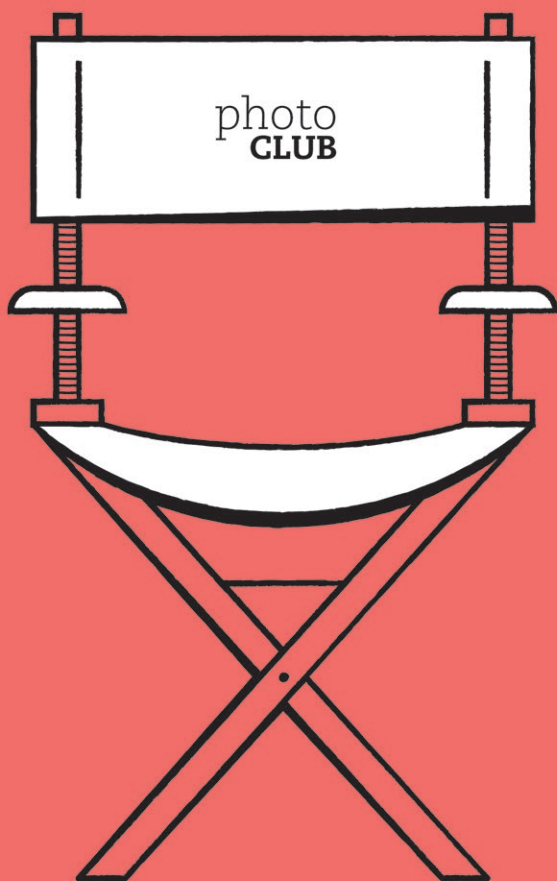


L A **VIDA SECRETA** **DE LAS** **PELÍCULAS**



**DETALLES, PISTAS,
GUIÑOS Y MOTIVOS
OCULTOS EN GRANDES
PELÍCULAS DE CINE**

**DEL FUNDADOR DE
DEN OF GEEK**

SIMON BREW

PRÓLOGO DE KIM NEWMAN



Origen 2010

La cinta de Christopher Nolan *Origen* es una densa película sobre un atraco a mano armada que bien vale un segundo visionado para detectar todas las pistas y secretos que probablemente se pasaron por alto en el primero. ¿Qué es un sueño y qué no? ¿Y qué hay de ese final, en el que el personaje de Leonardo DiCaprio, Dom Cobb, hace girar su tótem sobre la mesa? En la película, los personajes utilizan tótems para determinar si están en su propia realidad (dormidos o despiertos) o en el sueño de otra persona. Por ejemplo, el tótem del socio de Cobb, Arthur, es un dado rojo trucado. Si Arthur lanza el dado y el peso cumple su función, siempre aparece el mismo número en la cara superior, lo cual indica que no está soñando. Y si el dado se comporta de otra manera, sabe que es un sueño. Hasta aquí, bien.

El tótem de Cobb es una peonza en miniatura. Si la hace girar y gira sin parar, sabe que está soñando. En cambio, si acaba cayendo, como sucedería en el mundo real, sabe que está despierto. Al final

de la película vemos a Cobb reunido con sus hijos en algo parecido a un final feliz. Cuando hace girar su tótem (véase la foto de la página contigua), la peonza rueda y rueda... ¿De verdad? ¿O atisbamos a ver cómo cae un poco? Cuesta decirlo, ya que Nolan funde la imagen a negro, aparecen los títulos de crédito y la película toca a su fin. El director tiene la costumbre de no debatir su interpretación de sus propias películas, así que nunca sabremos con certeza si Cobb está soñando o no. Pero quizá lo importante aquí es que Cobb no parece preocupado ni por una cosa ni por su contraria: lanza su tótem y se va, lo cual sugiere que ha dejado de buscar la realidad y lo único que quiere es volver a tener una relación con sus hijos.

Para añadir una pizca más de confusión, Michael Caine, que interpretó al mentor de Cobb, aseguró que, al preguntarle a Nolan qué era sueño y qué realidad, el director le reveló que todas las escenas en las que aparece Caine son reales...

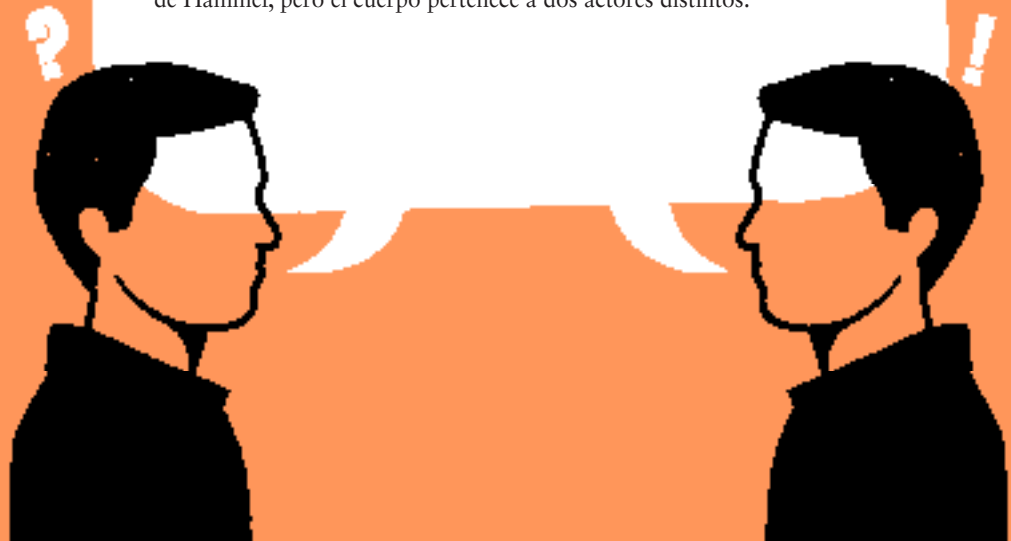
GEMELOS IDÉNTICOS

Zodiac 2007

La red social 2010

David Fincher es uno de los directores que hace un uso más sutil de los efectos especiales. *Zodiac*, quizá su película más infravalorada, es la absorbente historia de la caza del asesino Zodiac, que actuó en la década de 1970 en San Francisco. En ella, según un exhaustivo análisis del trabajo de Fincher realizado por Kristian Williams, hay más tomas de efectos visuales que en *Godzilla* (2014) de Gareth Edwards. Un ejemplo lo hallamos en el asesinato inicial, en el que toda la sangre es un efecto especial. No hay ni una gota de sangre «real» (¡farsante!) en la escena.

Quizá el ejemplo más convincente del uso de efectos por parte de Fincher para jugar con la personalidad se dé en *La red social*. Armie Hammer y Josh Pence dan vida a los gemelos Winklevoss. Los actores trabajaron juntos durante gran parte del año para entender las peculiaridades de los gemelos. Por supuesto, Fincher quería que fueran idénticos, de manera que el rostro de Hammer se montó digitalmente sobre el de Pence. Así, siempre que se ve a los Winklevi (como el guionista Aaron Sorkin los bautizó) en la película, el rostro que se ve es el de Hammer, pero el cuerpo pertenece a dos actores distintos.



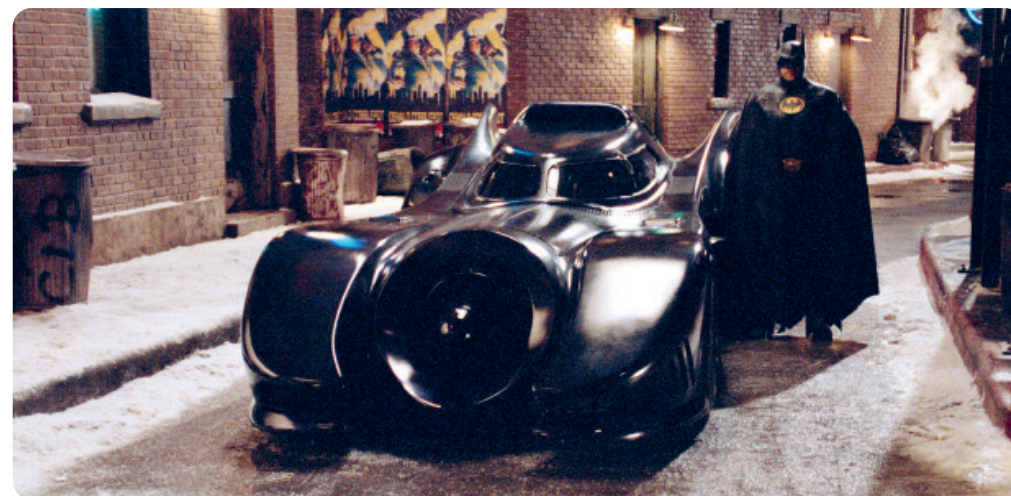
UN HÉROE EN POCO ESPACIO

Batman 1989

Batman vuelve 1992

Las dos cintas de Batman dirigidas por Tim Burton son insólitas en comparación con las películas modernas de superhéroes de cómics. ¿El motivo? Se rodaron casi exclusivamente en un plató. La película original, *Batman*, se filmó en unos plató de Londres, mientras que *Batman vuelve* (véase abajo) se rodó en unos plató de Los Ángeles. Las únicas tomas en exteriores fueron las que mostraban la mansión Wayne por fuera. Todo lo demás tuvo que encajarse en los confines físicos de un plató. Este hecho resultó especialmente peliagudo en *Batman vuelve*, ya que había que mantener la temperatura baja para acomodar a los múltiples pingüinos reales que aparecían en la cinta (entre los muchos claramente falsos).

Puede apreciarse la sensación de espacio limitado al ver las secuencias con el Batmóvil. En la vida real, el vehículo apenas llegaba a los 65 km/h, pero incluso esa velocidad resultaba excesiva para rodar las secuencias del coche en tan poco espacio. Las persecuciones suelen filmarse con la cámara en posición baja para dar la impresión de que los coches se mueven más rápido de lo que lo hacen. Burton recurrió a una mezcla de técnicas para «aumentar» la velocidad del Batmóvil, pero un visionado atento permite apreciar que el coche en ningún momento corre demasiado.





- Parque Jurásico** 1993
- Taxi Driver** 1976
- Kill Bill: Volumen 1** 2003

A menudo, la Asociación Cinematográfica de Estados Unidos (MPAA) ha tenido conflictos con los cineastas por la calificación de sus películas, y la sangre es uno de los motivos más habituales de sus encontronazos. Conscientes de ello, los productores y directores se piensan mucho cómo presentar la sangre en la pantalla.

Steven Spielberg quería que *Parque Jurásico* se calificara para todos los públicos (PG) en el Reino Unido y para mayores de 13 años (PG-13) en Estados Unidos. Suprimir la sangre de la ecuación fue clave en este aspecto, motivo por el cual no se ve ni una gota en toda la película, pese a estar repleta de dinosaurios sanguinarios.

Martin Scorsese lo tuvo difícil para pasar la censura con *Taxi Driver* por la cantidad de sangre que incluía. Al final, aceptó suavizar el rojo en el montaje final. Por eso la imagen tiene un aspecto ligeramente desaturado (véase la comparación de imágenes en la página contigua). Y funcionó: la película obtuvo una R (personas menores de 17 acompañadas de un adulto).

Un último apunte en este aspecto: la MPAA no suele permitir incluir sangre roja en los tráileres. Véase el tráiler de *Kill Bill: Volumen 1*, por ejemplo, y se comprobará que las manchas que salpican el mono amarillo de Uma Thurman son negras (en la película son rojas). Ganarse a la MPAA y dar a conocer el filme a un público más amplio justificaron este cambio.



EL ASPECTO DE TRISTEZA Y ALEGRÍA

Del revés 2015

Los personajes que encarnan las emociones en el extraordinario largometraje animado de Pixar *Del revés* se identifican mediante un código de colores sencillo y eficaz. Cada emoción personificada (Ira, Asco, Alegría, Miedo y Tristeza; véanse abajo, de izquierda a derecha) tenían un color de ojos, de piel y de cabello propios. Pero hay una excepción: el personaje de Alegría. Alegría es bá-

sicamente amarilla (lleva un vestido verde), pero tiene el pelo azul, del mismo color que el personaje de Tristeza. Se trata de un guiño deliberado a la temática principal de la cinta: la idea de que para sentir alegría hay que experimentar la tristeza. Tal vez Alegría sea la emoción más humana, tanto en apariencia como en modales y comportamiento.



EL PASO DEL TIEMPO



Atrapado en el tiempo 1993

En la comedia clásica *Atrapado en el tiempo*, el hombre del tiempo Phil Connors (encarnado por Bill Murray) se encuentra reviviendo el mismo día una y otra vez. En la película lo vemos soportando un total de 38 días, pero existe la teoría de que la historia en realidad cubre hasta 10.000 días, o incluso más, y la película solo muestra una minúscula fracción de ellos. De ser eso cierto, sería la misma cantidad de tiempo que tardaría Phil en convertirse en un pianista dotado o en un escultor del hielo o en aprender a hablar francés como un nativo. El desaparecido director de la película, Harold Ramis, reconoció que el marco temporal del filme se extiende diez años. Son esos diez años en los que vemos a Phil atrapado en el mismo día, una y otra vez.

Por cierto, la estética relativamente lúgubre de la película (al menos en términos climáticos) se eligió porque era más fácil de recrear cuando había que repetir la escena una y otra vez.



JULIE Y EL HELICÓPTERO

Sonrisas y lágrimas 1965

En una de las escenas iniciales más emblemáticas del cine vemos a Julie Andrews corriendo por unas montañas austríacas (que en realidad eran bávaras), cantando a pleno pulmón la canción de los créditos de *Sonrisas y lágrimas*. Su deslumbrante sonrisa disimula las dificultades que comportó rodar dicha escena. Al hecho de que hubiera un miembro del equipo oculto como una ardilla entre los arbustos, haciéndole de apuntador a Andrews con un megáfono, había que sumarle que la escena se rodara desde un helicóptero. Tenía que parecer que Andrews podía correr como si tal cosa en aquella cálida brisa cuando le costaba incluso permanecer en pie a causa de las fuertes ráfagas de viento que generaba el helicóptero. Y, además, tenía que cantar. No sorprende que hicieran falta muchas tomas antes de conseguir la que se guardaría en la lata...

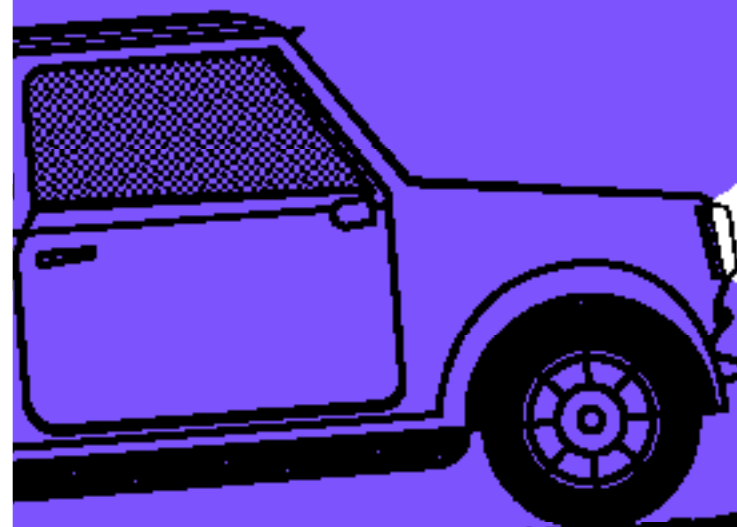
UN FINAL ILUSORIO

Campo de sueños 1989

En el desenlace de *Campo de sueños* da la impresión de que lo que se ve es una gran cantidad de coches dirigiéndose a un pequeño rincón de Iowa. Pero merece la pena visionarlo de nuevo para ver un poco de magia del cine en acción.

Los coches se alinearon de verdad, siguiendo las instrucciones que el director, Phil Alden Robinson, y su equipo transmitían a los conductores a través de la radio local. Y hubo que filmar tres

tomas de la escena antes de guardarla en la lata, pero, en realidad, solo se mueven los vehículos delanteros. Vuelve a revisar la cola y comprobarás que el resto de los coches están quietos. Para simular movimiento, se indicó a los conductores de los otros automóviles que encendieran y apagaran sus faros delanteros. Y fue un recurso de lo más efectivo para simular un peregrinaje por carretera a un campo de béisbol en un trigal.



AÑADE UN POCO MÁS DE SCRAT

Ice Age: La edad de hielo 2002-16

En toda la franquicia de películas animadas *Ice Age: La edad de hielo*, el personaje más popular es una ardilla llamada Scrat, cuya búsqueda de una bellota sigue siendo el punto fuerte de la serie. Lo curioso es que su primera aparición, en la escena inicial de la primera entrega de *Ice Age* (2002), tenía que ser también la última...: al final de la secuencia, Scrat acaba a los pies de una inmensa criatura no identificada y su destino queda a su suerte. Ocurrió que, al usar la escena en el primer tráiler de la película, Scrat se convirtió en un éxito instantáneo. Y cuando se efectuaron las proyecciones de prueba de la cinta, en las que Scrat no aparecía en ninguna otra escena, el público exigió saber dónde estaba. A resultas de la popularidad del personaje, el estudio, Blue Sky, dio marcha atrás y le otorgó un papel más destacado. Por eso las apariciones de Scrat no acaban de ligar en la historia y transmiten la sensación de ser *sketches* que interrumpen la narración principal de la película. El motivo es que se añadieron relativamente tarde.



LA INSPIRACIÓN IMPROBABLE DE ARNOLD

Danko: Calor rojo 1988
Ninotchka 1939

Es probable que la primera vez que se pidió a Arnold Schwarzenegger que reprimiera su personaje de hombre de acción en una película estadounidense fuera en *Danko: Calor rojo*, en la que interpretaba a un severo oficial ruso junto al policía estadounidense menos convencional al que daba vida James Belushi. Si alguna vez te has preguntado cómo se consiguió que Schwarzenegger interpretara ese papel, que se-

pas que él mismo respondió a esa pregunta en su biografía. Al parecer, el director Walter Hill le pidió que viera la filmografía de Greta Garbo, en concreto su película de 1939 *Ninotchka*. Y a partir del visionado de ese filme, Schwarzenegger desentrañó cómo se comportaría un oficial soviético en el mundo occidental. La estrella cree que entendió cómo interpretarlo gracias a esa indicación.

MISIÓN

IMPOSIBLE

La escena del atraco a la cámara acorazada de *Misión imposible* (1996; en la página contigua) es, como gran parte del trabajo de Brian de Palma, un homenaje a las películas clásicas del pasado. Incluye algunos momentos muy arduos para Tom Cruise. Repasémoslos...

1 La escena es un tributo deliberado a una cinta de 1964 poco conocida sobre un atraco titulada *Topkapi* (1964) y dirigida por Jules Dassin. *Topkapi* incluye a Gilles Segal en su elenco, y este interpreta escenas peligrosas con cables que sirven de clara inspiración para el descenso de Tom Cruise a la cámara acorazada de Langley que vemos aquí. Además, la secuencia tiene paralelismos con otra película clásica sobre un atraco, *Rififi* (1955), también dirigida por Dassin, pero la verdadera influencia es *Topkapi*.

2 Lo que no se ve en esta escena es que, para mantener el cuerpo en equilibrio, Cruise tuvo que ingeniarse algo para contrarrestar el hecho de que la cabeza pese más que los pies. La solución fue sencilla: al parecer, se llenó los zapatos de monedas.

3 Como de costumbre, el propio Cruise realizó personalmente la escena peligrosa (véase también «Más dolor» en la página 52). En las secuelas de *Misión imposible* es también él quien ejecuta la acción central, en lugar de delegar en especialistas y dobles. En las más destacadas, se ha colgado de un barranco en *Dead Horse Point* (*Misión imposible 2*, 2000), ha escalado el edificio más alto del mundo, el Burj Khalifa (*Misión imposible: Protocolo fantasma*, 2011), y se ha colgado de un avión mientras despegaba (*Misión imposible: Nación secreta*, 2015).

4 La toma cenital de Cruise descendiendo a la cámara acorazada, anterior a la imagen contigua, puede considerarse un homenaje directo a una escena similar en la película de Stanley Kubrick *2001: Una odisea del espacio* (1968).

5 Lo que no revela esta imagen es que es el único momento clave de la saga *Misión imposible* sin música. En su lugar, De Palma, el director, opta por un silencio



casi sepulcral, cortando la banda sonora de fondo de Danny Elfman en la escena de mayor voltaje de la película.

6 De manera inusitada para un momento dramático clave de una superproducción, la escena está realizada con tomas largas. De Palma emplea este estilo de manera regular (tal como ya hemos visto en la página 145), muy influido por el estilo de dirección de Alfred Hitchcock (de hecho, Hitchcock compuso toda una película, *La soga*, 1948, con tomas largas, utilizando solo el zoom de manera esporádica y evidente para cortar cuando la cámara se quedaba sin película). Estas tomas largas acompañadas de silencio convierten el atraco a la cámara acorazada de Langley en una de las escenas más imitadas de esta superproducción de la década de 1990.

Y un apunte aparte. La próxima vez que veas *Misión imposible*, presta atención durante los créditos iniciales. Pocas superproducciones de Hollywood han revelado, a vista de todos, tantos momentos sobre la trama de la película que se está a punto de ver...





LA VERSIÓN DEL FUTURO DE SPIELBERG

Minority Report 2002
Ready Player One 2018

Si se tiene en cuenta que *Minority Report* (arriba) está ambientada en el futuro en el momento de su rodaje, lo interesante acerca de la estética de la película de Steven Spielberg es que los edificios que aparecen sean tan antiguos. Por más que se superpongan gráficos e imágenes infográficas, las estructuras físicas en sí tienen poco de modernas. Y lo mismo sucede con las secuencias de su adaptación de 2018 de la novela de Ernest Cline *Ready Player One*. Para el rodaje, Spielberg buscó una localización que ofreciera la imagen de un futuro triste y decadente, a pocas décadas vista. Y lo encontró en Birmingham, en las Tierras Medias Occidentales.

Como bien sospecharás, estas decisiones fueron una elección deliberada. La idea para *Minority Report* fue del propio Spielberg, quien, al igual que el diseñador de producción, Alex McDowell, argumentó que muchos de los edificios en los que

vivimos en la actualidad son centenarios y que el mundo moderno no está lleno de extrañas construcciones de ciencia ficción, sino de los mismos ladrillos y mortero que han sobrevivido al paso del tiempo. Una concesión de *Minority Report* fue presentar los edificios existentes más mugrientos. Pero bajo la pátina de brillo de la cinta hay estructuras contemporáneas.

Y ya que estamos en materia, *Minority Report* no fue una película que rehuyera la colocación de producto; de hecho, se financió en gran parte con esta estrategia publicitaria. Toyota se mostró entusiasmada de exhibir su marca de vehículos de lujo, Lexus, y abonó la friolera de cinco millones de dólares por verla en el mundo futurista de Spielberg. Y Nokia aportó otros dos millones de dólares. En total, en torno a un cuarto del presupuesto de la producción física de la película se financió mediante este tipo de contratos.

ESCALERA HACIA EL CIELO

A vida o muerte 1946

La pieza central de los escenarios contruidos del exquisito romance de fantasía británico de Michael Powell y Emeric Pressburger *A vida o muerte* es la inmensa escalinata por la cual los personajes de la película ascienden al cielo (de hecho, la película se estrenó en Estados Unidos con el título de *Escalera hacia el cielo*), claramente inspirada en la escalera bíblica de Jacob, el vínculo entre la tierra y el cielo.

El decorado de la escalera se construyó de verdad. La estructura que vemos en pantalla tiene 106 escalones, mide seis metros de ancho y está motorizada. Se tardaron tres meses en construirla y prepararla y, cuando el rodaje echó a andar, supuso todo tipo de complicaciones, una de ellas el estruendo que emitía el motor. Todos los diálogos de la película que se escuchan cuando se ve el decorado tuvieron que grabarse *a posteriori* y doblarse sobre el metraje.



UN NUEVO ESPERANTO

Gru: Mi villano favorito 2010-presente

El atractivo de los Minion (en la imagen superior) de las películas *Gru: Mi villano favorito* es tan universal que se han ganado sus propias películas (tanto largometrajes como cortometrajes). El codirector de las cintas, Pierre Coffin, pone voz a prácticamente cada Minion que se ve en pantalla, para lo cual se ha pasado largos ratos encerrado en cabinas de grabación hasta clavar los diálogos entre sus criaturas. Pero si escuchas con atención, apreciarás que el aparente galimatías de los Minion tiene cierto sentido. De hecho, Coffin mezcla distintos idiomas de todo el planeta para crear su lenguaje. No cuesta detectar matices ingleses, franceses, españoles, italianos y japoneses, por ejemplo.

UNA FRASE SUELTA

El bar Coyote 2000

El contundente éxito de 2000 *El bar Coyote* fue, como ocurre con muchas de las grandes producciones hollywoodienses, producto de la aportación de múltiples guionistas. Entre los contratados para reescribir el guion figuraba Kevin Smith, que cabalgaba sobre la ola de su éxito con *Clerks* (1994) y *Dogma* (1999). Pero Smith realizó la rara aportación al proceso de reescritura al revelar que, pese a cobrar una suma cuantiosa, solo se escucharía una frase suya en la película. Las palabras «No soy lesbiana. Jugué en la liga menor, pero no llegué a ser profesional» probablemente le costaran al estudio cinco cifras. Curiosamente, teniendo en cuenta el extenso bagaje de Smith en el mundo del cómic, no le debemos a él el hecho de que el protagonista sea aficionado a leer novelas gráficas.



PALABROTAS PARA ENTRETENIMIENTO FAMILIAR

El discurso del rey 2010

El monólogo lleno de palabrotas que Colin Firth pronuncia en la oscarizada *El discurso del rey* incluye una buena docena de tacos gordos cuando el futuro rey Jorge VI se esfuerza por superar su tartamudeo. Lo insólito de esta escena nuclear en la que aparecen el monarca y su logopeda, Lionel Logue, y en la que pronuncia una ristra de groserías, es lo indulgentes que los censores se mostraron con ella. El British Board of Film Classification (BBFC) podría permitir una retahíla de palabras más suaves en una película clasificada como 12A, pero normalmente aplica la regla de una sola palabrota gruesa para conceder tal certificación, que clasifica la película como para mayores de 12 o menores acompañados.

El comité hizo una rara excepción con esta escena de *El discurso del rey*, si bien destacó que la película «contiene lenguaje grosero en el contexto de un tratamiento de logopedia». La cinta fue un éxito considerable de público tanto en el Reino Unido como en extranjero. En cambio, en Estados Unidos sí inquietaba el nivel de lenguaje tosco, lo cual llevó a estrenar una versión distinta en la que se suprimió el vocabulario más profano. Dicha alternativa suspendió estrepitosamente en las taquillas. ¿Y el montaje original? Pues se alzó con el Óscar a la mejor película, y Firth se llevó la estatuilla al mejor actor.



PASOS DOLOROSOS ACÓRTALO

Dirty Dancing 1987

La escena culminante entre Patrick Swayze y Jennifer Grey en *Dirty Dancing* (arriba) es una de las favoritas de toda la década de 1980. Pero lo que no se aprecia es el agudo dolor que sentía Swayze. El actor tenía un problema en la rodilla, que se agravó con su calendario en Broadway antes de empezar a trabajar en la película, y durante toda la producción tuvo que aplicarse hielo para rebajar la hinchazón. En concreto, la escena en la que Johnny y Baby practican sus pasos sobre un tronco fue particularmente dolorosa. A Swayze apenas le quedaba cartílago en la rodilla. Tal como recordaba en su biografía, le rechinaban los huesos. Sentía un dolor intenso, que se agudizaba con cada secuencia de baile.

Frankenstein 1931

Una cierta censura en la fase de posproducción ayudó a crear una frase icónica en el *Frankenstein* del director James Whale. La frase completa que debía pronunciar el doctor Frankenstein era: «¡Está vivo! ¡Está vivo! Por todos los cielos, ¡ahora sé lo que significa ser Dios!». Pero sufrió el tizeretazo de los censores de la época, que consideraban que las referencias religiosas podían causar agravio. Por eso en algunas versiones anteriores de la cinta la línea se acortó a «¡Está vivo! ¡Está vivo!», si bien reediciones posteriores han restaurado la frase completa.

LA MANO QUE ACARICIA EL GATO



Solo para sus ojos 1981

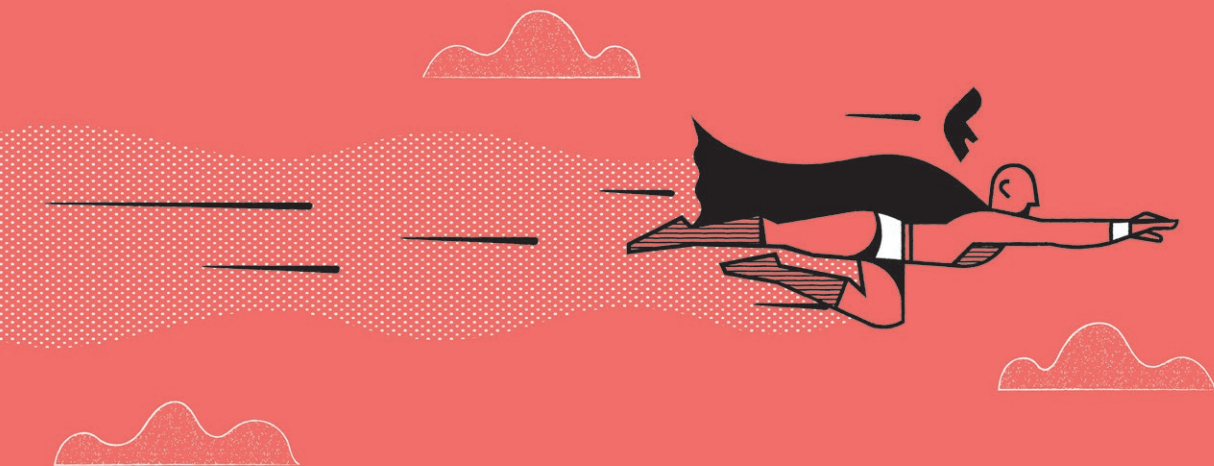
Si los creadores de la tercera aventura de Roger Moore en el papel de James Bond pretendían impactar con el inicio de la película, consiguieron su objetivo. El legendario archienemigo amante de los gatos de Bond, Ernst Stavro Blofeld, aparece saboteando el helicóptero de 007 en la secuencia previa a los créditos y a punto de ocasionarle la muerte a Bond, tras lo cual el agente secreto se venga alzando la silla de ruedas de Blofeld en el aire con su helicóptero y arrojándola por una chimenea gigantesca. Todo apunta a que Blofeld está muerto.

Pero ¿lo está? Vuelve a ver la secuencia y apreciarás que nadie menciona en ella su nombre. Ahora bien, tal omisión no se debió a motivos argumentales. A la sazón, la serie Bond se hallaba inmersa en una batalla legal con el coguionista de *Opera-*

ción Trueno (1965), Kevin McClory, quien estaba creando su *remake* «extraoficial» de la película (que se convirtió en la cinta de 1983 *Nunca digas nunca jamás*) y quien reclamaba los derechos por el personaje de Blofeld. (*Nunca digas nunca jamás* es una de las dos únicas películas de James Bond que no realizó Eon Productions —la otra es la versión original de *Casino Royale*, 1967— y no se considera parte del canon 007).

Los productores de *Solo para sus ojos* decidieron que no se pronunciara el nombre de Blofeld en esa secuencia inicial para evitar que los demandaran. Pero la ambigüedad que este hecho creó acerca de la identidad del hombre en silla de ruedas también les brindó una vía de escape para recuperar a Blofeld en aventuras futuras de Bond.

MIRA CON OTROS OJOS TUS PELÍCULAS PREFERIDAS...



... OCULTAS EN ESTAS PÁGINAS HAY PISTAS ARGUMENTALES, HOMENAJES A OTRAS PELÍCULAS Y DETALLES OCULTOS QUE SACAN A RELUCIR DESAFÍOS EN EL PLATÓ, BROMAS INTERNAS Y RETOQUES EN LA FASE DE PRODUCCIÓN. VUELVE A VER, AGUZANDO LA MIRADA, TUS PELÍCULAS FAVORITAS...

La vida secreta de las películas abre la caja de Pandora para revelar los trucos inteligentes, los amaños y las estrategias inspiradas que te harán observar la pantalla con mayor atención y hallar detalles ocultos o disimulados. Ya se trate de elementos sutiles que un director pone en el fondo, de elementos de una película que aparecen en otra o de momentos icónicos que en realidad son el producto de felices accidentes, este libro te ayudará a estudiar la pantalla con más detenimiento. Incluye:

- La película que cambió las estrategias de colocación de producto
- El bigote borrado de Superman
- Cameos de escritores en películas inspiradas en sus libros
- El agujero en el argumento de una película sobre atracos que ni el propio director sabía explicar