



Las producciones de ciencia ficción en el cine mexicano

Integrantes:

Barragan Mohedano Aldo Uriel

Blanco Valencia Nayeli

Mora Triay Jordi Armando

Profesores:

Repoll Jerónimo Luis

Juan Pineda Alejandro

Agradecimientos:

Nayeli Blanco Valencia

A mi mamá, que desde que nací ha estado a mi lado y nunca me dejó sola, ni por un instante. Por ser un ejemplo a seguir, por tu amor y tu apoyo incondicional.

A mi papá, gracias por enseñarme que todo es posible y que con esfuerzo se pueden lograr todos nuestros sueños y salir adelante. Eres un ejemplo a seguir.

A Ray y a Ernesto, por apoyarme cuando necesite de su ayuda y por el ejemplo que me dan, que estudiando con mucho empeño puedo llegar muy lejos.

A mi hermano, por tu apoyo y cariño, esto es para ti, para que veas que si se puede. Sé que llegarás muy lejos.

A Aldo, por adoptarme cuando me quedé sin equipo para hacer la tesis y por estos años en los cuales me has estado apoyando y dándome ánimos para lograr mis sueños.

Y a Jerónimo Repoll, Alejandro Juan y Roy Meza, por ser excelentes profesores y darnos la libertad de tomar las mejores decisiones en la tesis. Por creer en nosotros y hacernos ver que podemos llegar muy lejos.

Jordi Armando Mora Triay

Quiero agradecer a mi familia, mismos que siempre han estado para apoyarme y sin los cuales nada de esto sería posible. Mis éxitos se los dedico a ustedes y saben que son una parte importante de mi vida.

A Erika, quien ha sido una de las personas que más me han apoyado para poder realizar este trabajo y concluir con la carrera en general. También has sido un soporte importante en mi vida.

A mis amigos, con quienes he compartido más de una aventura y me ayudaron en momentos de crisis. En esta lista quiero mencionar principalmente a Francisco, Juan, Ángel, Rodrigo, Pável, Fabián, Abraham y Aldo.

A los profesores que me han sido asignados durante la carrera, cuyas enseñanzas me han permitido tener un entendimiento mucho mayor del panorama global, les deseo éxito en sus futuros proyectos.

Aldo Uriel Barragán Mohedano.

A mi mamá, por creer en mí cuando yo menos lo hacía y por todos los sacrificios que hizo.

A mi tía Julieta y mi tía Martha, quienes son unas segundas madres para mí y por todo ese apoyo incondicional que me brindan.

A mi tío Ernesto, por apoyarme cuando estaba por tirar la toalla.

A Jordi, Angel y Juan, mis amigos a los cuales aprecio demasiado y que sin ellos, definitivamente, mi paso por la UAM hubiera sido muy aburrido. Les deseo todo el éxito del mundo.

Y por último, a ti Nayeli. Por estar a mi lado cuando mas te necesitaba y no dejarme solo.

Introducción	5
Definición de conceptos	6
Justificación	11
Metodología	11
Capítulo 1.	14
1.1 Definición e historia de la ciencia ficción.	14
1.2 Definición de ciencia ficción	14
1.3 Historia de la literatura de ciencia ficción	16
1.4 Historia de la ciencia ficción en el cine	18
1.5 Diferencias en el cine de Ciencia Ficción en distintos países	23
1.6 Historia de la literatura de ciencia ficción en México	25
1.7 Historia de la ciencia ficción en el cine mexicano	27
1.8 Cine de ciencia ficción actual en México	30
Capítulo 2	33
2.1 ¿Por qué no se produce cine de ciencia ficción en México?	33
2.2 Marco Legal	33
2.3 Fenómeno Cultural	37
2.4 Fenómeno de lo ajeno	41
2.5 Fenómeno Económico	42
Capítulo 3	47
3.1 ¿Qué soluciones hallamos para la producción de cine de ciencia ficción?	47
3.2 Soluciones al Fenómeno Cultural	47
3.3 Soluciones al Fenómeno de lo Ajeno	48
3.4 Soluciones al Fenómeno Económico	49
Conclusión.	51
Bibliografía	53
Anexos	55
ANUARIO 2018	55
El expediente Atlimeyaya	55
Sin Origen	56
ANUARIO 2017	57
Anadina	57
Ayer maravilla fui	58
Después del azul	59
El fin de la virtud	60
ANUARIO 2016	61
Camino a Marte	61
Opus Zero	62

Forward	63
Los Parecidos	64
ANUARIO 2015	65
La región salvaje	65
Cygnus	66
ANUARIO 2014	67
El incidente	67
Joyfluid	68
ANUARIO 2013	69
Xibalbá	69
ANUARIO 2012	70
Halley	70
ANUARIO 2011	71

Introducción

El cine es uno de los medios de comunicación más importantes de la actualidad. En México empezó a finales del siglo antepasado, de la mano de cineastas como Salvador Toscano, Guillermo Becerril o Enrique Rosas. Desde entonces, la producción de cine en México ha pasado por diversas etapas, entre ellas la del Cine de Oro Mexicano.

Desde entonces han habido muchos géneros que se han producido, desde las películas revolucionarias a los dramas clásicos de los años 40. Pero nosotros nos enfocaremos en un género en específico: la ciencia ficción.

La ciencia ficción ha sido un género un tanto elusivo para las productoras mexicanas, aunque han habido momentos donde se ha producido en mayor proporción, nunca ha sido un género predilecto a la hora de producir en México.

Nuestro propósito es averiguar el por qué este género ha sido dejado de lado en el país, a pesar de que se ha mostrado con anterioridad que si se puede hacer y este puede ser de una buena calidad, así como entender cuál es el proceso de producción de una película aquí en México para así poder entender cuáles son los elementos que conlleva la creación de cine en México y saber qué es lo necesario para producir una película de ciencia ficción.

Se realizó esta investigación porque en México la producción cinematográfica de ciencia ficción es muy baja en la actualidad. Esto comenzó desde la década de los años 80, que es cuando inició el declive de este género.

Pretendemos romper los prejuicios que hay dentro de la industria cinematográfica, en los que algunos aseguran que el género no es viable en nuestro país por el costo de la producción, por la formación cultural del país o porque el cine mexicano no puede producir con calidad este género.

Es por eso que queremos encontrar y entender las razones por las cuales se dejó de producir cine de ciencia ficción. Conocer porque no existen muchas producciones actualmente y las características presentadas en las pocas películas del género, pues consideramos que el cine mexicano debe abordar más a la ciencia ficción, dado que creemos que debe de existir mayor variedad de propuestas cinematográficas, pues en la actualidad, a pesar de que existen varias producciones mexicanas, las más exitosas pertenecen a los géneros de comedia y melodrama.

Definición de conceptos

Antes de abordar el tema, es necesario tener claro bajo qué conceptos nos estaremos guiando, ya que éstos son claves en nuestra investigación y facilitarán el entendimiento de la misma.

Dado que estos conceptos son esenciales para el entendimiento del tema, nos tomaremos el tiempo para desarrollarlos del modo más claro posible, basándonos en lo que otros autores plantean sobre los mismos y así sacar una conclusión útil de los mismos.

- **Cinematografía.** El autor Fernando Contreras y Espinosa define y distingue a la cinematografía como:

“La enunciación ambivalente de este apartado, toma su significado a partir del punto de distinción entre el cinematógrafo y el cine; en que la cinematografía, no es si no la técnica de la reproducción fotográfica de imágenes en movimiento, es decir, este fenómeno está siendo delineado por la ciencia mecánica que estudia el movimiento, elementos que aprovecha la cinematografía para registrar los objetos que se mueven, meta que logra al perpetuar más allá del instante, un acontecimiento cualquiera, reproduciéndolo con fidedigna exactitud, pero es solo a partir de la captación del fenómeno real y hasta que no se le introduce una combinación de imágenes o planos discontinuos, que son los que constituyen el reflejo de los sentimientos humanos transmutados al celuloide. Es hasta entonces cuando esta transposición sublimiza el fenómeno físico, ya que los signos cinematográficos creados son universales, comprendidos por todos los hombres y que afectan a todos; siendo a través de estos símbolos como se despiertan las múltiples sensaciones e ideas que están incorporadas en las vivencias del hombre como patrimonio y eje de sus actos, dando al resultado mecánico la condición de cine.”

- **Industria.** Cuando se habla de industria nos referimos al proceso de transformación que sufren las materias primas para convertirse en productos que posteriormente serán consumidos por la sociedad.

En su libro “La producción, sector primario de la industria cinematográfica” Fernando Contreras define a la industria como: “La actividad sistemática del hombre aplicada a la obtención, producción y distribución de los bienes y servicios necesarios para satisfacer las necesidades de la comunidad”.

- **La industria cinematográfica.** Fernando Contreras define a la industria cinematográfica como “un área económica supraindustrial que unifica las tradicionales ramas que conforman esta actividad: la producción, la distribución y la exhibición. Estos elementos a pesar de tener manifestaciones autónomas, sólo comprenden partes de una unidad.” Esta definición deja en claro que las tres van de la mano, por lo que no puede existir una sin las otras dos, pues la salud económica de un producto cinematográfico depende de la coordinación de estos tres elementos.

Antes de abordar la producción, definiremos brevemente la distribución y la exhibición, ya que al tratarse de un elemento clave en esta investigación, profundizaremos más en lo que consiste la producción.

La distribución es el enlace entre el productor y el exhibidor, este tiene la tarea de tener una estrategia de marketing para que el público conozca la película a estrenar, así como poner a disposición del exhibidor el catálogo de películas de distintas empresas productoras para que este pueda abastecer su programación.

La exhibición hace posible la proyección del film al público, y por lo tanto es el final de todo este proceso industrial. Es en esta etapa donde se definirá si una película es exitosa económicamente o no, puesto que “de lo recaudado en taquilla partirán las participaciones correspondiente a cada una de las ramas precedentes (producción y distribución), participaciones que son el sostén de la industria” (Contreras, 1973).

Es importante subrayar que la industria cinematográfica pertenece a las industrias culturales. Theodor Adorno y Mark Horkheimer, comenzaron a utilizar este concepto; ellos se referían a la producción de cultura de masas y el uso económico de esos bienes culturales en una sociedad capitalista, sin embargo no tomaban en cuenta al cine y la televisión.

En la actualidad se pueden definir a las industrias culturales como al conjunto de empresas cuya principal actividad económica es la producción de cultura con fines de lucro. Es decir, se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. La producción cultural incluye a la radio, la televisión, la industria cinematográfica, discográfica, editoriales, etc., Ramón Zallo las entiende como “un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social”.

El sector audiovisual es uno de los más importantes económicamente, pues este comprende a la televisión y el cine. La industria cinematográfica, no es la más importante en este sector, sin embargo ha contado con el apoyo del Estado con diversas políticas para fomentar la producción, distribución y exhibición de filmes nacionales.

- **Producción.** En esta etapa los materiales se transforman en un producto cinematográfico mediante la unión de trabajo humano y los conocimientos técnicos de la aplicación de la maquinaria, así como la organización de quienes forman parte del equipo de trabajo.

David Bordwell, menciona que la producción se divide en tres fases: la preparación, el rodaje y el montaje.

En la preparación se desarrolla la idea de la película y se escribe el guión. El director comienza a buscar financiamiento para hacer, promocionar y distribuir la película.

En el rodaje comienza la grabación de las imágenes, así como el registro del sonido. Durante el rodaje se graba sin la continuidad del guión, pues en el montaje se le dará el orden adecuado. En otras palabras, estas fases son la preproducción, producción y postproducción.

En la fase de preproducción, la tarea principal del productor es desarrollar el proyecto buscando financiamiento en base al guión ó bien, en algunas ocasiones la idea es del productor y este a su vez, contrata a un guionista

para que la desarrolle. Esto es común cuando al productor le parece buena idea adaptar una novela, videojuego, obra de teatro, etc. y por lo tanto también de buscar comprar los derechos para poder adaptarlo al cine.

Una vez que el guión esté finalizado, el productor debe de preparar un plan de rodaje y montaje diario de la película teniendo en mente el presupuesto total de la película.

El productor primero debe hacer dos presupuestos para obtener la financiación. Bordwell se refiere a estos presupuestos como “costes por encima de la línea” y “costes por debajo de la línea”. El primero incluye los costes de los derechos literarios (en caso de que los haya), director y reparto y los costes “por debajo de la línea” son los gastos dedicados a equipo técnico, seguros, publicidad, fases de rodaje y montaje; la suma total de ambos costes se llama “coste del negativo”, es decir el coste total de producir la película en negativo.

En la fase de producción, el director es el principal responsable sobre la imagen y el sonido de la película y en la que muchos aspectos del rodaje deben consultarse con el director.

Durante esta fase, el productor está representado por el equipo de producción en el que se encuentra el productor asociado, que es el encargado de la organización del día a día, el contable de producción controla los gastos, el secretario de producción es el enlace de comunicación entre los equipos y el productor; por último están los ayudantes de producción que se encargan de dar recados.

Los elementos necesarios para producir una película en las condiciones que reclama la industria cinematográfica son:

- Compañía productora
- Financiamiento
- Personal técnico
- Material, equipo e instalaciones cinematográficas.

En ocasiones, el equipo de postproducción tras hablar con el director y el productor, pueden llegar a preparar versiones de la misma cinta para diferentes países.

Pero no necesariamente todas las películas pasan por las mismas fases, también depende del tipo de película que el productor va a realizar.

En cada una de estas fases, las tareas que deben desempeñar las personas pueden variar y suelen ser trabajos especializados, esto por la variedad de actividades que existen en una producción. Todo esto quiere decir que dentro de la producción cinematográfica existe la división del trabajo, como existe en cualquier otro sistema industrial, solo que en el sistema cinematográfico esta división propicia distintos modelos y organizaciones sociales de producción cinematográfica, así como distintas funciones para los individuos de esos modelos.

- **Productor.** El productor, entendido como una empresa productora que designa a un responsable del producto, es la persona que se responsabiliza de la realización y del equipo de producción. Aquella persona que tenga la iniciativa de llevar a cabo dicha producción debe examinar minuciosamente todos los aspectos relacionados con el proyecto y realiza un estudio de viabilidad, contemplando aspectos financieros y de explotación.

Cuando el productor acepta el puesto “El se hace cargo del planteamiento, desarrollo, coordinación y control de los productos audiovisuales. [...] Es responsable de establecer las fórmulas adecuadas para conseguir la financiación necesaria, busca patrocinios y articula las vías para una eficaz comercialización de los productos de fábrica.” (Sáinz, 1999)

Un productor debe de tener la capacidad para poder diseñar contenidos, tener libertad en las decisiones económicas, como la asignación del presupuesto para cada área de la producción. Es por eso que es necesario que tenga ciertas habilidades para poder desarrollar efectivamente dicho puesto.

- Comprensión, empatía
- Formulación de la política general de la empresa
- Coordinación y supervisión de los programas de acción
- Determinación del organigrama ideal
- Conocimientos técnicos.

David Bordwell en su libro *El arte cinematográfico* menciona que el productor desarrolla el proyecto a partir del proceso del guión para obtener apoyo financiero y decide el personal que trabajara en la película, pero en la industria cinematográfica americana contemporánea es distinto: el trabajo del productor se divide.

El productor ejecutivo organiza la financiación del proyecto y obtiene los derechos literarios; el jefe de producción organiza y supervisa las fases de producción, y el productor asociado le ayuda al jefe de producción participando como vínculo con el personal técnico.

Justificación

Se ha escogido este tema a partir de un interés personal en la ciencia ficción en México, principalmente en el ámbito cinematográfico, ya que aparentemente en el cine mexicano no hay interés por producir este género. En la industria cinematográfica mexicana actual, los géneros que más se producen son principalmente el melodrama y la comedia. Queremos saber el porqué la producción de ciencia ficción en México no está suficientemente desarrollada en la industria y son pocos los que se atreven a realizar un proyecto de este tipo.

Consideramos importante entender cómo funciona la producción cinematográfica de una cinta mexicana de ciencia ficción para conocer cuales son las limitantes y dificultades que los productores encuentran al momento de querer realizar una película de este género dentro de la industria.

Metodología

Para investigar nuestro tema decidimos primero hacer, en el primer capítulo, una breve explicación de como se ha ido desarrollando la ciencia ficción, tanto a nivel global como en el plano nacional, y también señalar cómo funge en la literatura y sus diferencias a la hora de trasladarla a la cinematografía.

Planteamos el estado en el que nosotros encontramos a la ciencia ficción para poder tener una idea más precisa del estado en que se encuentra la ciencia ficción en la industria cinematográfica mexicana a partir de sus actores. Todo esto nos

servió para tener una idea más clara del tema y así poder investigar de manera más asertiva.

En el segundo capítulo de la tesis, desarrollamos las explicaciones que encontramos de por qué se produce poca ciencia ficción en el país. Para esto entrevistamos a gente especializada en el tema, entre los que podemos encontrar a personas que se encuentren involucradas con la producción de cine.

Cristian Calónico fue entrevistado por su posición como director de PROCINEDF, uno de los grandes fideicomisos cinematográficos del país. Queríamos saber cómo este funcionaba y algunas cosas generales de la industria.

Hugo Félix Mercado fue el siguiente dado que él había dirigido algunos cortometrajes y uno de los más recientes largometrajes de ciencia ficción, lo que le da cierta experiencia en lo que se refiere a la producción, distribución y exhibición del género.

Isaac Basulto dado que es un productor con ya varios largometrajes por lo que conoce muy bien la industria cinematográfica en México. En sus últimos trabajos se encuentra Aztech, que es una película autofinanciada de ciencia ficción, que cuenta con elementos que en la industria mexicana es difícil de ver, además de ser la producción más reciente hecha en nuestro país dentro del género.

Por último, en el tercer capítulo, planteamos las posibles soluciones que encontramos a los problemas de producción de cine de ciencia ficción. Este último apartado funcionará como conclusión de nuestro tema.

El objetivo general de todo esto es conocer las razones por las cuales en la actualidad existen pocas producciones cinematográficas de ciencia ficción en México.

También tenemos una serie de objetivos específicos que cumplen un rol de determinar una serie de pasos a cumplir para poder encontrar el objetivo general. El primero de ellos fue determinar qué otros motivos, además del económico, influyen para que en nuestro país no abunde el género de ciencia ficción en el cine. Esto era determinante para poder observar y entender por qué no se produce mucho cine de ciencia ficción en México.

El segundo de nuestros objetivos específicos es conocer la opinión de los directores y productores nacionales acerca del tema que en la actualidad están involucrados

en el desarrollo del cine de ciencia ficción. Ellos nos ayudaron a esclarecer algunos de los mitos y realidades que involucra la producción de cine en general, y el cine de ciencia ficción en específico.

El último de nuestros objetivos específicos es saber cual es la importancia de los efectos visuales en las películas de ciencia ficción. Esto nos ayudó a saber si realmente son un factor tan necesario a la hora de producir cine de ciencia ficción, o si por el contrario, no es un elemento absolutamente preciso en el género.

Creemos que para poder resolver el objetivo general de nuestro trabajo, nuestra pregunta de investigación debe ser “¿Qué elementos son los que influyen a la producción de cine de ciencia ficción en México?”. Con esto trataremos de crear una idea más clara de cómo es que se hace.

Capítulo 1.

1.1 Definición e historia de la ciencia ficción.

A lo largo de este capítulo vamos a tratar dos cuestiones en general y las desarrollaremos hacia lo particular: tratar de cimentar una definición de ciencia ficción, misma que nos servirá como base de este trabajo, y hacer una breve recopilación histórica de la literatura de ciencia ficción y del cine del mismo género. Esto último se hará con el fin de tener una idea más precisa de cómo se ha desarrollado a lo largo del tiempo para que nos ayude a entender cómo es que ha llegado a estar en el lugar que ocupa actualmente.

1.2 Definición de ciencia ficción

Creemos que para poder desarrollar nuestro tema de una forma satisfactoria, primero debemos de definir qué es lo que nosotros comprendemos por ciencia ficción.

Debido a la fuerte conexión existente entre la ciencia ficción y la literatura fantástica, existen muchas discusiones sobre si la ciencia ficción debe ser considerada como un género único cuyo origen está en la literatura fantástica o si debe ser considerada como un subgénero de esta literatura.

Esta dificultad de definir qué es la ciencia ficción, surge a partir de que “ciencia ficción” es un oxímoron, es decir, es una palabra que es el resultado de dos términos opuestos; por lo que la ciencia ficción es la unión de lo racional (ciencia) con lo que no es real (ficción). Esto ha hecho que a lo largo de los años existan distintas interpretaciones de este género. Hugo Gernsback afirma que es un romance encantador entrelazado con hechos científicos y visión profética; mientras que Robert Heinlein, autor de *Starship Troopers*, considera que es “una especulación realista acerca de posibles eventos futuros, basados sólidamente en el conocimiento adecuado del mundo real, pasado y presente, y un conocimiento de la naturaleza y el significado del método científico”. Isaac Asimov la define como “esa rama de la literatura que pacta con la respuesta de los seres humanos para cambiar la ciencia y la tecnología”.

Tom Shippey, un experto en la literatura del género fantástico y de ciencia ficción, da una explicación acerca de este hecho, “la ciencia ficción es muy difícil de definir ya que es la literatura del cambio y cambia mientras se está tratando de definirla”.

Otra propuesta es la de los autores Joan Bassa y Ramon Freixas (1993), en el libro *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*; donde se considera a la ciencia ficción, “inscrita en el fantástico, comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico” (pp. 32, 33). Es decir, que un suceso fantástico debe de tener una explicación lógica dentro de la ciencia, de lo contrario se quedaría en el género fantástico.

El *American Film Institute* (AFI) define a la ciencia ficción del siguiente modo: “Un género que combina una premisa científica o tecnológica con especulación imaginativa”.

Por último, Umberto Eco define a la ciencia ficción del siguiente modo:

“Tenemos ciencia-ficción como género autónomo cuando la especulación contrafactual sobre un mundo estructuralmente posible se hace extrapolando, a partir de algunas tendencias del mundo real, la propia posibilidad del mundo futurible. Es decir, que la ciencia-ficción adopta siempre la forma de una anticipación y la anticipación adopta siempre la forma de una conjetura formulada a partir de tendencias reales del mundo real” (Eco, 2012).

Nosotros decidimos utilizar una mezcla de los últimos tres para nuestro trabajo; es decir que consideramos que la ciencia ficción pertenece al género de la fantasía, pero para que este aplique como tal debe tener una premisa científica o tecnológica, y debe fungir como la anticipación de una realidad futurible.

“Como cualquier otro género, la película de ciencia ficción debe ubicarse dentro de una red más grande de influencias (incluidas las películas de otros géneros), pues no hay tal cosa como un género ‘puro’, sino más bien híbridos, en cuyas narrativas pueden coexistir distintos géneros, y por lo tanto, variar la forma de categorizar las películas.” (Padilla, 16)

Miguel Ángel Fernández Delgado dice que las obras de fantasía científica son difíciles de definir, ya que, comparándola con otros géneros como el cine de horror o

el western, no hay características específicas que la identifiquen, por lo que la ciencia ficción puede, y normalmente lo hace, coexistir con otros géneros. (Fernández, 136)

1.3 Historia de la literatura de ciencia ficción

La historia de la literatura de ciencia ficción data de algunos siglos atrás. Hay textos de épocas anteriores que pueden considerarse ciencia ficción. El género como tal comenzó hace aproximadamente unos 300 años. De hecho, la primer obra a tratar es la de *Los viajes de Gulliver* (1726) del autor Jonathan Swift. Para muchos este texto es uno de los grandes precursores del género.

Lo que acontecía en el mundo durante este periodo (principios del siglo XVIII) surgió lo que se conoce como la Edad de Oro de la Piratería, que fue un lapso de tiempo en el que la misma fue muy prolífica y se creó la imagen de lo que hoy conocemos y entendemos como un pirata. Con esto podemos comprender cómo es que textos como *Los Viajes de Gulliver* se pudieron dar en la época, con grandes historias sobre viajes extraordinarios, debe haber sido un tema común el de un hombre explorando tierras anteriormente desconocidas.

Después nos saltamos casi un siglo, específicamente al año de 1818, durante el mismo surgió una de las obras más importantes del género: *Frankenstein*, de la autora Mary Shelley. En este libro se aprecia un debate moral sobre los avances de la ciencia. Este texto es considerado más una obra de terror, pero es imposible negar que tiene elementos característicos de la ciencia ficción.

Para muchos *Frankenstein* es la primer novela de ciencia ficción en la historia, siendo la única hasta el momento en tomar elementos científicos y mezclarlos con la ficción para crear una historia del tipo.

Ahora avanzamos casi medio siglo para ver la obra del que es considerado el padre de la ciencia ficción: Julio Verne. La primer obra a tratar es la de *Veinte Mil Leguas de Viaje en Submarino* (1870). Este texto es famoso por sus varias invenciones que más tarde se convirtieron en elementos tecnológicos como el mismo submarino o los trajes de buzo.

Siguiendo la línea de invenciones (tomando en cuenta la temática de la obra de Julio Verne), poco antes de la publicación del texto se dieron algunos desarrollos

tecnológicos importantes como el dirigible por Solomon Andrews en 1863 o la dinamita por Alfred Nobel en 1866.

Nos movemos 25 años en el tiempo para tratar otra novela y un concepto distinto: *La Máquina del Tiempo* de H.G. Wells. Aquí Wells trata el tema de como en el futuro la sociedad y la tecnología serán completamente distintas a lo que entendemos en la actualidad y es una especie de presagio de que es lo que nos depara como sociedad.

Las invenciones importantes hechas en ese espacio temporal son muchas, pero podemos destacar dos: la de el generador eléctrico por Nikola Tesla en 1888 y la del avión por Clément Ader en 1890.

Cambiamos de siglo y nos trasladamos a Rusia, poco tiempo después de la Revolución Bolchevique. Ahora nos toca tratar el texto de *Nosotros*, del autor Yevgeny Zamyatin. Este texto fue una de las principales influencias para otro texto del autor George Orwell: *1984*.

Después, en el año de 1929 es cuando surge el término de ciencia ficción. El autor que creó el término fue Hugo Gernsback, esto fue en la revista *Science Wonder Stories*.

Gernsback fue el encargado de crear muchas de las revistas baratas de ciencia ficción, mismas que sirvieron para impulsar la carrera de varios autores del género como fueron Isaac Asimov o Arthur C. Clarke.

Nos trasladamos a la siguiente década, donde surge una novela sobre los peligros que corre una sociedad con un gobierno todopoderoso: *Un Mundo Feliz* (1932) del autor Aldous Huxley.

Ahora tratamos un libro anteriormente mencionado: *1984* (1949) del autor británico George Orwell. En este texto se cuenta la historia de un Reino Unido ficticio donde todos los derechos humanos han sido reducidos. Conceptos como “El Big Brother” o “Habitación 101” siguen siendo vigentes en la cultura popular actual.

La época de la publicación de este texto se vio marcada por dos hechos importantes: el final de la Segunda Guerra Mundial en 1945 y el comienzo de la Guerra Fría en 1947.

Un año después, uno de los autores más importantes del género crea una de las obras más importantes del mismo: *Yo, Robot* de Isaac Asimov. En estos textos se

presentan por primera vez las tres leyes de la robótica, que son una serie de dogmas bajo los cuales se deben programar los robots del futuro.

Otro año después se publica otra obra importante del género: *El Día de los Trífidos* (1951), del autor John Wyndham. Este es uno de los textos que se publican por temor a los peligros de las reacciones nucleares en la Tierra.

Durante los años 60 se publicaron lo que se conoce como novelas ecocatastróficas. Están comienzan gracias al autor JG Ballard. Este tipo de novela es conocida como la nueva corriente de ciencia ficción. Las más importantes del género y del autor son *La Sequía* (1964) y *El Mundo de Cristal* (1966).

Ahora nos trasladamos al año de 1968, época en la que surge otro texto importante del género: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* del autor Philip K. Dick. Este libro sirvió de inspiración para la película de *Blade Runner*, que es una de las más importantes del género.

Durante esta época se dio lo que se conoce como la Carrera Espacial, que consistió en los avances tecnológicos-espaciales que permitieron, primero, al hombre salir al espacio (1961) y, segundo, llegar a la Luna (1969).

Un año después, la autora Ursula K. Le Guin publica el libro *La Mano Izquierda de la Oscuridad* (1969). Este texto es considerado como el parteaguas de la participación de las mujeres en el género de ciencia ficción.

En la década siguiente, otra autora publica un texto importante para el género: *Memorias de una Superviviente* (1974) de la ganadora del Premio Nobel: Doris Lessing.

Diez años después, se publica otro texto importante para el género: *Neuromancer* (1984) del autor William Gibson. El autor creó el término “ciberespacio”, mismo que ya había empleado en otros textos y que revisitó en *Neuromancer*.

1.4 Historia de la ciencia ficción en el cine

La ciencia ficción comienza a ser trabajada casi al mismo tiempo que el cine fue desarrollándose en sus inicios. El género empieza a ser producido muy poco tiempo después de la aparición del cinematógrafo. Una de las características principales que tiene, según el autor Garrett Stewart, es que las películas de ciencia ficción, más que cualquier otro género, reflejan la tecnología que las hace posibles.

“Las películas sobre el futuro tienden a ser sobre el futuro de las películas. Películas/ciencia/ficción: ya no es tanto la fase trifásica de un género cinematográfico como tres sujetos que buscan sus propias y diferentes conjunciones. La ciencia ficción en el cine a menudo aparece y se convierte en la ficticia ciencia del propio cine, las futuras hazañas que puede conseguir examinadas junto a las hazañas técnicas que las concibe ahora y delante de nuestros ojos.” (Stewart, 159)

La Ciencia Ficción es trasladada al cine por primera vez en 1895 con el film *La Charcuterie mécanique* de Louis Lumière. En esta película meten a un cerdo a una máquina que lo convierten automáticamente en embutidos y diversos cortes de carne. Este film está considerado principalmente una comedia, sin embargo, esta es la primera vez que el futuro de la tecnología hace su aparición en el cine, por lo que es considerada la primera película de ciencia ficción de la historia.

Hay varios filmes cortos del género, la mayoría sin mayor trascendencia popular, hasta que en 1902 aparece *Viaje a la Luna*, del actor, mago y director Georges Méliès, misma que es una adaptación del libro *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne y del libro *Los Primeros Hombres en la Luna* de H.G. Wells.

El mismo Méliès dirigiría las películas *Viaje a través de lo imposible* (1904) y *Veinte Mil Leguas de Viaje en Submarino* (1907), esta última también basada en un libro de Julio Verne.

Las obras de Méliès son importantes dado que fue el primer cineasta en introducir efectos especiales a sus películas. Fue de los primeros en utilizar el efecto de stop-action, se cree que él filmó la primer doble exposición, la primer captura de pantalla dividida y el primer efecto de disolución.

A parte de Méliès podemos encontrar en España a Segundo de Chomón con su obra *El Hotel Eléctrico* (1908), misma que cuenta la historia de un hotel donde trabajan unos robots encargados del mismo. En Inglaterra están los directores Robert William Paul con *The Adventurous Voyage of the Arctic* (1903) y Cecil Hepworth con *Prehistories Peeps* (1905). En la misma Francia de Méliès encontramos a Ferdinand Zecca con *El Amante de la Luna* (1905). En Alemania a Otto Rippert con *Homunculus* (1916). Y por último en Dinamarca está August Blom con *Den skaebnesvangre Opfindelse* (1910).

Varias películas de ciencia ficción tomaban aspectos del cine de horror, un ejemplo es la película de *Frankenstein* (1910) dirigida por J. Searle Dawley siendo ésta una adaptación de la novela de Mary Shelley. Esta sería la primera adaptación del texto en el continente americano. Se estrena el largometraje *20.000 Leagues Under the Sea* (1916) basado en la novela del mismo nombre de Julio Verne.

En Alemania se hacen producciones como *Metrópolis* (1926), *Frau im Mond* (1929) y *Aelita* (1924) que toca el tema de los viajes espaciales a otros mundos.

En Hollywood, se producían varias películas de ciencia ficción eran de bajo presupuesto. *King Kong* (1933) fue el primer largometraje de un estudio estadounidense y *Dr. Cyclops* (1940) dirigida por Ernest Schoedsack, fue una de las primeras películas estadounidenses que fue filmada a color; en ese mismo año Fleischer Studio comienza a realizar cortometrajes animados de *Superman*.

“De hecho, incluso cuando la ciencia ficción prácticamente desapareció de las películas de Hollywood en los años 40 del siglo XX, los seriales mantuvieron cinematográficamente vivo el género y, por lo tanto, tuvieron un importante papel genérico, al crear variantes y un interés sostenido en su semántica y sus componentes sintácticos.” (Telotte, 111)

En la década de los 50 se comenzó a utilizar la animación de stop-motion. Ray Harryhausen aplicó dichos efectos especiales en la película *Earth vs. The Flying Saucers* (1956), dirigida por Fred F. Sears.

Durante esa década surge lo que se conoce como la era de oro del cine de Ciencia Ficción. Durante este periodo se producen muchos filmes del género. El autor Javier Memba divide las producciones en 4 tópicos:

- El escenario distópico: Enfocado principalmente en las consecuencias de una guerra nuclear y la supervivencia del hombre en la misma. Encontramos ejemplos como *Five* (1951) de Arch Oboler, *The World, The Flesh and The Devil* (1959) de Ranald McDougall y *On the Beach* (1959) de Stanley Kramer.
- Invasiones alienígenas: En este tópico encontramos la idea del contacto del ser humano con seres alienígenas, que normalmente buscan invadir la Tierra. De ejemplos tenemos *The Man From Planet X* (1951) de Edgar Ulmer, *The Day the Earth Stood Still* (1951) de Robert Wise, *The War of the Worlds*

(1953) de Byron Haskin e *Invasion of the Body Snatchers* (1956) de Don Siegel.

- Viajes interplanetarios: Aquí se cuentan los viajes del hombre a través del espacio para descubrir nuevos planetas. De ejemplos encontramos *Destination Moon* (1950) de Irving Pichel, *Rocketship X-M* (1950) de Kurt Neumann y otra adaptación del libro *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne, dirigida por Byron Haskin en 1958.
- Mutaciones: El último tópico tiene que ver con las mutaciones genéticas en criaturas, y los ejemplos los podemos apreciar en películas como King Kong o Godzilla, que a pesar de encontrar su origen en el cine japonés también se da en el cine estadounidense.

Durante la década de los 60, los tópicos tratados en los años anteriores evolucionan. En el caso de las mutaciones pasan de sólo ocurrir en animales a pasar en humanos. Ejemplos de esto los encontramos en *X: The Man with X-Ray Eyes* (1963) de Roger Corman, *The Flesh Eaters* (1964) de Jack Curtis o *Village of the Giants* (1965) de Bert Gordon.

Los escenarios distópicos dejan de enfocarse en guerras nucleares para concentrarse en otras problemáticas sociales y ambientales. Ejemplos de esto los encontramos en *Beyond the Time Barrier* (1960) de Edgar Ulmer, *Crack in the World* (1965) de Andrew Marton y *Project X* (1968) de William Castle.

En París, Francia se filma *La Jetée* (1962), obra de Chris Marker. Este film trata sobre viajes en el tiempo, del futuro al pasado. También en Francia se produce *Lemmy contra Alphaville* (1965) dirigida por Jean-Luc Godard y al siguiente año, en Inglaterra, se filma *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut.

Un filme que es importante destacar de la década de los 60 es el de *2001: Odisea en el Espacio* (1968) del director Stanley Kubrick. En este se ven factores como el origen, el desarrollo y la evolución de la vida en el universo.

Durante la década de los años 70 hubo tres filmes que son importantes destacar, dada su importancia en la cultura popular: *La Guerra de las Galaxias* (1977) de George Lucas, *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977) de Steven Spielberg y *Alien - El Octavo Pasajero* (1979) de Ridley Scott.

En la extinta Unión Soviética el director Andréi Tarkovski filma la película *Stalker* (1979) donde se relata la llegada a la tierra de algún objeto no identificado. En Francia, *Le Cinquième Élément* (1977), es firmada por el francés Luc Besson; en esta película se puede observar el exotismo, la fantasía y esteticismo voyeurista.

La muerte en directo (1979) es otra película francesa, dirigida por Bertrand Tavernier, en esta se cuenta cómo un periodista tiene una cámara incrustada en el cerebro y graba una muerte, donde en el futuro casi nadie muere fácilmente.

Los escenarios de muchos filmes europeos de ciencia ficción son intimistas, ocurren en espacios cerrados o aislados, frente a los grandes espacios cósmicos del cine americano. (Bordes, 2012)

En la década de los 80 hubo muchas producciones fílmicas del género de ciencia ficción, entre ellas encontramos a *Tron* (1982) de Steven Lisberger, *E.T.* (1982) de Steven Spielberg, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Terminator* (1984) de James Cameron, *Volver al Futuro* (1985) de Robert Zemeckis, *Depredador* (1987) de John McTiernan y *Robocop* (1989) de Paul Verhoeven.

Mientras tanto en Rusia en esos años se filmaba *Los días del eclipse* (1988) dirigida por Aleksander Sokurov.

Durante la década de los 90 también hubo producciones importantes del género, como son el caso de *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven, *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg y *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski.

La década de los 2000 se caracterizó por el auge de las películas de superhéroes. También se prestó atención al género de los muertos vivientes, mejor conocidos como zombies.

En España se estrena la primera película del siglo XXI, *Stranded* (2001) filmada por la directora María Lidón (Luna), esta película está completamente hecha en España. El film trata sobre viajes espaciales, sobre como dos astronautas quedan varados en Marte.

Por último, en la década de 2010 se han presentado diversas películas del género, entre ellas están *El Origen* (2010) de Christopher Nolan, *Gravity* (2013) de Alfonso Cuarón, *Al Filo del Mañana* (2014) de Doug Liman e *Interestelar* (2014) de Christopher Nolan.

1.5 Diferencias en el cine de Ciencia Ficción en distintos países

Creemos que es evidente que los géneros no se desenvuelven de igual manera entre diferentes culturas y países, mucho de esto se debe a su contexto, por lo que buscamos poner estas diferencias en papel y ver si esto es factor para que no se produzca cine de ciencia ficción en México.

Podemos notar que los temas a tratar y la forma en que son tratados son distintos de país en país, por lo que, buscamos comprender un poco más estas diferencias y entender que nos distingue de aquellos países que producen más ciencia ficción.

“Hollywood recrea los mitos para las nuevas generaciones, los nuevos clientes. La ciencia ficción UK, por el contrario, trata de miedos y monstruos contemporáneos (la incomunicación, la falta de empatía, la invisible opresión de las redes sociales).” (Melendez, 2013)

Hay una diferencia importante en las narrativas de ciencia ficción entre Estados Unidos y el Reino Unido, siendo que en la de estos últimos el villano se ve representado por el gobierno. En cambio, en la de Estados Unidos el científico es el villano. Esto lo podemos notar en sus diversas series de televisión (*Black Mirror* y *Orphan Black* para los ingleses y *Fringe* y los *Expedientes Secretos X* para los norteamericanos).

Una última diferencia entre la ciencia ficción estadounidense y la británica es la siguiente: los finales norteamericanos tienen normalmente un aire de esperanza, un final feliz, por el contrario, las producciones británicas terminan normalmente con desesperanza.

En lo que concierne a la ciencia ficción rusa, hay dos rasgos que destacan sobre el resto: la fascinación por lo maravilloso y la libertad. Mucho de esto tiene que ver con lo que ha acontecido en el país desde su revolución a la fecha.

Después de los años 60, en el país Soviético se empezó a producir mucha ciencia ficción más apegada al aspecto de la ciencia. Esto se debió a que muchos de los autores de la época tenían formación y profesión científica. Aquí podemos destacar a Arkady y Boris Strugatsky, cuya obra ha sido fuente de muchas de las películas de ciencia ficción más importantes del país.

Trasladándonos a Francia, aquí notamos un fenómeno particular, siendo este un país orgulloso de su historia y tradiciones que se caracterizaba más por un orden

izquierdista en cuanto a ideologías se refiere. Fenómenos como la industria y la alta tecnología no eran prioridad para esta sociedad, por lo que el género de la ciencia ficción no tuvo un “movimiento” serio en el país hasta los años 50.

De hecho, es después de esta fecha que se empiezan a escribir libros que servirían como inspiración para diversas películas como *El Planeta de los Simios* (1968) , que está basado en un libro del mismo nombre del autor Pierre Boulle, publicado en 1963.

Lo que podemos notar con las producciones francesas es que, más allá de brindar una producción de corte científico, es hacer un análisis sociológico y hacer una crítica a la sociedad.

En Italia, durante los años 50, el género de la ciencia ficción era muy popular entre las masas, pero nunca tuvo una gran aceptación entre la crítica, y los grupos de élite nunca la tomaron en serio. Ha sido, sobre todo en la sátira, donde la ciencia ficción ha encontrado su lugar en el cine italiano.

Es en los años 70 cuando la ciencia ficción italiana comienza a ser reconocida por tratar temas más adultos y serios. Esto se da sobre todo gracias al trabajo de autores como Umberto Eco o Vittorio Spinazzola.

A principios del siglo pasado, en Alemania, surgió una corriente de historias de ciencia ficción: *Wissenschaftlich-Technische Zukunftsroman* (las novelas tecnológicas de ciencia tecnológica), que son una serie de textos que decían que todos los problemas de la humanidad podían ser resueltos mediante la tecnología.

Como podemos ver en los subtítulos anteriores la ciencia ficción tanto en la literatura como en el cine ha evolucionado como fue avanzando el tiempo.

En el cine, la ciencia ficción comenzó con historias que no necesariamente se centraban en la ciencia, pero fue evolucionando las historias para que le dieran más importancia al factor científico. Las tecnologías también evolucionaron y estas fueron de ayuda al momento de la producción, además, permitieron contar mejor los relatos.

Cada década fue diferente para la ciencia ficción, porque había cambios sobre las temáticas contadas y dependiendo el país era la forma en que tocaban los temas. Esas diferencias tienen mucho que ver con los acontecimientos por los que haya pasado el país o por sus culturas y tradiciones.

Podemos apreciar de toda esta información que la percepción y creación de ciencia ficción varía entre países, y es que la importancia del contexto como de la cultura son factores para que el género prolifere.

1.6 Historia de la literatura de ciencia ficción en México

Ahora, para poder entender a la ciencia ficción dentro de nuestro país, debemos hacer un pequeño registro de cómo ésta ha ido evolucionando y actualizándose en el contexto literario. El género de ciencia ficción no es completamente ajeno a la cultura literaria mexicana; podemos apreciar la misma en distintas corrientes que son:

- La etapa de los pioneros: Esta etapa se desarrolla durante los siglos XVIII, XIX y XX. Aquí encontramos a autores como Sebastián Camacho y Zulueta con *El Ateneo Mexicano* (1840), Juan Nepomuceno Adorno con *El Remoto Porvenir* (1862) o Amado Nervo con *La Última Guerra* (1906).

Durante la época de *El Ateneo Mexicano* el país se encontraba en un momento de tensión política interna. Se dió la separación de varios estados del país, entre estos están Zacatecas, Texas y Tabasco. El contexto político del país durante la publicación de *El Remoto Porvenir* se vió principalmente señalado por la incursión de España, Inglaterra y Francia al país. Esto propició el conflicto armado entre México y Francia. Por último, el periodo de *La Última Guerra* sucedió en la etapa final del Porfiriato y principios de la Revolución Mexicana.

- Seguidores de H.G. Wells y Julio Verne: Aquí encontramos a autores como Francisco L. Urquiza con *Mi Tío Juan* (1934), Diego Cañedo con *El Referi Cuenta Nueve* (1943) y a Rafael Bernal con *Su Nombre Era Muerte* (1947).

El momento histórico durante la publicación de *Mi Tío Juan* se caracterizó por el inicio del gobierno de Lázaro Cárdenas. En el siguiente texto que queremos enfatizar, más que el contexto nacional, lo que acontecía en el mundo durante la época: la Segunda Guerra Mundial, y la etapa de la postguerra en lo que *Su Nombre Era Muerte* se refiere.

- Las revistas *Pulp*: Se traducen textos del idioma inglés como *Famous Fantasy Mysteries* o *Starling Stories*. También se edita la revista *Crononauta*

(1964), bajo la dirección de René Rebetez y Alejandro Jodorowsky. Los autores representativos de la corriente eran Alfredo Cardona Peña con *Recreo Sobre la Ciencia Ficción* (1967), Antonio Castro Leal con *Alejandro de Humboldt y el Arte Prehispánico* (1962) y Manú Dornbierer.

Los años 60, época en la que se produjeron la mayor cantidad de revistas Pulp, se caracterizó por la gran cantidad de movimientos sociales, no solo a nivel nacional, sino a nivel mundial, como son el caso de el movimiento estudiantil en México, o el movimiento de Martin Luther King Jr. para defender los derechos de la gente afroamericana en el país estadounidense. Algo importante aconteciendo a nivel internacional fue la Guerra Fría, y más importante aún relacionándose con nuestro tema: la carrera espacial.

- Las décadas de los años 60 y 70: Esta época es representada por los autores Carlos Olvera, Marcela del Río, María Elvira Bermúdez y Tomás Mojarro.

Habiendo ya hablado de la década de los años 60, nos enfocaremos en la de los años 70. Durante la década los sucesos que consideramos fueron importantes, o al menos los que tuvieron mayor peso político internacional, fueron la Guerra de Vietnam, el conflicto árabe-israelí y el escándalo de Watergate, mismo en el que el presidente de los Estados Unidos, Richard Nixon, tuvo que dimitir de su cargo.

- Los años 80: Durante este periodo se publica la revista *Ciencia y Desarrollo* (1984), y los autores principales de la misma son Manú Dornbierer, Antonio Ortiz y Daniel González Dueñas.

La década, a nivel internacional, se vió marcada por ser el punto clave, el final de la Guerra Fría, mismo en la que hubo varias tensiones entre Estados Unidos y la Unión Soviética por su desarrollo de armamento nuclear. En México, el acontecimiento más importante de la década fue el terremoto de 1985.

- La década de los años 90: En este periodo se funda la *Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía* y el *Circuito Independiente de Ficción y Fantasía* que organiza el Festival Anual de Ficción y Fantasía. Los autores importantes de la época son Federico Schaffler, Celine Armenta, Gerardo Porcayo y José Luis Zárate.

En esta década hay un acontecimiento internacional que consideramos es más importante que el resto: El fin de la Guerra Fría y con ella de la Unión Soviética. En México lo más importante es la unión de México al TLCAN (Tratado de Libre Comercio de América del Norte) junto con Canadá y Estados Unidos.

- Siglo XXI: En el año de 2001 se da el encuentro *Lecturas de Cruce*, donde autores de Estados Unidos y México se reunieron para discutir el futuro de la literatura de Ciencia Ficción. Durante esta época son importantes Pepe Rojo y Bernardo Fernández.

Esta época se ha caracterizado por los numerosos conflictos bélicos a nivel internacional. En México lo más relevante es la densa guerra contra el narcotráfico.

Entonces, aunque la ciencia ficción no ha sido uno de los géneros predilectos de los autores mexicanos, históricamente sí ha habido un interés por desarrollar textos del mismo. El hecho de que en tiempos recientes se hayan reunido personas para conversar acerca del género como fue el *Encuentro de Estéticas de Ciencia Ficción* del año 2019 prueba lo anterior.

1.7 Historia de la ciencia ficción en el cine mexicano

Basándonos en la filmografía establecida por la autora Itala Schmelz en su libro *El Futuro más acá*, la primer cinta de ciencia ficción en México es *El Misterio del Rostro Pálido* (1935), dirigida por Juan Bustillo Oro. Según el autor, se exhibieron otras películas con características similares durante los años 30 y 40, pero el género no se consolidaría hasta los años 50, casi al mismo tiempo que la “época dorada” del cine mexicano iba perdiendo su brillo.

Si el cine mexicano de las décadas anteriores había conseguido reconocimiento internacional, el que tomó su lugar se caracterizó más por la cantidad de producciones y ya no por la calidad de las mismas. Este cine pasó a ser considerado entretenimiento para las masas, por lo tanto, las clases media y alta de la sociedad ya no se interesaron en apoyar a este, sino a las obras extranjeras.

Surgió en esta época lo que se conoce como “los churros”, que son películas con bajo nivel de producción, tramas y actuaciones malas, que estaban basadas en

obras estadounidenses de moda, todo esto adaptado al contexto mexicano y orientado a un público ignorante/analfabeta.

Es gracias a “los churros” que la ciencia ficción empezó a producirse en México, esto tomando elementos de películas estadounidenses y mezclándolas con arquetipos de películas mexicanas. El mayor exponente de este tipo de películas es El Santo con películas como *El Santo contra el cerebro del mal* (1958), *Santo contra los asesinos de otros mundos* (1971) o *Santo contra el Doctor Muerte* (1973).

Otra forma en la que se producían películas de ciencia ficción era haciendo comedia. Se puede decir que todos los comediantes relevantes de la época hicieron de este tipo de películas (Resortes, Clavillazo, Viruta y Capulina, Piporro).

“Más que un interés real sobre posibles futuros o la ostentación de efectos especiales, los mexicanos encontraron la manera de recontextualizar los escenarios clásicos como un pretexto para poner en acción a sus personajes favoritos.” (Schmelz, 18)

Para poder competir con las producciones norteamericanas, se decidió trabajar obras de bajo presupuesto, esto era mostrado en sets y utilería de mala calidad: “El acabado de cartón, el set reciclado, los hilos de nailon que elevan las naves espaciales, el cierre en el disfraz del monstruo.” (Schmelz, 18)

En otras ocasiones, las películas mexicanas emplearon lo que se conoce como un “efecto legitimador”, que es emplear elementos que las audiencias ya conocen para poder dar credibilidad a la imagen. Esto lo hacían tomando legal o ilegalmente secuencias de películas estadounidenses, en especial aquellas que representaban efectos del espacio o de naves. Esto se hacía debido a que era mucho más barato tomar o plagiar estas imágenes que producirlas desde cero.

Este tipo de cine continuó hasta los años 90, momento en el que se buscaba competir contra las producciones hollywoodenses, si bien no por calidad, si por cantidad de obras.

Durante la última década han aparecido varias películas que se autodenominan como de ciencia ficción, y de hecho se presentan en festivales específicos del género, pero estas se alejan deliberadamente del modelo presentado durante la época de los churros. Aún así, en esta nueva ciencia ficción se pueden ver las

complicaciones que acarrea el uso de la tecnología y se notan las diferencias entre el cine mexicano y el de Estados Unidos.

“Mientras que en la producción norteamericana no hay margen de duda y estas aventuras se desarrollan con la solemnidad mental del conquistador de quien posee a la ciencia y ostenta a la tecnología, en México lo que podemos observar es desenfado y diversión, casi un juego de niños, lleno de escenas chuscas, se diría una burla involuntaria de las pretensiones de los vecinos del norte.” (Schmelz, 18)

Según Miguel Ángel Fernández Delgado, el hecho de que no haya coherencia en el cine de ciencia ficción mexicano no puede atribuirse al desinterés por la ciencia, al menos no exclusivamente, y considera que el verdadero motivo es que el cine de ciencia ficción “duro” o “de estricta orientación tecnológica” tiende a desatar censuras y es poco redituable económicamente. (Fernández, 134)

En el cine mexicano es fácil dividir la producción de películas de ciencia ficción por temáticas, aquí propondremos algunas de ellas:

- Científicos locos: *El Monstruo Resucitado* (1953) de Chano Urueta, *La Marca del Muerto* (1961) de Fernando Cortés y *Las Bestias del Terror* (1972) de Alfredo B. Crevenna.

“Los científicos-cómicos o los cómicos que hacen de científicos e intentan corregirles la plana, siempre asumen una postura muy seria al ofrecer discursos en contra de la guerra y a favor de la paz y fraternidad en el mundo, lo que demuestra, además de sentido común, exactamente lo contrario a la ciencia ficción de los países anglosajones, que en ocasiones ostenta el sello de la propaganda racista, ideológica y/o bélica.” (Fernández, 140)

- Los luchadores: *Arañas Infernales* (1968) de Federico Curiel y *Las luchadoras contra el Robot asesino* (1968) de René Cardona.

Roland Barthes dice que la lucha libre es una clara representación del combate entre el bien y el mal, con la capacidad de presentar a los espectadores la misma “catarsis moral” que aquella experimentada en una tragedia griega.

- Viaje Fantástico: Este género se divide así mismo en otros subgéneros como son: Viaje espacial en *Los Astronautas* (1960) de Miguel Zacarías, Viajes a destinos exóticos en *La Isla de los Dinosaurios* (1966) de Rafael Portillo, Viaje al centro de la Tierra en *Aventura al Centro de la Tierra* (1964) de Alfredo B. Crevenna y Viajes en el tiempo en *Santo en el Tesoro de Drácula* (1969) de René Cardona.
- Invasiones alienígenas: Esta temática se puede dividir en dos vertientes: el alienígena es hostil como en *La Nave de los Monstruos* (1959) de Rogelio A. González, o el alienígena es neutral o amigable como en *Superzan, el Invencible* (1971) de Federico Curiel.

“Desde su aparición en la literatura del siglo XVII, como forma actualizada del mito del buen salvaje, el extraterrestre ha sido utilizado para criticar y relativizar nuestras costumbres.” (Fernández, 142)
- Distopías: Este tema también se divide en varios subgéneros como son: Apocalípticos en *El Ombligo de la Luna* (1986) de Jorge Prior, Tecnológico-Dictatoriales en *2033* (2009) de Francisco Laresgoiti y Sátiras en *México 2000* (1981) de Rogelio A. González.

1.8 Cine de ciencia ficción actual en México

Como vemos, en las décadas pasadas se producían muchas películas de ciencia ficción. En la década de los 60 se llegaron a producir hasta 32 películas, pero en la década de los 80 entró en declive el cine de este género y hasta el hoy no se ha podido recuperar. Según datos del IMCINE del 2000 al 2018 solo se han producido 24 películas en 18 años, una gran diferencia a la cantidad de producciones que antes había.

Según el autor Miguel García, la implementación del modelo neoliberal en México cambió muchos aspectos como el económico y el cultural. La llegada del Tratado de Libre Comercio resignificó el cine mexicano, “transformándolo en un producto de entretenimiento”.

Según Rosas Mantecón: “los negociadores mexicanos permitieron que la industria cinematográfica quedará dentro del sector de comunicaciones, no como un bien cultural, sino inmerso en el subsector de servicios de esparcimiento.” (Rosas, 287)

El cine mexicano se percibió como un producto rentable, siempre que éste fuera dirigido a las clases media y alta. Esto permite que sus valores e ideologías se vean representados en el mismo. Por lo que géneros anteriormente ignorados como la comedia romántica se volvieron relevantes, mientras que otros géneros más populares comienzan a desaparecer.

Como consecuencia de esto, se entiende el por qué el cine de ciencia ficción mexicano resurge y comienza a actuar en sintonía con el cine hollywoodense; el cine “churro” ya no es rentable o “apropiado” para los nuevos espectadores, por lo que hay que “enlazarse al paradigma de ciencia ficción que el público actual reconoce”: el estadounidense. (García, 6)

El problema radica en cómo replicar el cine de ciencia ficción estadounidense, dado que este se ha caracterizado cada vez más por el uso de efectos especiales. Un modo de hacerlo es mediante los “efectos legitimadores”, que es la referencia intertextual explícita a obras conocidas hollywoodenses y la selección de temas específicos, como son las desigualdades económicas, la destrucción del planeta por el descuido de la población humana, la violencia del Estado, etc.

Hablando del cine del género, hoy en día no es parte de la industria. Cuando se decide filmar una película se debe tener en cuenta que económicamente no se va a recuperar nada y que para el público, posiblemente, no va a ser suficiente.

“Ya se sabe hoy en día que las comedias son las que más recuperan dinero y que las películas de ciencia ficción no son estadísticamente representables como para tomar esa respuesta, pero se sabe que de las 6 ó 7 películas de ciencia ficción que se han hecho ninguna ha recuperado su inversión.” (Felix Hugo, 2020)

Del 2010 al 2018 solo fueron producidas 16 películas, esas no toman temáticas de viajes al espacio o viajes en el tiempo, más bien lo que ahora tratan de exponer son historias lo más cercanas a la realidad que se vive en el país.

En el 2016 sale la película *Región Salvaje* del director Amat Escalante. La historia de este film es más cercana a la ficción que a la ciencia y en el 2018 sale *Cygnus*, dirigida por Hugo Félix Mercado, en este caso la historia de la película es más cercana a la ciencia dura y de ahí partir a la ficción, en este caso toman datos reales del trabajo científico que se hace aquí en México. Se tiene la creencia que en el país

no se realizan películas de ciencia ficción porque México no es un país que produzca mucha ciencia, pero eso no es cierto, es un hecho que muchos no están cercanos a ese tema, pero hay muchos investigadores de ciencias duras. El director de Cygnus fue asesorado por astrónomos mexicanos y, además, utilizó el Gran Telescopio Milimétrico ubicado en Puebla como locación principal para su película. De esta manera fue como logró tener una buena historia de ciencia ficción.

Como podemos ver la literatura y el cine de CF tuvieron un momento de relevancia y a como se mencionó arriba, México al igual que los demás países tuvieron su manera de hacer CF y fueron los famosos “churros” y algunas de las historias eran influenciadas por los acontecimientos que se vivían en el país. Comparando, podemos ver que la literatura tuvo más evolución a comparación del cine, éste se estancó en las historias de comedia y mantenerse lejana a la ciencia, pero al día de hoy, la ciencia ficción está dando un salto. Muchos directores ahora están interesados en el género y quieren hacer cosas interesantes y esto se puede ver en las películas que se han hecho en esta década, una diferencia clara, como ya se mencionó, es que las historias son más cercanas a la realidad y quieren hacer sus películas basándose en la ciencia y no tanto en la ficción.

Capítulo 2

2.1 ¿Por qué no se produce cine de ciencia ficción en México?

Como ya se planteó con anterioridad, el objetivo general y primordial de este trabajo es entender las razones por las cuales no se produce cine de ciencia ficción en México.

Nosotros tomamos estas razones y las calificamos como fenómenos, dado que, tal como la definición de la misma palabra sugiere, creemos que son actos naturales de los sistemas sociales que nosotros percibimos y, por lo tanto, buscamos analizar para poder tener una idea mucho más certera de por qué no se produce el género.

Para esto hemos decidido hacer un planteamiento del Marco Legal que involucra la producción de películas en México, así como los diferentes fideicomisos encargados de brindar financiamiento a las mismas.

2.2 Marco Legal

Desde 1926 hasta 1989 se hicieron 4,609 películas, el cine en México era de las más importantes y prolíficas de Iberoamérica. La industria, en los años 40, llegó a ser la cuarta industria más importante de México.

A lo largo de los años, en México, se fueron implementando diversas medidas en la industria cinematográfica. En 1934, con el mandato de Lázaro Cárdenas, surge el primer apoyo a la industria del cine. Se implementa el “6% de exención fiscal sobre el impuesto de la renta por inversión en producción, y con la primera cuota de pantalla que obligaba a exhibir al menos una película mexicana por mes”. (Fuertes y Mastrini, 2014)

En la década de los 60, durante el sexenio de Adolfo López Mateos, se compra una red de exhibición. Y para el sexenio de L. Echeverría se había puesto en marcha un mecanismo de producción, al finalizar este sexenio “el Estado ya contaba con financiación, estudios de producción, y empresas productoras, de distribución, promoción, exhibición y formación.” (Fuertes y Mastrini, 2014) Pero durante el sexenio de Carlos Salinas de Gortari, se pone a la venta todo lo que había obtenido el Estado y se vende el “paquete de medios”, siendo Ricardo B. Salinas Pliego el comprador de dicho paquete.

En los 90 se siguen privatizando las telecomunicaciones como Teléfonos de México, “la mayoría de medios públicos, de la cadena de salas cinematográficas COTSA, y de los estudios de producción América, así como con la entrada de capital extranjero hasta el 49 por ciento [...] a partir de la aprobación de la Ley Federal de Telecomunicaciones en junio de 1995” (Fuertes y Mastrini, 2014)

El 31 de diciembre de 1949 se legisla la Ley de la Industria Cinematográfica mexicana, pero en 1992, días después de la firma del Tratado de Libre Comercio (TLC), deja de estar vigente y se promulga la Ley Federal de Cinematografía (LFC), que actualmente sigue vigente, y para finales de 1998 fue modificada debido a que la comunidad cinematográfica no estaba conforme con algunos puntos establecidos en la LFC. La Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica y del Videograma (CANACINE) apelaba que había conflicto con “tres ejes históricamente en pugna entre el sector de la producción nacional y los distribuidores y exhibidores: el tiempo de pantalla designado a las películas mexicanas, creación de un fondo de fomento a la producción, y el doblaje” (Fuertes y Mastrini, 2014). Y a finales de 1998 se modifica la LFC.

Durante el primer sexenio panista hubo mucha actividad legislativa que trajo consigo un cambio de modelo en las estrategias de producción. Surge el llamado “peso de taquilla”, consistía que por cada boleto de cine vendido se tenía que dar un peso para el fomento de producción cinematográfica, el dinero se iba a repartir entre el Fondo de Inversión y Estimulos al Cine (FIDECINE) y el Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad (FOPROCINE), pero las distribuidoras estadounidenses impusieron amparos para no participar y la iniciativa fracasa. En el 2003 desde el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) se elabora un proyecto relacionado con los presupuestos, este sería bueno para la industrias, donde se une con los Estudios Churubusco y el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), pero fracasó el proyecto.

A partir del año de 1992 (sexenio presidencial de Carlos Salinas de Gortari 1988-1994) se planteó una reducción de la cuota de pantalla en el cine mexicano de producciones mexicanas o que al menos hubiera gente mexicana involucrada en el proceso de creación de la película. Empezó con una cuota del 50% hasta verse reducida al 10% en 1997 (sexenio presidencial de Ernesto Zedillo 1994-2000).

Se presentan varias ambigüedades legales a lo largo de este proceso, por ejemplo, esta oración presente en la Ley Federal de Cinematografía: “el treinta por ciento del tiempo anual en pantalla en cada sala, puede ser reservado a las películas producidas por personas mexicanas dentro o fuera del territorio de México”. Aquí, la ambigüedad se ve presente en el término *puede ser* que no deja claro cuál debe ser el porcentaje real, bien pudiendo llegar a ser 0. (Fuentes y Mastrini, 2014).

Por lo tanto, entendemos que el tiempo de exhibición de filmes nacionales se ha visto drásticamente reducido; también está el problema de que no hay un órgano que se encargue de vigilar que esto sea cumplido, más allá de que, en teoría, los encargados de producir, distribuir y exhibir deben rendir cuentas a la Secretaría de Gobernación.

Siguiendo esta misma lógica, se entiende el hecho de que la cantidad de largometrajes nacionales exhibidos en salas comerciales haya disminuido de la década de 1980 a la de 1990, habiendo 725 largometrajes en la década de los 80, comparado con los 370 exhibidos en la década de los 90, o que en la primer década del siglo XXI se hayan exhibido 339 (IMCINE, 2011).

Otro factor importante por señalar es el del libre precio de entradas, mismo que antes era regulado por el gobierno nacional, ahora es decidido por las mismas compañías encargadas de la exhibición. Esto ha dado como resultado que las clases populares, mismas que históricamente han buscado más el cine nacional, no puedan costearse el boleto de entrada, y por lo tanto, las mismas pasen desapercibidas comercialmente y no se vuelva a invertir en esa clase de productos.

Se tuvo que dar, en la década de los años 2000 a 2009 un estímulo fiscal que propicie que, tanto las productoras nacionales como las extranjeras, invirtieran en crear producciones en el país. Se ha visto como la mayoría del dinero invertido para el cine en México se utilice en el mismo estímulo (el 76.20% hasta el año 2014).

Otro hecho que merece la pena ser mencionado es la ayuda que brinda el Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad (FOPROCINE) a las producciones nacionales, lo que ha permitido que una mayor cantidad de películas se produzcan, aunque la calidad de las mismas ya no sea el punto de enfoque. Para el año 2019 el FOPROCINE recibió 121 millones de pesos para el apoyo 32 producciones. (Olivares, 2019)

En el año de 2001 se implementa el Fondo de Inversión y Estímulos al Cine (FIDECINE), órgano cuyo propósito es el fomentar la producción, postproducción, distribución y exhibición de largometrajes mexicanos y la búsqueda de su explotación comercial. Datos del año 2014 dicen que el total presupuestado, para esa época, era de 631,8 millones de pesos, distribuidos entre 114 películas y para el año 2019 recibieron de presupuesto 145 millones de pesos para el apoyo de 13 películas, únicamente para financiamiento de la producción. (Olivares, 2019)

Por último, se implementa el Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión (EFICINE), mismo que entra en vigor en enero del año 2006. Su finalidad es financiar la producción audiovisual a través de un descuento de un máximo del 10% de las empresas y personas físicas del ejercicio anterior, con un límite de 20 millones de pesos por película.

Para el 2018 se le otorgó \$609,969,008.94 millones de pesos al EFICINE para proyectos de inversión en la producción de 52 filmes. (Diario oficial, 2019)

Según información del periódico *Informador* del estado de Jalisco, hay siete productoras en México que son las que más apoyos han recibido (hasta el año 2019), por parte del Estado, para poder realizar sus películas, éstas son el CCC (Centro de Capacitación Cinematográfica) con 20 filmes, el CUEC, ahora llamada ENAC (Escuela Nacional de Artes Cinematográficas) de la UNAM con 11 filmes, Astilleros Producciones con 4 filmes, Producciones Tragaluz con 6 filmes, Alebrije, Cine y Video con 2 filmes, Bandidos Films con 3 filmes y Malayerba Producciones con 4 filmes.

De las productoras anteriormente mencionadas, ninguna ha producido un largometraje de ciencia ficción, lo que nos lleva a entender que no existe apoyo para este tipo de producciones, que las productoras no ven enfocarse en la producción de los mismos, o que simplemente no hay interés por el género.

Existe el FEPCIME (Fichero Electrónico de Proyectos Cinematográficos Mexicanos) que es una herramienta proporcionada por el IMCINE para la Comisión Mexicana de Filmaciones (COMEFILM), el cual funciona como una base de datos de todos los proyectos cinematográficos de distintos géneros que se encuentran en etapa de escritura de guión y desarrollo, con el fin de vincular a los autores con directores,

productores e inversionistas. Hay que mencionar que al querer consultar esta base de datos el día 13 de enero del año en curso, no está disponible, por lo que desconocemos cómo funciona dicha herramienta.

Es difícil comparar las producciones estadounidenses con las mexicanas por diversos factores, siendo la diferencia económica, en cuanto a inversión de las casas productoras se refiere, la principal.

En México no hay ninguna empresa distribuidora con el suficiente poder económico y reputación al nivel de las grandes empresas estadounidenses como son el caso de Disney, Warner Bros. o Fox. Para poder ejemplificar lo anterior dicho, usaremos la película del año 2019 Ad Astra, de la distribuidora Fox. La misma tuvo un presupuesto de entre 80 y 100 millones de dólares, que convertido a pesos mexicanos es de aproximadamente mil setecientos millones de pesos. Para ponerlo en perspectiva, el dinero que brindó el FOPROCINE durante el año 2019 es de 98 millones de pesos, mismo que se brindó para apoyar a 32 largometrajes. (Secretaría de Cultura; 2019) En resumen, la película Ad Astra tuvo 17 veces más presupuesto que el que maneja IMCINE para un año entero.

2.3 Fenómeno Cultural

Una de las razones que atribuimos al poco interés de las productoras por generar cine de ciencia ficción es por culpa de un fenómeno cultural. Ponemos una comparativa entre las películas mexicanas más taquilleras en México con las extranjeras más exitosas en el mismo país (Dinero en Imagen, 2019):

Mexicanas:	Extranjeras:
No se aceptan devoluciones (15.2 millones de espectadores y más de 600 millones de pesos en ganancias).	Avengers: Endgame (mil 170 millones 216,136 pesos y 24.3 millones de espectadores)
Nosotros los nobles (7.1 millones de espectadores y más de 340 millones de pesos en ganancias).	Avengers: Infinity War (mil 141 millones de pesos y 21 millones de espectadores.)

¿Qué culpa tiene el niño? (5 millones de espectadores y más de 277 millones de pesos en ganancias).	Coco (mil 98 millones de pesos y fue vista por más de 23 millones de mexicanos).
No manches Frida (5 millones de espectadores y más de 222 millones de pesos en ganancias).	Avengers (827 millones de pesos y fue vista por 15.9 millones de espectadores)
El crimen del Padre Amaro (5 millones de espectadores y más de 162 millones de pesos en ganancias).	Avengers: Era de Ultrón (784 millones de pesos y la vieron 15 millones de espectadores)
Hazlo como hombre (4 millones de espectadores y más de 200 millones de pesos en ganancias).	Rápidos y Furiosos 7 (779 millones de pesos.)
Ya veremos (4 millones de espectadores y más de 197 millones de pesos en ganancias).	Los Increíbles 2 (749 millones de pesos)
La dictadura perfecta (4 millones de espectadores y más de 189 millones de pesos en ganancias).	Capitán América Civil War (728 millones de pesos)
Cásese quien pueda (4 millones de espectadores y más de 168 millones de pesos en ganancias).	Minions (724 millones de pesos)
Un gallo con muchos huevos (4 millones de espectadores y más de 167 millones de pesos en ganancias).	Jurassic World El Reino Caído (692 millones de pesos)

Con estos datos podemos ver que el público mexicano, en general, está principalmente interesado en producciones pertenecientes al género de superhéroes y animación. Hay que destacar que *Jurassic World: El reino caído*, es una película de ciencia ficción, se encuentra dentro de los primeros lugares, por no mencionar que *Jurassic World* (que es la precuela) recaudó 685 millones de pesos, lo que la coloca en la onceava posición de este top. Sin embargo, es importante mencionar

que esta película pertenece a la ya exitosa franquicia *Jurassic Park*, por lo que el éxito de esta cinta ya estaba presupuestado.

Hay que señalar que aquí juega un papel muy importante la exhibición, ya que estas son las que ponen en cines las cintas que ellos compran para exhibir en salas. Hugo Mercado, señala que para ellos lo más importante es el factor económico:

“Los exhibidores no tienen interés en apoyar el cine mexicano y mucho menos el cine de ciencia ficción mexicano, lo que les interesa es la lana. Mientras les llegue un producto que pueda funcionar para tener personas sentadas, comiendo palomitas, viendo la película, eso es lo que a ellos les interesa, les interesa el negocio, y desde el punto de vista capitalista están bien, pero desde el punto de vista de la cultura de la cinematografía nacional es un problema muy serio”. (Mercado, 2020)

Por lo que una cinta mexicana no goza de la misma exhibición que la de las grandes producciones de Hollywood dentro de nuestro país, es más, se podría decir que se busca que éstas se exhiban lo menos posible dado que no producen las ganancias “necesarias”.

De igual forma tenemos que señalar que todas estas películas tienen una fuerte inversión, pues pertenecen a las productoras más importantes del mundo. Como ya hemos mencionado anteriormente, el presupuesto de una sola película de esta lista supera al que tiene el IMCINE para financiar varias películas nacionales. El cine mexicano no puede competir con Hollywood.

El cine hollywoodense inunda con sus películas las salas nacionales desde hace años, por lo que el público mexicano se ha acostumbrado a espectacularidad de los efectos especiales utilizados en esas películas, mismos que las películas mexicanas del género de ciencia ficción no pueden permitirse.

“Es natural que si tu estas acostumbrado a ver superproducciones internacionales, donde los efectos visuales son la parte neurálgica de la propuesta cinematográfica y las películas prácticamente son renders, tras renders, tras render y una presentación increíble de efectos visuales. Sí, naturalmente no puedes compararlo con el tipo de ciencia ficción que se hace del otro lado del orbe, precisamente por la capacidad del presupuesto.” (Basulto, 2020)

Sin embargo, no podemos encasillar al cine de ciencia ficción a lo que se presenta en las cintas hollywoodenses (naves espaciales, extraterrestres, robots y viajes en el espacio), es mucho más que eso.

Hugo Félix Mercado, director de *Cygnus*, película de ciencia ficción mexicana, menciona que:

“Estamos metidos con la idea de que solo podemos hacer comedias, solo podemos hacer películas de bajo presupuesto y solo podemos hacer historias en determinado tiempo, que limitan las posibilidades de poder hacer ciencia ficción como uno se lo imagina, y el problema de cómo uno se lo imagina es que tenemos una gran influencia de los Estados Unidos, entonces nosotros tenemos que aprender a contar historias de ciencia ficción desde nuestra perspectiva”. (Mercado, 2020)

Esto lo podemos ejemplificar con la película mexicana *“El incidente”* en la que los recursos son mínimos: 3 personajes y dos locaciones (unas escaleras y una carretera). Por lo que la creencia de que la ciencia ficción debe de tener efectos especiales forzosamente es errónea.

“La ciencia ficción se tiene que adaptar también a las circunstancias de donde se está contando la historia, mucha gente te diría que ‘está en los efectos especiales’, poco es donde está ahí el cuento, los efectos especiales acompañan a una historia, pero no deben ser la base de la historia.” (Mercado, 2020)

Algunos críticos consideran que la forma en que se ha producido ciencia ficción, de baja calidad, es una representación del interés de la sociedad mexicana por la ciencia en general.

“La parafernalia es la materialización en la pantalla del desinterés por la ciencia.” (Schmelz, 78)

El autor Naief Yehya dice que la ciencia ficción reproduce el discurso modernizante del gobierno, pero también lo travestía:

“Las fantasías tecnológicas se vuelven entonces un vehículo para mofarse de la solemnidad científica, para crear una complicidad en la ignorancia entre los cómicos y un público sin interés por entender los inventos y descubrimientos que están cambiando al mundo.” (Yehya, 72)

2.4 Fenómeno de lo ajeno

Otro factor que también consideramos importante del por qué no se produce cine de ciencia ficción es lo que llamamos el fenómeno de lo ajeno, que se refiere a cómo el género no logra generar empatía con los problemas sociales y, por lo tanto, el público se distancia del mismo y no le interesa.

Según el autor Albert J. La Valley, entre más dependa el cine de ciencia ficción de la tecnología la “narración y los personajes se convierten en recesivos debido a la obsesión por la brujería tecnológica” (La Valley, 157). Con esto entendemos que las películas de ciencia ficción tienden a alejarse de “los asuntos de mundo actual”, que es una acusación que los críticos han realizado desde hace tiempo contra este género de películas.

“Esta tendencia a ver a las películas de ciencia ficción demasiado a menudo como distanciadas de las consecuencias del mundo real aparecer en el muy citado estudio de Susan Sontag sobre el género, “The Imagination of Disaster”, en donde sostiene que el género se caracteriza por una “respuesta inadecuada” a los problemas del momento. Judith Hess Wright realiza un ataque bastante más fundamental contra el género, pues afirma que las películas del mismo, en especial las de ciencia ficción, sirven inherentemente al statu quo por su muy conservadora y nostálgica naturaleza y, sencillamente, son incapaces, debido a su propia naturaleza conservadora y nostálgica, de ofrecer una visión desafiante o subversiva.” (Telotte, 41)

En la entrevista a Hugo Félix Mercado él nos dice lo que cree al respecto de hacer películas que se ajusten a nuestra realidad :

“Si yo te pongo una historia donde viene una gran ola en Nueva York y va a tirar todos los edificios, pues es una historia que no es de nosotros, pero ¿qué pasa si yo te voy platicando algo que sucedió aquí en la Ciudad de México de desaparecidos? Aquí tenemos muchas historias que contar, y si esas las ponemos en un contexto relacionado a la ciencia ficción se vuelve mucho más interesante.” (Mercado, 2020)

La misma Susan Sontag obtiene una conclusión más amplia sobre cómo las películas del género funcionan culturalmente, pues encuentra que la articulación que el género hace de las ansiedades culturales extrañamente carente de ningún tipo de

“crítica social”. A pesar de que estas películas “reflejan ansiedades mundiales y [...] sirven para calmarlas”, también sugiere que “inculcan una extraña apatía” sobre temas relevantes como la radiación, la contaminación y la destrucción universal.

Llega a una conclusión más amplia sobre los trabajos del género, a un síntoma de lo que ella evocativamente llama su “inadecuada respuesta” a los asuntos contemporáneos, pues apunta hacia una consideración más ideológica del género, que ella ve como la intención concreta de todos los comentarios sobre el arte: “hacer las obras de arte - y por analogía nuestra propia experiencia - más, antes que menos, reales para nosotros.” (Sontag, 227)

2.5 Fenómeno Económico

Consideramos que otro fenómeno que afecta a la producción de cine de ciencia ficción es el económico, dado que hay cierta noción, que nosotros consideramos errónea, de que producir el género es más caro que, por ejemplo, producir comedias o dramas.

Según el anuario estadístico de cine mexicano del año 2017, cada película mexicana cuesta en promedio 24.8 millones de pesos, y aunque hay películas como *Sin Origen* que tuvieron costos de producción altos (2 millones de dólares o unos 40 millones de pesos, en su momento), la mayoría tuvieron un costo mucho menor.

Regresando a nuestra entrevista con Félix Mercado, una de nuestras mayores preocupaciones era saber cuál es el costo real de producción de una película de ciencia ficción, él nos dijo lo siguiente:

“Cuesta lo mismo, en el caso de *Cygnus*, costó menos de la mitad de lo que cuesta una película en promedio en México. En México, en aquel momento, una película en promedio estaba en 20 millones de pesos, *Cygnus* costó menos de 10.” (Mercado, 2020)

Pero esto no impide que siga existiendo la idea de que producirlo es muy caro. Hablando con Cristián Calónico, director de PROCINEDF, que es uno de los estímulos gubernamentales para la producción de filmes en el país, nos dice lo que él cree que sucede con el género:

“Se necesitan muchos recursos, o sea tenemos que pensar que el promedio de producción de una película en México es un millón de dólares y el

promedio de producción de una película de Estados Unidos es de 20 millones de dólares, entonces, y las de ciencia ficción y las de animación requieren inversiones mayores, entonces para que te salga bien en los estándares en los que se maneja ahora una película de ciencia ficción si necesitas muchos recursos que aquí es difícil obtenerlos.” (Calónico, 2020)

Entonces retomamos una idea que ya habíamos mencionado con anterioridad, que las producciones en el país no tienen que ser iguales a las del cine Hollywoodense, es más, no pueden serlo.

“Entonces las películas de ciencia ficción que se hacen aquí no tienen la pretensión de ser similares a las de Hollywood, hacen un planteamiento diferente en su producción y la ciencia ficción la manejan de diferente manera.” (Calónico, 2020)

Hablando con Isaac Basulto, productor de cine mexicano y director de programación del festival de cortometrajes *Shorts México*, que se encarga actualmente de producir la película de ciencia ficción *Aztech*, nos comentó que elementos son los que interesan a parte del rendimiento en taquilla y cómo esto puede permitir que la película se vuelva un éxito, bajo sus propios estándares:

“Más allá de saber la respuesta del público, esos son medidores e indicadores de cómo reacciona la gente ante la taquilla y cuánto dinero produce la película. En este caso, a nosotros nos interesa muchísimo más poder terminarla e ir encontrando la distribución y la exhibición. Ir generando modelos conforme la película vaya generando expectativas y vaya pasando sus ciclos; un ciclo de festivales cinematográficos, eventualmente distribuidoras y exhibidoras interesadas en el producto y así ir pasando paso a paso, es la naturaleza de este tipo de producciones cinematográficas que no tienen, desde la preproducción, un presupuesto millonario de distribución.” (Basulto, 2020)

También, nos explica cuál es el rol y la importancia de los festivales de cine a la hora de publicitar y promocionar una película:

“Los festivales de cine terminan siendo parte del eslabón en la cadena de exhibición para muchos realizadores que no pueden aspirar a otro tipo de

formatos más masivos, los festivales de cine hacemos ese trabajo.” (Basulto, 2020)

Además nos comenta cómo es que funcionan las retribuciones en el cine nacional; es decir, los porcentajes económicos que influyen a la hora de percibir ganancias después de la producción, distribución y exhibición de la película:

“También tenemos una red de exhibición y cierto tipo de parámetros y leyes cinematográficas donde también hay cierto tipo de ventajas para exhibir el contenido de otras industrias, como el caso de la industria americana. El factor económico de producir CF en México, yo pienso que más allá del género, no tiene nada que ver. Yo creo que más tiene que ver en cualquier género, producir cine en México, ¿por qué? porque si tu eres un productor de una película en México y le invertiste el 100% a la película; en el circuito de exhibición y en el circuito de distribución, cuando quede finalizado todo el ciclo, muy probablemente, únicamente hasta el 12% de todo lo recaudado va a regresar a ti. Aunque hayas puesto el 100% de la inversión de la película, por ser el productor no aspiras en México a más del 12% de la recaudación, eso significa que el 88% de lo que genera tu película se mantiene en las cadenas de exhibición, la distribución y en las regalías.” (Basulto, 2020)

Este reparto de porcentajes es una de las razones por las cuales un solo productor, difícilmente, apuesta en su totalidad en un producto cinematográfico, sabiendo que solo recobrará el 12% de lo invertido, no es conveniente. Es importante resaltar que esto pasa con cualquier película de cualquier género producida en el país. Sin embargo, Basulto asegura que esto se está ajustando poco a poco.

“Es verdad que hay que modificar cierto tipo de leyes para la exhibición, pero creo que se está trabajando ese camino, es un camino que se está trabajando, y también la parte del cine como industria debe de ir creciendo a lo largo de los años.” (Basulto 2020).

Es por eso que gran parte de las películas que se producen en México buscan apoyos gubernamentales o privados, para que los cineastas puedan llevar a cabo sus proyectos. Basulto cree que es importante que en el cine mexicano exista variedad en los géneros que se producen y exhiben, porque estos van a terminar llegando a sus públicos.

El cine al ser un negocio, hay muchas pérdidas para los cineastas y productores. Por lo que es importante que encuentren vías alternas de distribución y exhibición que la tecnología hoy en día facilita para que las películas puedan llegar a otras partes del mundo con más facilidad, lo que a su vez significa mayor recaudación.

“Armas tu propio esquema de distribución y optas por el circuito cultural, o por negociar tu película no únicamente poner todos los huevos de la gallina en México, si no, distribuirla a nivel internacional, en plataformas y todo eso, y de todas partes y regiones del mundo, viene una recaudación.

Muchas veces si es pensado que el cine no genera dinero, que el cine una vez que se hace, son pérdidas. Claro, como en todo negocio, en muchos de los casos son pérdidas, en muchos de los casos recuperas la inversión, entonces es un volado al aire.” (Basulto, 2020)

Hablamos sobre lo que se refiere a los efectos visuales en las producciones de cine en general y si estos realmente son tan necesarios a la hora de producir una película de ciencia ficción:

“Tú te sorprenderías, muchísimas producciones cinematográficas que tu ves en México, tienen bastantes efectos visuales y aveces ni nos damos cuenta, ni se ven. Más de 100, 300 efectos visuales, un presupuesto de 5 o 10 millones de pesos que es un presupuesto bajo para lo que cuesta los efectos visuales en el rango industrial global, pero al final están llenas de efectos visuales... Este tipo de efectos visuales, muchísimo mas conceptuales que tienen más que ver con mate painting y propuestas conceptuales artísticas, ya son mucho más elaborados y sí, son retos que no hay en otras producciones y en este tipo de producciones de CF sí existen y la recomendación es tenerlos muy claros y planearlos desde un principio para que no se pueda complicar el asunto. Lo que te comentaba antes, no son necesarios para un proyecto de CF, pero si los vas a incluir, hay que incluir con formalidad los que se necesitan y no te desborden el presupuesto.” (Basulto, 2020)

Por último, hablamos de que soluciones habría para poder acercar a las audiencias a la ciencia ficción mexicana, resaltando especialmente el uso de las redes sociales en campañas publicitarias:

“Por un lado sería con grandes presupuestos de marketing, si tuviéramos los mismos mecanismos que se le invierten a otro tipo de películas que muchas veces no son lo que prometen.

Ahora, en el esquema financiero económico, tenemos las redes sociales y por medio de estas, con muy poco dinero, podemos crear campañas muy exitosas para la promoción de las películas, que eso es lo más importante en el caso de lo que preguntas. Lo más importante es la difusión y la promoción de la película mientras va a salir, ya sea online, en streaming, o en la cartelera; pienso que es muy importante la recomendación boca en boca, pero mucho también las estrategias de marketing que se le realiza al producto, a la película.” (Basulto, 2020)

Capítulo 3

3.1 ¿Qué soluciones hallamos para la producción de cine de ciencia ficción?

Una vez ya hemos definido a los fenómenos que creemos que son los que afectan a la producción de cine de ciencia ficción, es momento de plantear cuáles son las posibles soluciones que nosotros consideramos podrían utilizarse para resolver estos problemas.

Empezaremos por el fenómeno cultural y el fenómeno de lo ajeno, esto debido a que queremos resaltar los elementos que consideramos que son factor para que se produzca poco cine del género, dejando al último el fenómeno económico, que a pesar de que queremos quitarle el énfasis como probable causa para nuestra problemática, sigue siendo un componente importante. Así que iremos exponiendo las probables soluciones que nosotros encontramos y así buscaremos que las personas encargadas de crear cine de ciencia ficción utilicen este trabajo como referencia para así aumentar la producción de cine del género en nuestro país.

Queremos que este último capítulo funcione como conclusión al tema, recopilando lo visto en los dos capítulos anteriores y de este modo tomar los elementos que consideramos importantes para poder plantear las respectivas soluciones.

3.2 Soluciones al Fenómeno Cultural

El fenómeno cultural es aquel que se ve reflejado en lo que el público mexicano consume y, por lo tanto, es aquello que abarca el interés del mismo y es la razón por la cual no hay interés en vender algo que puede no atraiga comercialmente. Este presenta varias complicaciones en su propia naturaleza, dado que muchas de estas vienen arraigadas en el status quo mismo de la sociedad mexicana.

Los intereses del público mexicano se ven reflejados en este fenómeno, donde, como ya mencionamos con anterioridad, observamos que tipo de filmes son los que le atraen, haciendo especial énfasis en los géneros de la comedia y el melodrama, al menos en lo que a producciones realizadas a nivel nacional se refiere.

La solución que encontramos es la de mezclar el cine de ciencia ficción con otros géneros. Como ya se mencionó, la ciencia ficción tiende por naturaleza a mezclarse con otros géneros, dado que no es un género “puro”, lo cual significa que debería ir

ligado a otros como se ha demostrado. Entonces creemos que una forma de solucionarlo es tomar algunos de los géneros populares en el cine nacional, como los mencionados comedia y drama, y ponerles elementos de ciencia ficción, para que así se cumpla la funciones de tanto producir películas del género, como lograr que estas sean accesibles para el público mexicano.

Aunque este sería un modo de dejar de lado el enfoque a la ciencia ficción, creemos que es un paso necesario para poder lograr que se produzca una mayor cantidad de cine del género. De este modo se pueden crear muchísimas más narrativas, y mucho más variadas, que sumarían al ya mencionado objetivo de producir más películas de ciencia ficción.

3.3 Soluciones al Fenómeno de lo Ajeno

El fenómeno de lo ajeno, como ya se planteó con anterioridad, es aquel que habla sobre cómo la ciencia ficción no trata problemas o situaciones que estén en la realidad de la sociedad mexicana, entonces ésta no se ve reflejada en la misma, entonces la ignora.

Su solución tiene que ver con lo que hablamos con Hugo Félix Mercado: tenemos que trasladar la ciencia ficción a la realidad de los mexicanos; es decir, tenemos que generar películas con las que el público se pueda identificar para que este se vea atraído y busque consumirla más..

Hacer ciencia ficción con la que nos podamos sentir relacionados. Esto es más difícil decirlo que hacerlo. Algo usualmente empleado por los directores y guionistas del género es trasladar la trama a nuestros orígenes, normalmente a la época de las civilizaciones prehispánicas y desarrollar la historia con ellas como protagonistas. Creemos que esta solución es útil, pero también creemos que se puede hacer algo más moderno en el planteamiento de las tramas. Traer la historia a la época actual o incluso a más adelante, en el futuro. Crear narrativas en diferentes espacios temporales, que en sí mismo es un elemento muy de la ciencia ficción, para así permitir que haya más variedad en las mismas y eso permita que existan más posibilidades de crear más producciones de ciencia ficción.

Félix Mercado dice que podemos hacer una trama con huachicoleros y desaparecidos, ejemplos de elementos que nos son importantes a los mexicanos en

la época actual. Otro ejemplo podríamos tomarlo de la pandemia actual, dado que hay miles de posibles narrativas que se podrían desarrollar basadas en lo que acontece actualmente en nuestra vida que podrían ser explotadas para la producción del género, muchas de las cuales ya se han hecho y han sido relevantes.

¿Por qué no tomar algunos de estos elementos, como las teorías de conspiración o simplemente ideas vagas del por qué de un suceso, y usarlos para desarrollar nuevas tramas para el género? Ya hay gente que lo hace tanto profesionalmente como para entretener a cierto público en foros en línea, incluso en el entorno nacional, entonces podemos tomar esos elementos y ejecutarlos en el medio cinematográfico.

3.4 Soluciones al Fenómeno Económico

Como ya pudimos mencionar anteriormente, el fenómeno económico no es el único que afecta a la producción de cine de ciencia ficción en el país, pero no podemos negar que sigue siendo un factor importante, sobre todo lo que se refiere a esta idea errónea de que producir el género es más caro que producir otra cosa.

Habría que hacer entender a aquellos encargados de la producción de películas que el género no es necesariamente caro. Que como cualquier otro género de la industria, los costos varían dependiendo del proyecto que se esté realizando.

Entonces la idea general es proponer proyectos que estén al alcance de los presupuestos que maneja el cine mexicano, y así, desarrollar filmes del género, cuyos temas deben de evitar ser tan encasillados en los mismos tópicos básicos con los que se asocia normalmente a la ciencia ficción.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, y explicado en detalle en el apartado del marco legal, una de las herramientas más importantes para los cineastas mexicanos a la hora de producir son los fideicomisos estatales encargados de financiar a las películas mexicanas.

Aunque esto es de conocimiento general, creemos que la mayoría de las películas deben fijarse en éstos para poder conseguir financiamiento. Como nos explicó Isaac Basulto, al momento de las retribuciones uno solo puede esperar percibir un máximo del 12% de las ganancias de una película, sumándole además lo que Félix

Mercado comentó acerca de que ninguna película de ciencia ficción mexicana hasta el momento ha podido generar ganancias mayores al dinero invertido por la producción, por lo que sin la clase de apoyos de los fideicomisos, es una apuesta arriesgada y que probablemente lleve a perder el dinero invertido.

Conclusión.

Como resultado de la investigación pudimos ampliar la perspectiva del poco interés que existe en la industria cinematográfica nacional por producir películas de este género, dentro de este hay pocos cineastas realmente interesados en diversificar el cine mexicano y producir ciencia ficción.

Sin embargo, nos dimos cuenta que el problema no es el costo de producción ya que, como nos comentó Félix Mercado, producir cine en general conlleva más o menos lo mismo, independientemente del género.

También señalando lo que Cristian Calónico nos comentó, en la actualidad se produce más cine que nunca antes en nuestro país, por lo que el reto de la mayoría de las películas mexicanas es encontrar vías de distribución y exhibición, en especial las del género de ciencia ficción que teniendo en cuenta el hecho de que es de los géneros que menos se producen, por ende tiene más problemas al momento de encontrar un camino a las salas de cine.

Una vía alterna para llegar al público nacional es armar un circuito de exhibición en los festivales de cine tanto nacionales como internacionales, que son un medio para dar a conocer las películas, y de esta manera algunas lleguen a las salas de cine nacionales. Aunque eso no garantiza que sea un éxito en taquilla, pues ahí entra el tema de los horarios y cómo están distribuidos, en el enfoque y preferencia en los blockbusters del momento.

Una posible solución a este problema que representan los intereses de los cines es buscar la distribución y exhibición a través de plataformas de streaming en las cuales no existe el reto de los horarios a comparación de las cadenas de cine. Sin embargo, esto tendría que estudiarse más a fondo.

Creemos que con este trabajo se desmonta la creencia generalizada de que producir cine de ciencia ficción en México es costoso. Sin embargo, surgen algunas preguntas que sería importante responder a futuro acerca del estado en que se encuentra la industria cinematográfica mexicana.

La primera de ellas es estudiar al público mexicano para entender por qué encuentra más atractivos los géneros de la comedia y el melodrama a la hora de consumir contenido audiovisual.

La segunda sería ¿Que tipo de historias contar? ya que, como pudieron ver en nuestro trabajo, no es posible que la industria nacional cuente las mismas historias que hace Hollywood.

Y por último, investigar a fondo cómo funciona la exhibición y la distribución en la industria cinematográfica nacional, ya que, con la investigación realizada nos percatamos de las dificultades que se presentan al momento de buscar circuitos de exhibición en las salas comerciales.

Al realizar este trabajo enfrentamos muchos retos, el primero de ellos fue encontrar gente especializada con la que hablar del tema, pues al ser pocas películas producidas del género, el número de gente especializada es muy reducido. Acudimos a escuelas de cine, con profesores especializados en el cine, gente encargada de realizar eventos donde se reúnen especialistas para hablar sobre el estado de la ciencia ficción y con algunos cineastas que encontramos han estado involucrados en proyectos del género. Muchas veces fuimos ignorados, otras más se nos pidieron requisitos que no pudimos cumplir, como fue en el caso del Seminario de Estéticas de Ciencia Ficción, donde se nos pidió para ingresar meter un proyecto con un protocolo poco detallado y al final, debido a que no entendieron lo que buscábamos lograr con ellos, fuimos rechazados.

La dificultad más grande que tuvimos fue que en nuestro último trimestre del trabajo la pandemia del COVID-19 llegó a México, lo que nos limitó a la hora de buscar gente con la cual entrevistarnos y el poder reunirnos como equipo para poder trabajar.

Para resolver este inusual problema, recurrimos a las plataformas de videoconferencia virtuales, a través de las cuales pudimos tanto trabajar en equipo a la distancia y entrevistar a gente que necesitábamos para desarrollar el trabajo.

Bibliografía

- Bassa, Joan y Freixas, Ramón. 1993. *El cine de ciencia ficción: una aproximación*. España: Ediciones Paidós
- Basulto, I. (2020) [Entrevista realizada por Jordi A. Mora Triay] 25 de mayo del 2020
- Bell, Andrea y Molina-Gavilán, Yolanda. 2003. *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain*. Wesleyan University Press.
- Bordes, Goncal. 2012. *Cine de ciencia ficción europeo*. <http://pladelafont.blogspot.com/2012/07/cine-de-ciencia-ficcion-europeo.html> (Consultado el 27 de febrero del 2020).
- Bordwell, David y Thompson, Kristin. 2003. *El arte cinematográfico*. Ediciones Paidós.
- Cabezón, Luis y Gómez, Félix. 2004. *La producción cinematográfica*. Cátedra, 1999
- Calónico, C. (2020) [Entrevista realizada por Jordi A. Mora Triay] 25 de febrero del 2020
- Camhaji, Elías. (2 de Diciembre de 2017). *El País*. La ciencia, la oportunidad que México ha dejado pasar. https://elpais.com/elpais/2017/12/01/ciencia/1512157927_534452.html
- Contreras, y Espinoza, Fernando. 1973. *La producción, sector primario de la industria cinematográfica*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Dominguez, Mandujano, Diego Francisco. 2014. El cine de ciencia ficción de Estados Unidos: características de las temáticas en la producción de en el periodo de 1950 - 2010. Tesis de licenciatura. Facultad de ciencias políticas y sociales.
- Félix, H. (2020) [Entrevista realizada por Aldo U. Barragan Mohedano] 03 de marzo del 2020
- García, Miguel. 2017. ¿Imaginar el futuro? 2033 y el resurgimiento del cine mexicano de ciencia ficción. *Revista Iberoamericana*. Vol. LXXXIII. pp. 629-643.

- Horkheimer, Max y Adorno, Theodor. 1988. *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana.
- Latham, Rob. 2014. *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford University Press.
- Novell, Monroy, Noemí. 2008. *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*. Tesis doctoral. Centro de Filología Española.
- Olivares, Juan Jose (28 de febrero del 2019) *La Jornada: Quedaron intactos los fondos eje del Imcine: María Novaro* <https://www.lajornadamaya.mx/2019-02-28/Quedaron-intactos-los-fondos-eje-del-Imcine--Maria-Novaro> (Consultada el 13 de enero del 2020).
- Padilla Sierra, Cindy Milena. 2019. *La representación de la tecnociencia en el cine de ciencia ficción mexicano*. Tesis maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ramírez, Pimienta, Juan Carlos. 2002. *Diego Cañedo: Ciencia ficción y crítica social en tres novelas mexicanas de los años cuarenta*. Centro de Estudios Literarios "Antonio Cornejo Polar"- CELACP.
- Sáinz, Miguel. 1999. *El productor audiovisual*. Editorial Síntesis.
- Schmelz, Itala. 2006. *El futuro más acá*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Seed, David. 2011. *Science Fiction: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Slusser, George E. y Rabkin, Eric S. 1985. *Shadows of the Magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Solá, Marelo, Alfonso. 2010. *Libro de Notas: El cine de ciencia ficción español y IV. El siglo XXI*. <https://librodenotas.com/cuadernosdecienciaficcion/19499/el-cine-de-ciencia-ficcion-espanol-y-iv-el-siglo-xxi> (Consultada el 01 de marzo del 2020).
- Sontag, Susan. 1965. The Imagination of Disaster. *Against Interpretation and Other Essays*. pp. 212-228.
- Telotte, J. P. 2003. *El cine de ciencia ficción*. Cambridge University Press.

Anexos

ANUARIO 2018

De 186 películas que fueron producidas en el país, dos son de ciencia ficción.

El expediente Atlimeyaya

Director: Hugo Vivar

Guión: Hugo Vivar

Productora: The Cholula Film Studios.

Sinópsis: La trama ocurre durante los años 90. Dos hermanos suelen visitar un área de avistamientos OVNI en Atlimeyaya en Atlixco, Puebla. Mediante una regresión se dan cuenta que han sido abducidos en el pasado y empiezan a experimentar una serie de sucesos extraordinarios.



Sin Origen

Director: Rigoberto Castañeda*,

Guión: Michael Caissie y Rigoberto Castañeda

Productora: Cheyenne Enterprises / Videocine

Sinópsis: La trama gira en torno a “Los Arcanos”, que son unos personajes que se han dedicado al rastreo, caza y exterminio de vampiros. La historia sigue a una familia con mucho dinero que se encuentra involucrada con el crimen organizado. Ésta será atacada por un grupo de personas vestidas de negro que pareciera que vienen del medievo, utilizando espadas y flechas.



ANUARIO 2017

De 176 películas que fueron producidas en el país, 4 fueron películas pertenecientes al género de ciencia ficción.

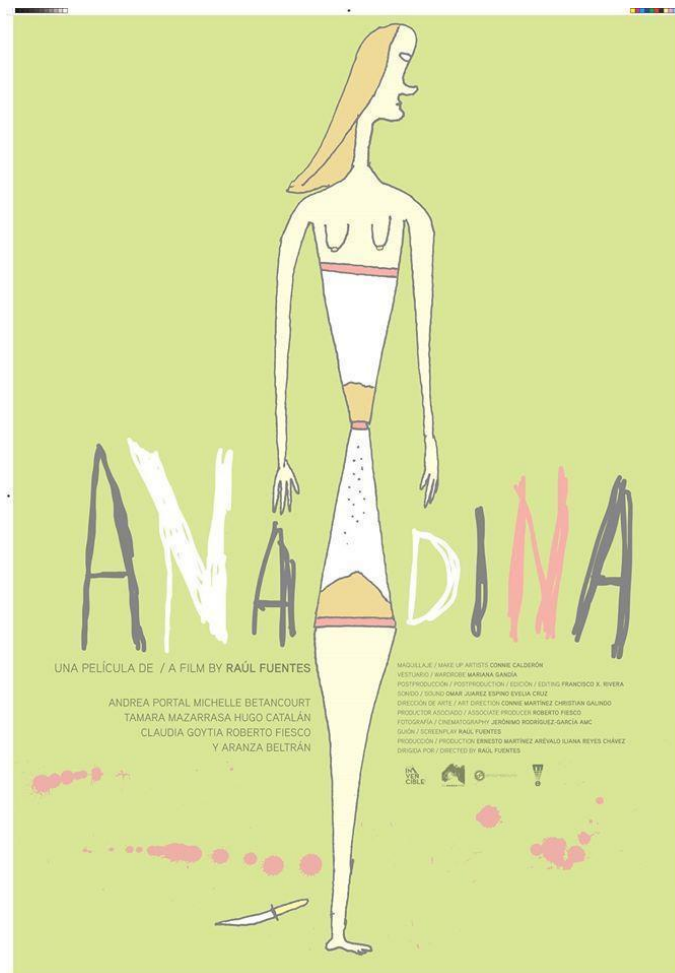
Anadina

Director: Raúl Fuentes

Guión: Raúl Fuentes

Productora: Ei2 Media / cine Invencible Cine

Sinópsis: Una mujer misteriosa aparece en un departamento de la Ciudad de México. Dice venir del futuro y que busca averiguar si aún existe la bondad en las personas del año 2017.



Ayer maravilla fui

Director: Gabriel Mariño

Guión: Gabriel Mariño

Productora: UnMundo

Sinópsis: Un solitario personaje en la Ciudad de México cambia constantemente de cuerpo sin que pueda controlarlo, pero hay algo que se mantiene a través de esos cambios: su amor por Luisa. Así comienza su lucha por tratar de comunicárselo y, tal vez, terminar de algún modo juntos a pesar de su condición.



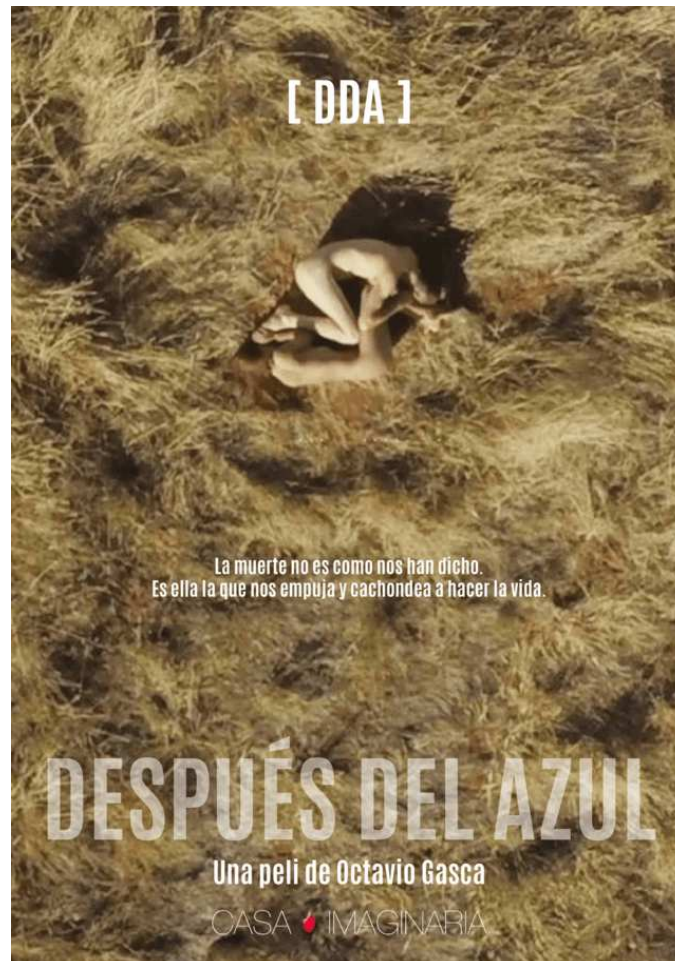
Después del azul

Director: Octavio Gasca

Guión: Irene Aguilar

Productora: Casa Imaginaria

Sinopsis: Tras experiencias cercanas a la muerte es cuando uno realmente comienza a apreciar a la vida. Somos más de lo que percibimos. Energía que se hace visible cuando la muerte nos mira de cerca.



El fin de la virtud

Director: Abel B. Zuñiga

Guión: Abel B. Zuñiga

Productora: Eyes Studio

Sinopsis: Bruno Ortega es un profesor de universidad atormentado con crear la sociedad perfecta y darle fin a la guerra a través del control mental; con ayuda de su mejor estudiante Billy y la maquinista Luisa buscarán el suero perfecto para controlar la mente humana, sin embargo el experimento podría desencadenar una serie de eventos desafortunados.

Imagen no disponible.

ANUARIO 2016

De 160 películas que fueron producidas en el país, 3 fueron películas pertenecientes al género de ciencia ficción.

Camino a Marte

Dirección: Humberto Hinojosa Ozcariz

Guion: Anton Goenechea, Humberto Hinojosa Ozcariz

Productora: Tigre Pictures / Filmadora Nacional

Sinopsis: Dos amigas emprenden un viaje para redescubrirse, pero en el camino se encontrarán con un sujeto que asegura venir de otro planeta, lo que las hará enfrentar esta aventura de un modo distinto.



Opus Zero

Dirección: Daniel Graham

Guión: Daniel Graham

Productora: Coproducción México-Alemania; Piano Producciones

Sinopsis: Un compositor estadounidense, Paul, y un documentalista mexicano, Daniel, se conocen en Real de Catorce. El encuentro termina confrontándolos con sucesos sobrenaturales que parecen sacar un pasado enterrado entre la desolación del desierto.



Forward

Dirección: Henry Bedwell

Guión: Henry Bedwell

Productora: L-Mento Entertainment / Mazorca Studio

Sinopsis: El trabajo de dos sicarios los conduce hasta un hotel abandonado donde se ven envueltos en un mundo en el que la realidad y las pesadillas se fusionan.



Los Parecidos

Dirección: Isaac Ezban

Guión: Isaac Ezban

Productora: Morbido Films

Sinopsis: Este filme nos transporta a la madrugada del 2 de octubre de 1968 y tiene como escenario una vieja estación de autobuses, ubicada en algún punto cercano a la Ciudad de México, que luce abandonada y en la cual poco a poco se van dando cita diversos personajes sin ninguna relación aparente entre ellos, cada uno con sus respectivos demonios y problemas personales. Los personajes se encuentran encerrados y sin poder moverse a otro lugar, todos son víctimas de una fuerte tormenta que anticipa la locura que están a punto de vivir. De repente comienzan a suceder cosas raras y poco a poco sus rostros van cambiando sin una razón lógica. Al final, aquello que causa el caos mostrado resulta tan difícil de creer como la misma situación en sí.



ANUARIO 2015

En el año 2015 se produjeron 140 películas mexicanas y solamente dos son de ciencia ficción.

La región salvaje

Dirección: Amat Escalante

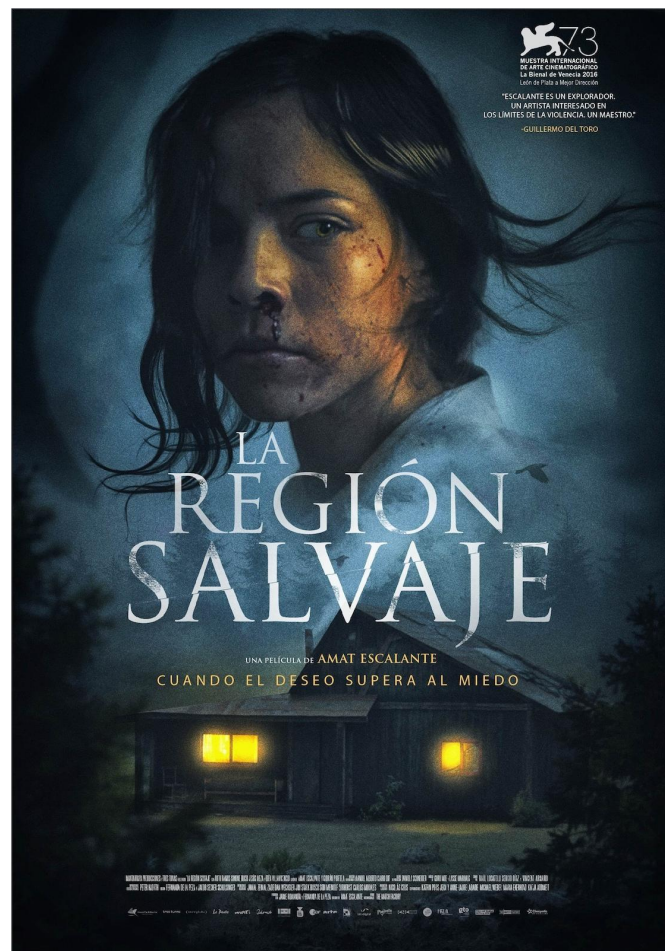
Guión: Amat Escalante, Gibrán Portela

Productora: Coproducción México-Dinamarca-Francia-Alemania-Noruega-Suiza;

Mantarraya Producciones / Adomeit Film / Bord Cadre Films / Match Factory

Productions / Mer Film / Pimienta Films / Snowglobe Films

Sinopsis: Una pareja en un matrimonio conflictivo localiza un meteorito, iniciando un encuentro con una misteriosa criatura. Sus vidas se agitan por el descubrimiento de la criatura, que es fuente de placer y destrucción.



Cygnus

Dirección: Hugo Félix Mercado

Guión: Carlos Alvahuante Contreras

Productora: Elemento Producciones

Sinopsis: Fabián es un astrónomo que busca descubrir la naturaleza de un objeto desconocido cerca de la constelación de Cygnus a 37.000 años luz de la Tierra.



ANUARIO 2014

De 130 películas que fueron producidas, 2 fueron películas pertenecientes al género de ciencia ficción.

El incidente

Director: Isaac Ezban

Guión: Isaac Ezban

Productora: Yellow Films

Sinopsis: Dos hermanos y un detective están atrapados en una escalera infinita. Al mismo tiempo, una familia recorre una carretera que nunca termina.



Joyfluid

Dirección: Alejandro Rodríguez Huerta

Guión: Alejandro Rodríguez Huerta

Productora: IMCINE / EFICINE 226 / The Rodríguez Brother Animation Group

Sinopsis: Una madre que vive para el trabajo deberá afrontar una aventura con su hijo, un apasionado por los videojuegos.



ANUARIO 2013

De 126 películas que fueron producidas, solo una película pertenece al género de ciencia ficción.

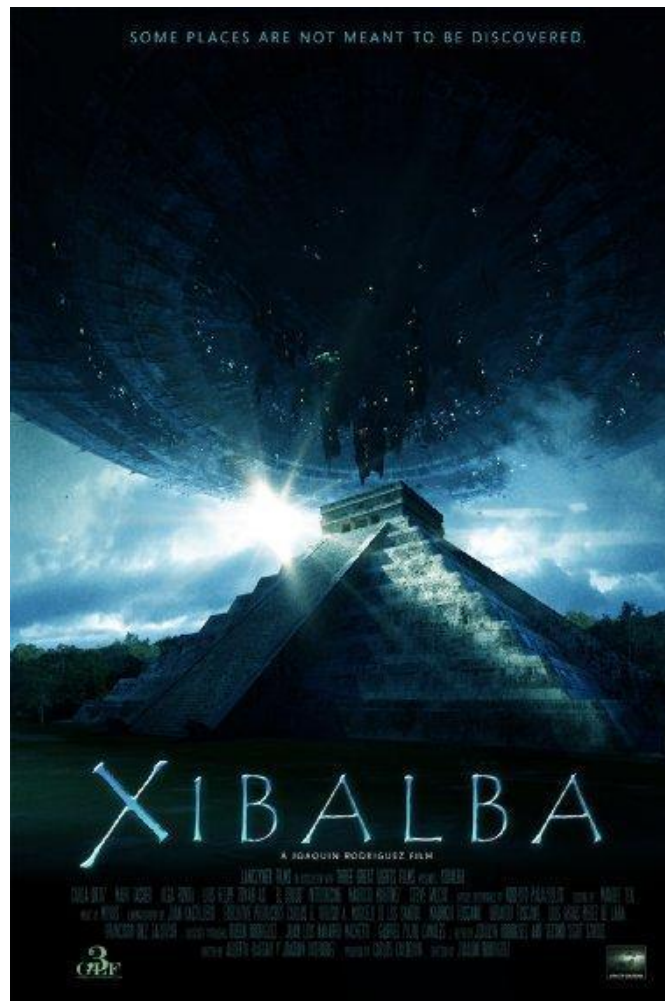
Xibalbá

Dirección: Joaquin Rodriguez

Guión: Alberto Hagggar, Joaquin Rodriguez

Productora: Lanczyner Films / Three Great Lights Films

Sinopsis: Danielle Noble y su equipo de buzos expertos en cuevas, liderados por un ambicioso arqueólogo estadounidense, emprenden una expedición en busca de la librería pérdida de los Mayas, sin imaginarse que en vez de encontrar la gloria, encontrarán el infierno escondido en las puertas del Xibalbá.



ANUARIO 2012

De 112 películas que fueron producidas, solo una fue de ciencia ficción.

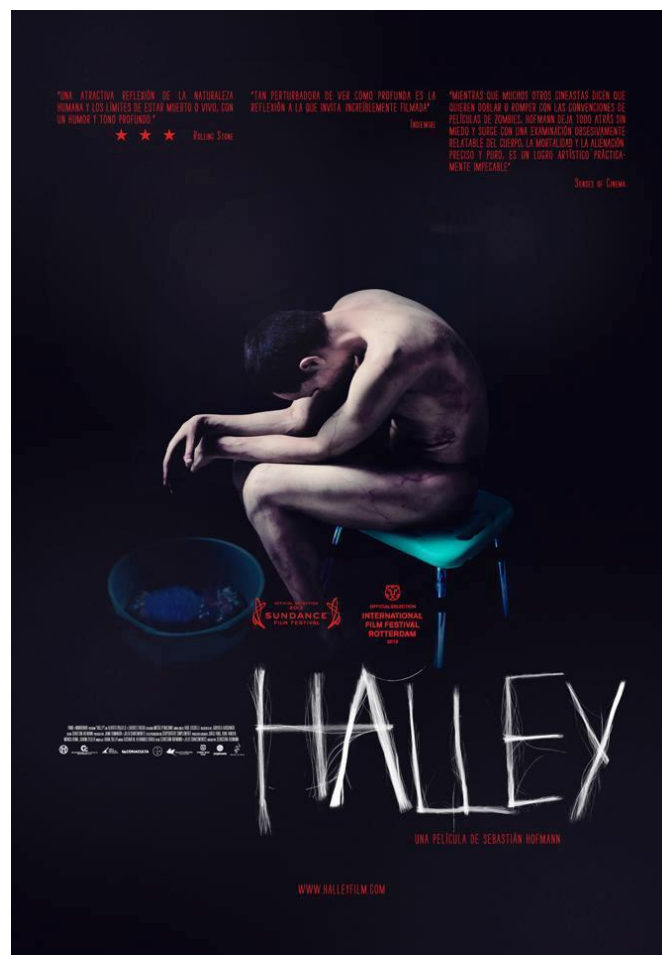
Halley

Dirección: Sebastian Hofmann

Guión: Sebastian Hofmann, Julio Chavezmontes

Productora: Mantarraya Producciones

Sinopsis: Beto, guardia de seguridad en un gimnasio, tiene una extraña enfermedad que provoca que su cuerpo decaiga. Él se inyecta un líquido para embalsamar, lo cual incrementa su melancolía hasta que la dueña del gimnasio lo hace sentir nuevamente con vida.



ANUARIO 2011

De 73 películas que fueron producidas, ninguna pertenece al género de ciencia ficción.