2. Delimitación del corpus.....	pág.43
2.2.1. Un origen compartido.....	pág.45
2.2.2. Una nueva hierofanía.....	pág.45
2.2.3. Una búsqueda de cercanía.....	pág.47
2.2.4. El <i>novum atecnológico</i>	pág.48
2.2.5. Una estética reconocible.....	pág.49
2.3. Constantes visuales compartidas en el corpus.....	pág.51
2.4. Arquitectura y artefactos: una aproximación.....	pág.54
2.4.1. La herencia de Tarkovski.....	pág.57
3. Sobre la ciencia ficción	pág.60
3.1. Nacimiento y consolidación del género.....	pág.61
3.2. La narrativa proyectiva y la ciencia ficción.....	pág.68
3.2.1. Una definición.....	pág.75
3.2.2. El <i>novum</i>	pág.79
3.2.3. La función social de lo sobrenatural y su relación con el género.....	pág.82
3.2.4. La cualidad posmoderna del género.....	pág.91
3.3. El género de la ciencia ficción en el cine.....	pág.93
4. Cultura visual aplicada al análisis cinematográfico de la ciencia ficción	pág.98
4.1. La dimensión visual en el análisis filmico y su repercusión	

en el espectador contemporáneo.....	pág.100
4.2. La disciplina del diseño de producción y el poder discursivo de la imagen.....	pág.106
4.2.1. Introducción al diseño de producción de la ciencia ficción.....	pág.111
4.3. Cuando el diseño de producción se transforma en metáfora visual.....	pág.115
4.3.1. La metáfora de la ciencia ficción según Campbell.....	pág.120
4.4. La secuencia-metáfora: una anticipación al análisis del corpus.....	pág.125
5. Evolución de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.131
5.1. Una aproximación a la evolución de la ciencia ficción cinematográfica desde una perspectiva estética.....	pág.132
5.1.1. 1900 - 1930. Experimentación, vanguardias y dirección artística cinematográfica.....	pág.135
5.1.2. 1930 – 1950. Auge del género literario y serie B cinematográfica.....	pág.142
5.1.3. 1950 – 1960. Edad de Oro de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.151
5.1.4. 1960 – 1970. Consolidación estética y cambio al paradigma <i>New Wave</i>	pág.157
5.1.5. 1970 – 1990. Ciencia ficción posmoderna, <i>space opera</i> y <i>cyberpunk</i>	pág.163
5.1.6. 1990 – 2010. Eclecticismo y homogeneidad.....	pág.170
5.1.7. Estado actual de la ciencia ficción y su alternativa estética.....	pág.176
6. La Nueva Ola de la ciencia ficción.....	pág.182
6.1. La ciencia ficción y los años sesenta del siglo XX.....	pág.185
6.2. La Nueva Ola de la ciencia ficción: una nueva corriente.....	pág.189
6.3. La Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.195
6.3.1. Estética de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.199
6.3.2. Aproximación al corpus de la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.204
6.3.3. Introducción al novum visual mediante la Nueva Ola de la ciencia ficción cinematográfica.....	pág.213
6.4. Introducción a las consecuencias de la Nueva Ola en el corpus actual.....	pág.218
6.4.1. Relaciones entre la Nueva Ola cinematográfica de los años sesenta y el corpus de la investigación a través del novum.....	pág.222
7. Análisis general del corpus.....	pág.225
7.1. La estética <i>dirty</i>	pág.225
7.1.2. El estilo <i>dirty scifi</i> como delimitador del corpus.....	pág.233
7.2. Revisión de los elementos narrativos fundamentales.....	pág.241
7.2.1. La hierofanía como estructura.....	pág.241
7.2.2. La arquitectura familiar.....	pág.250
7.2.3. La tecnología diegética.....	pág.258
8. Análisis de las claves estéticas del corpus.....	pág.266
8.1. La ciencia ficción <i>dirty</i> en relación a las patologías de Han.....	pág.267
8.1.1. El capitalismo como religión.....	pág.268
8.1.2. La necesidad de vínculos sólidos.....	pág.270
8.1.3. De la fe en el porvenir a la cuestión del no futuro.....	pág.271

8.2. Motivos visuales del corpus.....	pág.273
8.2.1. La referencia a lo espiritual: lo trascendente en lo inmanente.....	pág.274
8.2.2. La reivindicación de lo físico.....	pág.281
8.2.3. La referencia a lo natural.....	pág.287
8.3. Estética de la nostalgia.....	pág.296
9. El novum visual en el corpus.....	pág.303
9.1. La representación del novum visual: el <i>artefacto</i>	pág.304
9.1.1. El artefacto como <i>punctum</i>	pág.309
9.1.2. El artefacto como símbolo.....	pág.314
9.2. Análisis de los artefactos del corpus.....	pág.317
9.2.1. El tesseracto en <i>Interstellar</i>	pág.318
9.2.2. La ciudad blanca en <i>Midnight Special</i>	pág.325
9.2.3. Las naves heptápodos en <i>Arrival</i>	pág.332
9.2.4. El árbol muerto en <i>Blade Runner 2049</i>	pág.337
9.2.5. El bosque mutante en <i>Annihilation</i>	pág.345
9.2.6. El océano marciano en <i>Ad Astra</i>	pág.352
10. Conclusiones.....	pág.358
Referencias Bibliográficas.....	pág.362
Índice de figuras.....	pág.376
Índice de tablas.....	pág.378