



**Universidad Autónoma Metropolitana**  
**Unidad Xochimilco**

## LA CIENCIA EN EL OMBLIGO DE LA LUNA

Trabajo terminal de la licenciatura en Comunicación Social, que  
presentan para réplica final.

Antonio Ramsés Alcántara Díaz.

Joel Cárdenas Ravelo.

Asesor responsable: Yolanda Norma Mercader Martínez.

Asesor interno: Fernando Lozano Ramírez.

Asesor externo: Alejandro Juan Pineda.

México D.F. a 28 de julio de 2011



*Las piedras no son obstáculos  
Son puntos de agarre*

*Dedicado a las personas  
que llenaron mi camino de ellas,  
hasta el último día*

*El camino apenas comienza..*

*Antonio Ramsés Alcántara Díaz*





*Lo que conduce y arrastra al mundo  
no son las máquinas sino las ideas.*

*Víctor Hugo.*

*Este trabajo es dedicado  
a todos aquellos que lo  
hicieron posible  
Joel Cárdenas Ravelo*

# ÍNDICE



## ÍNDICE

1. Introducción...	...15
2. Capítulo I (Género Cinematográfico)...	...19
2.1 El género...	...21
2.2 Orígenes del género...	...24
2.3 Evolución de la Teoría del género cinematográfico...	...25
2.4 Clasificación del género...	...26
3. Capítulo II (Ciencia Ficción)...	...33
3.1 Hacia una definición...	...35
3.2 La ciencia ficción en la literatura...	...36
3.3 La ciencia ficción en la pintura...	...41
3.4 La ciencia ficción en los cómics...	...42
3.5 La ciencia ficción en la televisión...	...43
3.6 La ciencia ficción en el cine...	...44
3.7 Clasificación del género de la ciencia ficción...	...45
4. Capítulo III (Filmografía de ciencia ficción mexicana)...	...47
4.1 Definición...	...49
4.2 Década 40s...	...53
4.3 Década 50s...	...57
4.4 Década 60s...	...69
4.5 Década 70s...	...111
4.6 Década 80s...	...127



4.7 Década 90s...	...135
4.8 Década 2000s...	...145
4.9 Década 2010s...	...153
4.10 Temáticas...	...157
4.11 Resultados e interpretaciones...	...161
5 Capitulo IV (Análisis Cinematográfico)...	...167
5.1 Metodología...	...169
5.2 Corpus...	...172
5.3 Análisis general...	...173
5.3.1 Ladrón de cadáveres...	...173
5.3.2 Neutrón: El enmascarado negro...	...179
5.3.3 Santo y Blue Demon vs Dr. Frankenstein...	...183
5.3.4 Vampiro Guerrero de la noche...	...189
5.4 Interpretaciones individuales...	...194
5.5 Interpretación General...	...202
6 Capitulo V (Conclusiones Generales)...	...207
7 Bibliografía...	...215
8 Filmografía...	...223
9 Apéndice...	...229

# INTRODUCCIÓN



## INTRODUCCIÓN

### LA CIENCIA EN EL OMBLIGO DE LA LUNA

El cine tiene sus propios mecanismos para poder lograr que los espectadores identifiquen las películas de su preferencia, por ello una de las clasificaciones más elementales de los filmes es por medio de los contenidos temáticos, a estos se les denomina comúnmente como género.

Cada género obedece a ciertas convenciones narrativas, icónicas, musicales que a su vez, estos elementos son los que hacen que se establezcan nichos de consumo.

El cine mexicano se ha basado en producir filmes bajo el criterio de los géneros, sobre todo en la denominada época de oro, donde están perfectamente delimitadas las temáticas, y que sin duda alguna se han trabajado más algunos géneros que otros como la comedia romántica o la comedia ranchera.

El género de la ciencia ficción se ha investigado poco, es por esto que esta tesis recae en el estudio y recopilación de las películas de ciencia ficción mexicana. Estas películas cuentan con su propio discurso narrativo que difiere a las producciones de otros países, por lo que las temáticas que se han descrito en la parte conceptual del género no se pueden aplicar a las películas mexicanas, se tendrá que catalogar con un criterio específico delimitándolas en una nueva categoría.

Consideramos que la ciencia ficción es el discurso cinematográfico que se ha desarrollado en México bajo tendencias internacionales, pero que a la vez ha creado su propio estilo, es decir le ha dado un estilo genérico nacional con un discurso narrativo único.

Uno de nuestros objetivos fue descubrir el elemento temático con mayor presencia dentro de la filmografía de ciencia ficción, lo que nos permitirá realizar un análisis para encontrar los elementos que tipifiquen el estilo de este género cinematográfico.





El trabajo esta expuesto en capítulos, el primero de ellos define el Género cinematográfico, su origen, evolución y clasificación. En el segundo se hace una revisión del concepto de la ciencia ficción en diversas materias expresivas entre las que se encuentra: la literatura, la pintura, los cómics, la televisión y el cine. Se concluye con la tipología de la ciencia ficción en el cine.

Es importante señalar que uno de los objetivos de esta investigación fue la localización de las películas del género de ciencia ficción, por ello el capítulo tres da cuenta de una filmografía sobre el tema y se dan resultados sobre diferentes aspectos y contenidos de la misma. Se ha intentado que esta sea exhaustiva abarcando desde el año 1940 hasta la fecha.

El último capítulo esta dedicado al análisis cinematográfico centrado en un personaje protagónico de este género que es el "científico loco". Se concluye el trabajo con unas reflexiones finales sobre el cine de ciencia ficción en México.

El trabajo de investigación se complementa con un trabajo audiovisual de ficción donde se expone la concepción del científico mexicano dentro del cine de la ciencia ficción.

CAPITULO I

GÉNERO

CINEMATOGRAFICO



## CAPITULO I

# GÉNERO CINEMATOGRAFICO

## EL GÉNERO

Para poder hablar de género cinematográfico, antes tenemos que definir, o mejor dicho, describir que entendemos por género.

El género tiene su origen en el latín *genus/genëris*, que significa general, varios; por lo tanto la noción del género tiene la multiplicidad de usos y aplicaciones. Por ello el género significa diversas cosas en diferentes ámbitos, unos ejemplos de ello son:

En el diccionario de lengua española es visto como un conjunto de seres que tienen uno o varios caracteres comunes, que determinan la clase o el tipo al que pertenecen personas y cosas.

Según la enciclopedia SALVAT en las artes, es visto como las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras de acuerdo a rasgos comunes de forma o contenido.

Según el diccionario de gramática y ortografía el género en la gramática, es la clase a la que pertenece un sustantivo o un pronombre por el hecho de concertar con él una forma y, generalmente solo una, de la flexión del adjetivo y del pronombre.

Para la sociología, el género es el conjunto de los aspectos sociales de la sexualidad, un conjunto de comportamientos y valores asociados de manera arbitraria en función del sexo.

Por eso, los estudios de género constituyen una categoría de análisis en sociología y antropología que denota un conjunto de normas y convenciones sociales del

comportamiento sexual de las personas. Los estudios de género permiten conocer las diferencias en un momento o lugar histórico dado.

Por ello podemos decir que el género es una forma de clasificación que da características, distinciones e interpretaciones por parte de quienes las usan.

En el caso del cine hay una teoría conocida como géneros cinematográficos que actualmente es concebido como una englobación de varios significados, pero según Fugueman el principal de ellos es que son vistos como líneas temáticas para las historias, es decir, aportan formulas de producción, además de que son agentes clasificadores para su funcionamiento y aceptación por parte del público. Por ello se dice que "la interpretación de las películas de género depende directamente de las expectativas del público respecto al género" (Altman,2000:34).

Aunado a esto los géneros también tienen una connotación de comercialización, ya que según Altman las decisiones de programación parten de los criterios de género.

Para poder adentrarnos un poco más en estos temas que abarca el género, es necesario ver los orígenes de esta teoría para poder comprender el actual modelo de género en el cine.

### **Orígenes del género**

Muchos estudios del género parten de la poética de Aristóteles, que dividía dramas y comedias. Otros textos mencionados en *Los géneros* emplean clasificaciones más amplias heredadas del teatro, destacando la farsa y la tragicomedia. Otros autores hablan de la pieza y la didáctica, lo cual establece un punto de partida para el género, en la literatura y el teatro.

Los géneros, se caracterizan por la especialización de su contenido narrativo, anunciado por el nombre que lo designa, de este modo retomando aspectos de la literatura y siguiendo con la clasificación.



No existe un acuerdo en cuantos géneros existen, cada autor da su punto de vista al respecto "Muchas han sido las propuestas y conclusiones respecto a la división en los géneros literarios y lo más frecuente ha sido determinar tres géneros: poesía, ficción y teatro" (Correa,1996:47), de tal forma que los géneros literarios no quedan fijos, sino que se desplazan al aparecer nuevas obras que no se adecuan a las especificaciones generales de los géneros y a sus variedades.

Fugueman identifica tres diferentes tipos de géneros que son:

**Género Épico:** En este género que también se llama objetivo, el poeta narra hechos exteriores, ajenos a su espíritu, y a temas como en los poemas filosóficos. *La epopeya* es el poema épico por excelencia, el que encierra toda la materia épica de un pueblo, el ideal de una raza y de un período histórico, representado por sus luchas y su religión. Los personajes de la epopeya, principalmente el protagonista, han de ser héroes populares, de cualidades sobresalientes.

**Género Lírico:** A diferencia del épico, es eminentemente subjetivo, expresa los pensamientos personales del autor. Su nombre proviene del griego *Lure* que significa Lira, porque las composiciones poéticas en Grecia se cantaban acompañadas por este instrumento. El fondo de este género es muy vasto; todas las pasiones humanas, el amor, odio, tristeza, admiración y desprecio.

**Género Dramático:** Cuando el escritor se propone exponer ideas y sentimientos como propios de los personajes creados por él, da vida al género dramático. Engendra verdaderos seres vivientes capaces del bien y del mal. El drama es la representación de una acción dialogada que se desarrolla entre varios personajes y es la forma adecuada para este género. Entre sus elementos destacan: la acción, los personajes, el estilo y el lenguaje. Por sus distintos caracteres, las acciones representadas dan origen a diversos géneros dramáticos, como son tragedia, drama y comedia.

**La tragedia:** es una obra extensa de tono solemne, de estilo elevado, cuya acción se halla conducida por la fatalidad. Proviene del vocablo griego *tragos* que significa macho cabrío, porque los actores del teatro primitivo en Grecia salían ostentando las pieles de dicho animal, y de *ode* que quiere decir canto.



**La Comedia:** Es una obra en la cual se presenta una acción de feliz desenlace, generalmente inspirada en los incidentes de la vida diaria, vistos por el lado cómico. La comedia según los clásicos se proponía también aleccionar, poniendo en ridículo las acciones vituperables de los hombres. La comedia surge en Grecia con Aristófanes y Menandro. Para expresar lo cómico, la comedia puede abarcar la humanidad entera, los personajes pueden pertenecer a las distintas clases sociales y el lenguaje ha de ser natural. Las agudezas o frases cómicas deben ser espontáneas, del lenguaje familiar. De acuerdo con sus tendencias, la comedia puede ser de carácter, de costumbres, de intriga o de enredo.

**Drama:** El drama es la representación de una acción generalmente grave, pero que no lo es tanto como en lo que se llama tragedia. La verdadera forma dramática será la que mejor refleje la vida humana con sus penas y alegrías, sin ser solo tragedia ni comedia. Se ha dicho que un drama debe ser un pedazo de vida llevado al teatro (Figueman,2010:Internet).

Lo anterior representa los grandes géneros literarios donde lo importante es considerar su influencia tanto en otros medios como radio, cine o televisión, que incluso llegan a producir sus propias normas. En este momento cabe señalar que no es lo mismo la división de géneros literarios que las corrientes o movimientos literarios. En estas últimas la literatura del clasicismo, de la Edad Media, la literatura renacentista y barroca, literatura neoclásica, el romanticismo, la literatura moderna, que incluye al realismo, y finalmente a la literatura contemporánea y el dadaísmo. Los grandes géneros literarios se distribuyen de manera armoniosa a través de estas corrientes.

De esta misma forma, es pertinente señalar que también hay distintas clasificaciones de los textos, que no se deben confundir con los géneros descritos anteriormente, esta clasificación se realiza con base en la finalidad que busca el autor, de este modo y a grandes rasgos encontramos los textos informativos (científicos, técnicos o puramente informativos), de divulgación, de investigación, recreativos o formativos. Hay también los denominados relatos mixtos entre los que destacan la biografía, las memorias, la entrevista, la anécdota, la semblanza y la autobiografía.



Aunque cabe destacar que la teoría de los géneros literarios “no ha llegado a conclusiones firmes con respecto a algunas cuestiones interrelacionadas de considerable importancia. Para algunos, la dialéctica constitutiva de la teoría y práctica de los géneros es la oposición de los géneros puros frente a los mixtos, mientras que para otros lo importante es la antítesis entre los géneros y los distintos textos” (Altman,2000:31).

Sin embargo comprender los géneros literarios nos permitirá conocer la evolución y desarrollo de los géneros cinematográficos.

### **Evolución de la Teoría del género cinematográfico**

Los géneros cinematográficos se establecen cuando la industria del cine ya se establece plenamente en su producción industrial, de tal forma que los estudios empiezan a desarrollar temas, en base a contenidos y convenciones perfectamente identificables y para reforzamiento van a utilizar el star system para que determinados actores se asocien con el tema del género.

La evolución de la teoría del género dentro del cine es como cualquier otra teoría, pues con el paso del tiempo se van descubriendo más cosas y a su vez rebatiendo conceptos ya pre-establecidos.

La concepción de los géneros cinematográficos tiene sentido porque:

- a) La concepción genérica preliminar de un intérprete respecto a un texto es constitutiva de todo lo que éste entenderá posteriormente y así seguirá siendo a menos y hasta que la concepción genérica sea alterada.
- b) Todo desacuerdo respecto a una interpretación suele ser un desacuerdo respecto al género.
- c) Iguala “género” con “tipo de significado”.
- d) Pone en evidencia hasta que punto los géneros literarios o filmicos son algo más que simples clases generales de textos que expresan tipos de significado determinables (Altman,2000:29).



## Clasificación del género

Recordemos que la teoría de los géneros literarios no es la misma a la de los cinematográficos, esta ha desarrollado sus propios postulados, un lenguaje particular, así como nuevas líneas narrativas y objetos de estudio.

Cuando vamos al cine –o se ve una película en casa, cual sea el caso- normalmente hacemos una conexión mental inmediata entre título-tema-género. Al ver una película sabemos qué esperar por lo que hemos visto en *trailers*, reseñas, póster o *display* en el cine; y porque estamos condicionados a hacer una clasificación inmediata sobre lo que contiene la trama, el cómo se presenta y lo que corresponde –ortodoxamente- a su tratamiento. Este es el papel de los géneros, y por eso es importante estudiarlos. No son estáticos, no están preestablecidos y no se han creado arbitrariamente, pero sí obedecen a una tendencia general y a ciclos de creación y aceptación que les dan sustento y validez en su significado en lo visual y lo conceptual.

Recordaremos también que hablamos de procesos y muchas veces sobre la creación de fórmulas, en este caso, del género, en su proceso de construcción, con lineamientos y reglas, pues como afirma Altman “los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción” (Altman,2000:39) y sugiere que en su definición se encuentran los siguientes significados:

- Esquema básico o fórmula.
- Estructura sobre la que se construyen las películas.
- Etiqueta o nombre de categoría para las decisiones de los distribuidores y exhibidores.
- Contrato o posición espectral con el público.

La definición de los géneros en particular varía entre los críticos y quienes estudian al género, lo que resulta interesante pues, es reconocer las definiciones del término, ya que en ellas radican usos y funciones.





“La imagen primordial en la crítica de los géneros es el triángulo compuesto por artista-película-público. Los géneros se pueden definir como patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador” (Altman,2000:35). Es decir “la película de género reafirma las creencias del público, tanto individuales como colectivas” y para él los géneros no son el resultado de una arbitraria organización de carácter crítico o histórico sino el resultado de la interacción entre el público y el estudio. Cabe señalar como lo hace Altman, que no se puede hablar de géneros si éstos no han sido definidos por la industria y reconocidos por los espectadores, puesto que no son categorías de origen científico o el producto de una construcción teórica, “es la industria quien los certifica y el público quien los comparte” (Altman,2000:37).

Así el género “es un sistema de reglas compartido interiorizado que permite aplicaciones distintas entre sí, pero siempre conformes a un canon” (Cassetti,1994:307) y continúa su postura en la línea de una gramática estructural, sobre los componentes narrativos, como los personajes y el ambiente, los conflictos y sus soluciones, así como la existencia de dos modelos, uno sobre el orden y otro a la integración. Otro aspecto importante es la visión comercial, los géneros tienen leyes industriales: “la economía narrativa, a la que obedece un filme es la otra cara de la economía material, que rige en los estudios”. (Cassetti,1994:307).

John Cawelti habla de fórmulas antes que de géneros, y subraya el hecho de que “son estructuras anónimas y repetitivas y no intervenciones individuales e imprevisibles, pues una cultura necesita convenciones que le garanticen su estabilidad” (Cassetti,1994:305). El género, para él, reafirma los valores prácticos de la sociedad. Su explicación continúa al afirmar que las fórmulas son configuraciones que operan en épocas y ambientes determinados, no realidades eternas y universales y que además traducen los esquemas narrativos en estructuras más ricas y concretas. Respecto a este último punto, se señalan las características transhistóricas del género en cuanto a que si es redefinible o estático temporalmente.

“Un género es una variedad particular de película que trata con elementos característicos, normalmente organizados alrededor de un repertorio específico de convenciones y figuras recurrentes” (Cassetti,1994:65). El género permite la existencia



de subgéneros. Es decir el género puede ser también identificado, más que por sus elementos, por su *actitud*. Esto se refiere a que tal vez más allá de mostrarnos escenarios comunes, sean las acciones y los fines morales lo que guía al género. Películas que no tengan elementos característicos de ciertos géneros se pueden comportar de esa manera.

En el cine "los géneros son grupos comúnmente reconocidos de películas de ficción que comparten escenarios, sujetos o eventos y algunas veces técnicas" (Phillips,2002:7).

Las películas se pueden categorizar en géneros bajo muy diferentes ópticas, así tenemos de acción real o animadas, largometrajes, cortometrajes, color, blanco y negro, serie B, estreno, *remake*, por su sonido THX, dolby, muda, por su presupuesto, etc., pero la clasificación por géneros es un campo más limitado.

Las películas se pueden clasificar por soporte o medio, formato, duración, objetivo o finalidad, estilo y estética histórica, según la adecuación a la realidad, según la materia audiovisual, tipo de producción, estructura, origen del guión y la clasificación por edades. Véase *apéndice 1 la tipología de textos filmicos de Sánchez Noriega*.

La teoría de los géneros cinematográficos, presupone la coincidencia entre las percepciones de la industria y el público, sin embargo esto sólo funciona cuando para la producción existe un esquema definido (en estructura y designación) y una base demostrable para los receptores. Así, los géneros se definen partiendo de un núcleo de películas que satisfacen los siguientes puntos de la teoría según Altman:

- La producción de las películas se llevó a cabo siguiendo un esquema básico y reconocible del género.
- Todas ellas muestran las estructuras básicas que se acostumbran a identificar con el género.
- Durante su exhibición, cada película se identifica mediante una designación de género.
- El público reconoce de manera sistemática que las películas pertenecen al género en cuestión y las interpretan de manera acorde.



Por lo tanto, si el público ha de basar su experiencia en los términos del género que observa, no pueden existir dudas ni discrepancias en su definición. Lo malo es que muchas veces se quedan con lo que Traversa llama "intuición social de los géneros" que si bien resulta válida y aceptada hegemónicamente, puede presentar algunas discrepancias con las definiciones de críticos y especialistas.

Otro punto de vista sobre el género que ayuda a concretar más su función para el público, expuesto por Cassetti, es que éste es un acuerdo de fondo que une al que realiza un filme con quien lo contempla. Explica también que "es un conjunto de reglas compartidas que permite al creador utilizar formas comunicativas establecidas, y al público le da un sistema propio de expectativas" (Cassetti,1994:304).

El género funciona para los productores en la consecución de éxitos escudada en una eventual demanda de ciertas preferencias, pero conlleva a la repetición. Revisando estrictamente estas definiciones y funciones, podría pensarse que el género hace a las películas predecibles. Existe una predisposición por lo rígido del filme y se especula sobre el desarrollo de la trama. El género le da al público un ambiente controlado y reconocible, y mientras éste pretende que no conoce el final y le sigue siendo entretenido. Sin embargo, esta serie de reacciones se pueden poner en juego.

El género afecta tanto a forma como contenido, por lo que tras ver una y otra vez lo mismo, el público puede aburrirse, haciendo que se abran "ciclos" de producción que explicaremos más adelante, en donde los productores (personas o estudios) deben diversificar sus creaciones. Por otro lado el género abre un espacio que pone al mismo nivel al espectador con la industria y sus miembros, espacio no total ni absoluto pero que provoca empatía y preparación que favorece al espectáculo.

Por otra parte el género tiene una visión positiva y una negativa. En el lado positivo, para los productores, "las ventajas de la clasificación por tipos son claras, ofrecen una garantía financiera pues aseguran cierto público, porque el espectador posee una imagen y una experiencia del género antes de enfrentarse en concreto a éste, y los críticos se refieren al mismo como parte de un mercado seguro" (Altman,2000:155). Además de que normalmente el público para referirse a una historia, menciona su género como parte importante o motivo para ver la película.



Si nos metemos en el campo de la publicidad, a veces el presupuesto para mercadotecnia es mayor incluso que el de la producción de la película, puesto que resaltar los aspectos comerciales se ha vuelto más importante que denotar el género debido a que éste no asegura por sí solo el éxito. Esto es una parte de su lado negativo. Los espectadores no siempre tienen una idea tan clara en cuanto a conceptos o definiciones como los críticos creen. Aunque a veces el público asegura que el género ayuda a decidirse por qué película ver, igualmente funciona para “qué película no ver”, siendo el género algo más que evitar (no quiero ver otra comedia... no quiero ver otro drama de guerra). “Del mismo modo el género puede convertirse en un término peyorativo, pues algunos términos pierden su especificidad a favor de una negatividad “genérica” (Altman,2000:159).

Sin embargo, tanto lo positivo como lo negativo depende del usuario y los objetivos que quiera lograr al utilizar el género. Para complementar esta visión, se puede decir que a veces son los errores de clasificación lo que puede hacer que se pierda el interés en ciertas películas, por eso es importante definir las correctamente.

Otro fenómeno presente es el de redefinición de películas en diferentes géneros, se da cuando éstos ya han sido aprobados y aceptados tanto por la crítica como por los estudios, así como los nombres que para ello emana, producto de hibridación, o mezclas. Paradójicamente, la repetición de fórmulas conlleva a la diferenciación (como el caso del musical) y en consecuencia a la nomenclatura de nuevos géneros.

Sobre todas las consideraciones en cuanto a la creación o modificación del género, Altman expone ocho hipótesis que creemos necesario considerar para lo que la formación del género requiere:

- 1) Las películas adquieren su identidad genérica más por el hecho de presentar unos mismos defectos y fracasos que por sus cualidades y éxitos similares.
- 2) La historia de los géneros cinematográficos en sus inicios no se caracteriza, al parecer, por tomar en préstamo materiales procedentes de un solo género extracineamatográfico persistente que actúa como ascendente directo, sino por incorporar de forma aparentemente fortuita materiales de distintos géneros desvinculados entre ellos.



- 3) Incluso en los casos en que un género tiene una existencia anterior en otros ámbitos, su homónimo cinematográfico no nace como un simple préstamo de una fuente extracinematográfica; es necesaria una recreación.
- 4) Antes de consolidarse a través de la repetición de unos mismos materiales unida a un empleo coherente de éstos, los géneros nacientes atraviesan un periodo en el que su unidad emana únicamente de características superficiales compartidas que se despliegan dentro de otros contextos genéricos que se perciben como dominantes.
- 5) Las películas son siempre susceptibles de ser redefinidas -y otro tanto sucede con los géneros- porque para mantener los beneficios es imprescindible reconfigurar las películas.
- 6) Los géneros arrancan como posiciones de lectura establecidas por el personal de los estudios que adopta la función del crítico y se expresa mediante un proceso creativo que concibe el hacer cine como un acto de crítica aplicada.
- 7) Si el primer paso en la producción de géneros es la creación de una posición de lectura a través de la disección crítica y el segundo es la consolidación de dicha posición mediante la producción de películas, el tercer paso necesario es la aceptación de dicha posición de lectura y del género por parte de toda la industria.
- 8) La terminología genérica que hemos heredado es básicamente retrospectiva por naturaleza; aunque puede facilitarnos instrumentos a la medida de nuestras necesidades, es ineficaz a la hora de captar la diversidad de necesidades de productores, exhibidores, espectadores y otros usuarios de los géneros en el pasado (Altman,2000:59).

Estas ocho hipótesis abarcan cualquier visión sobre la creación del género, vista como críticos, productores o estudios. Además de considerar en algunas de ellas aspectos como el tiempo, en donde el género participa como redefinición. En las últimas tres, sin embargo, encontramos un detalle importante. Dado que hemos situado al cine dentro de un marco comercial, encontramos una situación muy particular y es el juego del crítico y el juego del productor. El caso del primero es retrospectivo, para el segundo es un proceso anticipativo:

Por el lado del crítico éstas son las reglas:

- Basándose en las fuentes de la industria, deduce la existencia de un género.





- Analizar las características de las películas que se suelen identificar con el género y establecer la descripción de éste.
- Rastrear las filmografías para reunir una lista de películas que compartan suficientes rasgos genéricos para identificarlas como pertenecientes al género.
- Sobre la base de lo anterior, empieza a analizar el género.

Para el productor éstas son las reglas (o ciclos):

- Partiendo de la información de taquilla, detecta una película de éxito.
- Analizar la película para descubrir las causas de su éxito.
- Producir otra película aplicando la fórmula deducida para el éxito.
- Comprobar la información de taquilla de la nueva película y modificar convenientemente la fórmula del éxito.
- Utilizar la fórmula revisada como base para otra película.
  - El proceso se repite indefinidamente (Altman,2000:65).

En síntesis el género cinematográfico es una forma de clasificar películas, pero a su vez el género otorga cualidades y reglas de producción para que sea identificable para el público y el productor. Además es una guía de comercialización.

Por ello de acuerdo a los géneros cinematográficos reconocidos hoy en día, entenderemos a la ciencia ficción como tal en el desarrollo del siguiente capítulo. *Véase apéndice 2 Lista de géneros cinematográficos de Hueso Montón.*

# CAPITULO II

## CIENCIA FICCIÓN



## CAPITULO II

### CIENCIA FICCIÓN

#### **Hacia una definición**

El concepto de género de ciencia ficción esta determinado por los conceptos que se han utilizado en otras áreas expresivas, entre ellas la literatura, pero para este trabajo es importante definir al género de ciencia ficción en el cine.

Aunque dentro del cine hay varias posturas cuando se quiere definir un género como el de ciencia ficción, una de ellas es la del teórico José Luis Garci que sirve de base y/o contrapunto de tratados posteriores, ya que postula las siguientes tres razones para renunciar a definir la ciencia ficción:

- En primer lugar por las mismas dificultades que entraña.
- En segundo lugar, porque todo el mundo sabe más o menos lo que es una obra de ciencia ficción, independientemente de que esté surtido o no de definiciones profesionales.
- Y por último, porque éstas no siempre resultan útiles y el hecho de definir se asemeja al acto de guardar algo en una cámara de hibernación (Garci,1973:1).

A pesar de que el aporte de José Luis Garci es totalmente anti-definición es la pauta de muchos otros para poderla conceptualizar. Tal es el caso de los teóricos Eduardo Gallego y Guillem Sánchez, que explican que este tipo de género se caracteriza primordialmente por ser un conjunto de narraciones imaginarias, ya que se caracterizan por tener un sin fin de escenarios que no tiene cabida en la realidad: "basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_cine/10-12-2010](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine/10-12-2010)).

En el mismo sentido, el escritor Frabetti sostiene que la Ciencia Ficción es "el equivalente contemporáneo de los cuentos de hadas y las leyendas, ya que algunos comentaristas opinan que el género responde, básicamente a un deseo de racionalizar





los antiguos mitos, de hacerlos compatibles con nuestra escéptica era tecnológica dándoles una base más o menos científica" (Frabetti,2010:Internet).

Podemos concluir que hay dos posturas sobre el concepto de ciencia ficción, la primera es que no se puede definir, la segunda define a la ciencia ficción como todo aquello que no puede darse en la realidad, pero siempre dentro de la racionalidad. Sin embargo estas dos posturas dentro del cine son los dos polos opuestos del concepto de ciencia ficción; por lo hay muchas otras definiciones que se encuentran en medio de estas dos posturas.

El término de ciencia ficción, tiene un apego a lo científico "los efectos de los avances científicos y técnicos, ya sean buenos o malos, se revelan en un futuro más o menos remoto. Rechaza lo irracional. Se habla entonces de "hard science", ciencia pura y dura. (...). Otros, por el contrario, privilegiarán el término ficción. Pondrán el acento en lo imaginario e integrarán en el género a toda obra de ficción que se sitúe en algún lugar lejano, en el tiempo o el espacio, o que apele a lo irracional. Esto incluye lo fantástico, el horror y la Fantasy" (González,2010:Internet).

También puede considerarse que la ciencia ficción tiene como base una narración fantástica con un toque de ciencia, el cual este último factor es su único referente a lo real y físico. Apoyando este concepto el cineasta Pascal Thomas, afirma que lo más importante de la ciencia ficción es el expresar "los cambios que la ciencia puede aportar a nuestra visión del mundo" (Mesa,2008:15). En ese mismo sentido Stapledon explica que el género de ciencia ficción surge de la propia cultura en donde se vive, es decir, es una proyección de lo que puede llegar a pasar en la sociedad y con el desarrollo de la ciencia. Es decir, "que surge a través de la observación de nuestra propia sociedad, de ver nuestros anhelos y temores en la ciencia y de lo que ella (ciencia) significa para la sociedad" (Luna,2010:Internet).

### **La ciencia ficción en la literatura**

Se puede decir que la ciencia ficción se originó en la literatura, pues fue en este medio en donde apareció por primera vez.



La primera obra de ciencia ficción con contenidos similares a los del género, tal y como hoy se entiende, se remonta al año 1818, año en que es publicado *Frankenstein' o El moderno Prometeo* de Mary Shelley. También en el siglo XIX llegan las obras de Julio Verne (1828-1905)<sup>2</sup>. Verne encarna el prototipo de autor de ciencia ficción actual, que utiliza los últimos descubrimientos científicos para desarrollar un mundo imaginario, aunque algunos ven elementos de ciencia ficción en leyendas y mitos muchos siglos antes.

Por ello en la mitología griega, se cuenta que "Dédalo, el padre de Ícaro y constructor del laberinto de Minos, construyó estatuas de madera que eran capaces de moverse solas (una primitiva referencia a los modernos robots). Y en el folklore judío también está presente el mito del Golem. Incluso el viaje a la Luna fue objeto de iniciativas literarias antes de 1818; dos de las más conocidas son la de Cyrano de Bergerac, en el siglo XVII, y la del Barón de Münchhausen, siglo XVIII. Sin embargo, Carl Sagan e Isaac Asimov coinciden en que *Somnium*<sup>3</sup> (1623) de Johannes Kepler es el primer relato de ciencia ficción como tal" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficci3n/30-11-2010](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci3n/30-11-2010)).

Aunque para algunos escritores y teóricos el precursor de la ciencia ficción es Tomás Moro en su "Utopía" publicada en 1516, que describe por primera vez cómo la producción afecta la existencia humana, y Francis Bacon considerado como el padre de la ciencia moderna, muestra las maravillas del método inductivo de experimentación científica, en "Nueva Atlantis" 1627.

A pesar de que había algo de invención, no hubo un mundo futurista sino hasta el siglo 18 en las manos de Jonathan Swift con "Los viajes de Gulliver" (1726) y de Voltaire en "Micromegas" (1732) donde se relata la primera visita de seres de otros planetas a la Tierra.

---

<sup>1</sup> Enmarcado en la tradición de la novela gótica, el texto explora temas tales como la moral científica, la creación y destrucción de vida y la audacia de la humanidad en su relación con Dios.

<sup>2</sup> Fue un escritor francés de novelas de aventuras. Es considerado junto a H. G. Wells uno de los padres de la ciencia ficción.

<sup>3</sup> *Somnium* describe a un aventurero que viaja a la Luna y muestra la preocupación de Kepler por el tema de cómo se verían los movimientos de la Tierra desde la Luna.



Sin embargo a inicios del siglo XIX, la revolución industrial comenzó a apoderarse del mundo y con ello venía una alta tecnificación, medios de transporte masivos y fuentes de energía. Fue una época donde la escasez de empleo generada por el desplazamiento del trabajador en favor del artefacto. En esta era la ciencia ficción cambio a un enfoque maquinista y apocalíptico, es decir, las historias que surgieron en esta era se caracterizaron por ser el hombre contra la máquina, en donde el hombre siempre perdía. El precursor más importante de esta década fue H. G. Wells, escritor que inspiró a escritores del siglo XX.

Para 1930, tras haberse creado las obras de Julio Verne y Edgar Allan Poe, el término "ciencia-ficción" se volvió de uso general, en esta era el genero evolucionó hacia historias donde el énfasis era principalmente científico y ya no mecánico.

De acuerdo a Aldiss, Brian W. & Wingrove, David. En el año 1938 da inicio a la hoy conocida época de oro de la literatura de ciencia ficción, con el surgir en ese mismo año el editor "John W. Campbell y su actividad en la revista *Astounding Science Fiction* (fundada en 1930) y con la consagración de los nuevos maestros del género: Isaac Asimov, Arthur C. Clarke y Robert A. Heinlein, la ciencia ficción empezó a ganar estatus como género literario, especialmente con este último, que fue el primer autor que consiguió que se editaran historias del género en publicaciones más generales" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficci3n/](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci3n/) 30-11-2010), y fue también el que le dio mayor madurez al género e influyó poderosamente en su desarrollo posterior.

La investigación científica durante la segunda guerra mundial. "Fue una era donde la ciencia fue puesta al servicio del genocidio" (Luna;2010:Internet). Y al concluir esta época, dio inicio la guerra fría y la amenaza nuclear, amenaza que inspiraría toda clase de relatos apocalípticos.

Después de la Segunda Guerra Mundial se produce una transición del género. Es la época en la que los cuentos empiezan a ser desplazados por las novelas y los argumentos ganan en complejidad. Las revistas mostraban llamativas portadas con monstruos de ojos de mosca y mujeres medio desnudas, dando una imagen atrayente para lo que era su público principal: los adolescentes.



“Se fundan nuevas revistas: hasta 15 nuevas publicaciones en un sólo año; y alguna incluso atraviesa el océano Atlántico como la francesa *Galaxie* (prima hermana de la estadounidense *Galaxy* que empieza a publicarse el año 1950), pero ahora el género empieza a salir del terreno exclusivo del *pulp*”

([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción/](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción/) 30-11-2010).

En 1951 se da inicio a la época de plata (termino usado por Aldiss, Brian W. & Wingrove, David), es decir, el periodo de la posguerra. En este tiempo hubo un escrito que no fue catalogado como ciencia ficción; pero sin duda lo es; nos referimos a (1948) de George Orwell.

El escritor Arthur C. Clarke, conocido por su obra “2001: Odisea en el espacio” había imaginado artefactos retransmitiendo señales en el espacio, sin sospechar que desataría una nueva forma de vida para el ser humano” (Luna,2010:Internet). A finales de los 50 los satélites artificiales surgen como respuesta a la literatura, aunque algunos escritores argumentan que fue gracias a la creación de Arthur C. Clarke.

La última novela digna de mención de este período es *Dune* de Frank Herbert. No hay que pensar que tras su publicación, en 1965, hubiese una revolución que cambiase el panorama de forma drástica, pero un nuevo estilo empezaba a ganar el crédito de los aficionados. Este nuevo estilo se definió por crear grandes universos y un sin fin de seres; pero lo principal de este estilo es la forma en como se relacionan estos seres con los humanos.

Los años transcurridos entre 1965 y 1970 son el período de mayor experimentación literaria de la historia del género. En Reino Unido, se puede asociar con la llegada de “Michael Moorcock a la dirección de la revista *New Worlds*. Moorcock, entonces un joven de 24 años, dio espacio a las nuevas técnicas ejemplificadas en la literatura de William Burroughs y J.G. Ballard. Los temas empezaron a distanciarse de los tan manidos robots e imperios galácticos de las edades de oro y plata de la literatura de la ciencia ficción, centrándose en temas hasta entonces inexplorados: la consciencia, los mundos interiores, relativización de los valores morales, etcétera” ([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción/](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción/) 30-11-2010). En esos años, la subcultura de la ciencia-ficción evolucionó gracias a escritores, editores de revistas,



críticos y aficionados al género. Aunque para los años 70, en general, "las historias comenzaron a ubicarse en el futuro, y comenzaron a tocar diferentes temáticas. Comienza a mezclarse con la fantasía, surge la ficción posmodernista, los "techno-thrillers", los "thrillers" políticos, las narraciones basadas en descubrimientos científicos, los mundos perdidos, las guerras del futuro, las utopías, o relatos ubicados en un pasado prehistórico" (Luna,2010:Internet).

En los 70s inicia la ciencia-ficción filosófica, donde da cabida a la extrapolación del ser humano hacia una perspectiva distinta. En esta época, la ciencia-ficción comienza a ser imaginación al servicio del humanismo.

Con este enfoque comienzan las investigaciones psicológicas y de ahí surge la psicología ingeniería. Por primera vez se entiende que el ser humano es el centro de su propia existencia. De estos enfoques estructuralistas surge el concepto de salud en sus obras literarias de ciencia ficción.

En la década de 1980, las computadoras y la aparición de las primeras redes informáticas globales dispararon la imaginación de jóvenes autores, convencidos de que tales prodigios producirían profundas transformaciones en la sociedad. "Este germen cristalizó principalmente a través del llamado movimiento cyberpunk, un término que aglutinaba una visión pesimista y desencantada de un futuro dominado por la tecnología y el capitalismo salvaje con un ideario "punk" rebelde y subversivo, frecuentemente anarquista. Una nueva generación de escritores surgió bajo esta etiqueta, encabezados por los escritores William Gibson y Bruce Sterling" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción/](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción/) 30-11-2010).

A principios de la década de los 90s del siglo XX ocurrió un cambio significativo en la literatura de ciencia ficción. Autores antes plenamente cyberpunk o que nunca habían pertenecido a esa corriente, comenzaron a rechazar explícitamente los clichés de dicho género, y de paso, a considerar a la tecnología con una visión más positiva. "Es notorio que esto ocurría casi al mismo tiempo que se daba la acelerada introducción de las computadoras e Internet en la vida cotidiana. Conforme los autores empezaron realmente a usar las computadoras y la red global, sus opiniones y obras empezaron a cambiar y a rechazar la rebeldía y exaltación de la marginalidad del cyberpunk" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción/](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción/) 30-11-2010).





En las novelas post-cyberpunk, “es mucho más frecuente que los protagonistas sean integrantes respetables de sus comunidades: científicos, militares, policías e incluso políticos. Aun en el caso de personajes más marginales, su interés suele residir en mantener o mejorar el statu quo, no en destruirlo tal y como era lo típico en el cyberpunk; y cuando no lo hacen, suelen ser los antagonistas”

([http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficci3n/30-11-2010](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficci3n/30-11-2010)).

Actualmente las novelas y cuentos tienden a narrar historias híbridas, es decir, mezclan aspectos humanistas con toques apocalípticos. Este enfoque más que nada se centra en los temas ecologistas, pero siguen considerándose género de ciencia ficción.

### **La ciencia ficción en la pintura**

No existe en sí un movimiento pictórico definido por el concepto de ciencia ficción, sin embargo las artes plásticas sí se han visto influenciadas por los relatos literarios de la ciencia ficción. El que tubo mayor influencia fue el movimiento Futurista surgido en el siglo XX, en las provincias de Italia.

El movimiento gira en torno a la figura de Marinetti, quien proclama el rechazo frontal al pasado y a la tradición, defendiendo un arte anticlasicista orientado al futuro, que respondiese en sus formas expresivas al espíritu dinámico de la técnica moderna y de la sociedad masificada de las grandes ciudades.

Buscan crear un arte nuevo, acorde con la mentalidad moderna, los nuevos tiempos y las nuevas necesidades. Para ello toma como modelo las máquinas y sus principales atributos: la fuerza, la rapidez, la velocidad, la energía, el movimiento y la deshumanización. Dignifica la guerra como espacio donde la maquinación, la energía y la deshumanización han alcanzado las máximas metas.

“La estética futurista difunde también una ética de raíz machista y provocadora, amante del deporte y de la guerra, de la violencia y del peligro”

(<http://www.artespana.com/futurismo.htm/30-11-2010>).



Pero la ciencia ficción aporta a este movimiento su forma de concebir ciudades, sociedades, maquinas y humanos, así como tonos, colores y sensaciones.

### **La ciencia ficción en los cómics**

La palabra cómic designa a aquello que algunos denominan figuración narrativa; esa forma híbrida que mezcla texto e imagen que se desarrollo en Norteamérica a fines del XIX.

A estas narraciones se las ha denominado cómics porque fueron esencialmente cómicas. Hasta 1929 cuando apareció el primer cómic realista, *Tarzan*<sup>4</sup>, de Harold Foster, inspirado en la obra de Burroughs.

Como las restantes formas expresivas creadas por los medios de comunicación de masas, los cómics son unos productos industriales. "Ello supone que en el proceso que va desde su creación hasta su difusión pública en ejemplares múltiples y en forma de papel impreso, intervienen gran número de personas y diversos procesos técnicos. En puridad, el cómic existe como tal sin necesidad de su multiplicación y difusión masiva, y, de hecho, el producto artesanal y único surgido del pincel o de la plumilla del dibujante lo es ya" (Montijano, 2010: Internet). Sin embargo para que tal producto alcance el estadio de la comunicación de masas es necesario proceder a su reproducción en ejemplares múltiples, tarea propia de la industria periodística o editorial.

El cómic es un fenómeno de ámbito mundial. A pesar de que históricamente alcanza su máxima expresión en Estados Unidos y Europa, Hoy en día, se le encuentra por doquier, y sobre todo en Japón, donde esta experimentando un volumen de producción y un dinamismo extraordinario.

Por otra parte Los teóricos ven el cómic como uno de los medios más expresivos de la cultura contemporánea que a finales del siglo pasado adquiere un peso y una autonomía tanto estética como expresiva. Su relación con los mass- media (medios de masas) encuentra uno de los lugares mas privilegiados en la prensa periódica. Históricamente vemos antecedentes como la presencia de imágenes figurativas, que se utilizaban para

---

<sup>4</sup> Tarzan es un personaje ficticio e icono de la cultura popular creado por Edgar Rice Burroughs



desarrollar un relato, imágenes manuales e inmóviles, nunca múltiples. “Metz sitúa al cómic en un espacio de relación con la pintura y las artes figurativas tradicionales, con el cine y la fotografía (a través de la reproductibilidad múltiple de un espécimen dado) y con la pintura y la fotografía (a través de un estatismo de sus imágenes). El comic establece lazos con el cinematógrafo en la medida que suele componerse de viñetas que se relacionan entre sí a través de operaciones que guardan un contacto” (<http://www.scribd.com/doc/4062727/Historia-del-Comic/10-12-2010>).

Como ya se ha mencionado el cómic tiene su origen por su contenido de las primeras impresiones, pero con el paso del tiempo estos fueron poco a poco explorando otros temas. Uno de esos temas es la ciencia ficción y en este campo los cómics han tenido avances muy notorios, pues actualmente existe una línea (marca) que maneja la ciencia ficción a través de héroes, tal es el caso de Marvel y D.C.

Uno de los grandes aportes de la ciencia ficción en el mundo de los cómics es que los súper héroes ya no son héroes por tener fuerza de los dioses o por dones divinos, sino porque la ciencia ha intervenido de alguna forma con el personaje o porque son seres de otros planetas.

Otro aporte que dio la ciencia ficción es el de la conceptualización de ciudades y maquinarias, así como planteamientos de guerras entre diversas razas y maquinaria de guerra. Su aporte no fue nada más de ideas, sino también fue de la visualización de los personajes, de las maquinarias, de las sociedades y de los colores y tonos de cada uno de ellos.

### **La ciencia ficción en la televisión**

La ciencia ficción apareció en televisión durante la época de oro de la ciencia ficción, primero en Gran Bretaña y después en los Estados Unidos.

Los efectos especiales y otras técnicas de producción permiten que los creadores presenten una imagen viviente de un mundo imaginario que no se limita a la realidad; esto hace de la televisión y el cine un medio excelente para la ciencia ficción, que a su vez contribuye a su popularidad.



Por otra parte hubo series mundialmente conocidas, con grandes grupos de seguidores haciendo redituable el negocio; inclusive algunas de ellas han logrado marcar un estereotipo: tal es el caso de Star Trek<sup>5</sup> (primera emisión en 1966). Con el tiempo se fueron haciendo franquicias sacando una serie de productos de colección.

También en este medio se fueron incorporando los cómics, primordialmente en series animadas, primordialmente estas series eran japonesas, pero con el tiempo se fueron fabricando en otros países. Actualmente los principales productores de este tipo de series son Estados Unidos de América y Japón.

Otra serie digna de mención es la tercera roca del sol<sup>6</sup>, que apareció por primera vez en junio de 1996, ya que a pesar de que es una serie cómica esta fue la que integro un gran avance para la animación en tercera dimensión.

### La ciencia ficción en el cine

El cine de ciencia ficción se dio gracias a Georges Méliès<sup>7</sup> y Fritz Lang<sup>8</sup> considerados como los pilares del género.

La representación de la ciencia ficción se originó por un error de Méliès al producir un film, en donde vio que dos de sus imágenes se encimaron y que estas dos combinadas daban el efecto de que hubiera clones. Por ello se puede decir que la ciencia ficción es la incorpora a las imágenes efectos especiales siendo este elemento uno de los componentes que van a definir al género.

---

<sup>5</sup> *Star Trek* es bastante sobria en cuanto al futuro de la humanidad, consistente en cuanto a la calidad de la historia, coherente por la continuidad de la misma y congruente con la forma de ser de los humanos actuales (que intenta demostrar que el hombre no cambiará mucho en los próximos 400 años), siempre con la «continua misión de explorar extraños, nuevos mundos, y de buscar nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones, viajando audazmente a donde nadie ha llegado antes». Estas cualidades, sumadas a la minuciosidad de la producción y de la selección de sus elencos han hecho de ésta una saga muy sólida y única en su género.

<sup>6</sup> Es una comedia de situación estadounidense que duró desde 1996 hasta 2001. La serie trataba de una "familia" de cuatro extraterrestres que vienen a la Tierra a observar a los seres humanos, a la vez que pretenden pasar por verdaderos humanos.

<sup>7</sup> Director de teatro y actor, su padre era un conocido empresario del calzado parisino. Desde pequeño mostró interés y habilidad en el dibujo. Durante su estancia en Inglaterra, y debido a que su falta de sultura con el lenguaje le impedía comprender las obras de teatro, entró en contacto con el mundo del ilusionismo al frecuentar la "Egyptian Hall", sala de variedades dirigida por el célebre mago Maskelyne.

<sup>8</sup> Friedrich Christian Anton Lang, conocido como Fritz Lang (Viena, 5 de diciembre de 1890 – Los Ángeles, 2 de agosto de 1976) fue un director de cine de origen austríaco que desarrolló su carrera artística en Alemania y en Estados Unidos. Durante su época alemana dirigió clásicos como *Metrópolis* (1927) y *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931).





Méliès se enfocaba en adaptar relatos literarios para llevarlos a la pantalla, él fue el primero en estructurar historias con un guión y basarse en obras literarias, de ahí que muchas de las historias sean una interpretación de la ciencia ficción de la literatura.

Para la realización de las películas de ciencia ficción ayudo la producción en estudio, con escenografía artificial y un ambiente controlado, y le permitió desarrollar efectos especiales que dan un mejor enfoque dramático a las escenas. Otro aporte del género de ciencia ficción al resto de la cinematografía fue la elaboración de maquetas y monstruos en miniatura para ambientar los mundos fantásticos, así el manejo de la cámara ayuda a que tanto personajes como ambientes se vean de diferentes tamaños y bajo ópticas arriesgadas.

Podemos afirmar que el género de la ciencia ficción apporto a la cinematografía en general, la incorporación de movimientos de cámara, tal es el caso del travelling inverso<sup>9</sup> y el movimiento de zoom in<sup>10</sup> junto con un Dolly back<sup>11</sup>. Sin embargo uno de los elementos negativos del género es que su costo de producción es elevado, ya que en toda producción se van explorando nuevas formas de elaboración, así como los nuevos métodos de visualización.

Por otra parte a Lang se le reconoce porque hizo madurar al género con un planeamiento verosímil, al igual que el escritor H. G. Wells<sup>12</sup>. Es decir el planteaba sus historias con los conocimientos científicos de la época.

### **Clasificación del género de la ciencia ficción**

El cine de ciencia ficción ha recreado una serie de temas recurrentes, por lo que las películas se agrupan de acuerdo a su contenido temático en:

- Viajes a la luna. Viajes a través del universo.

---

<sup>9</sup> Movimiento de cámara sin que se modifique el lente; va junto con el personaje u objeto que se esta filmando.

<sup>10</sup> Acercamiento del lente de cámara.

<sup>11</sup> Alejamiento de cámara sobre una superficie en movimiento; el lente de la cámara no se modifica.

<sup>12</sup> Herbert George Wells, más conocido como H. G. Wells (21 de septiembre de 1866 en Bromley, Kent — 13 de agosto de 1946 en Londres), fue un escritor, novelista, historiador y filósofo británico. Es famoso por sus novelas de ciencia ficción y es considerado junto a Julio Verne uno de los precursores de este género.





- Aparatos que ayuden a su portador, es decir, estos sirven para lograr una hazaña imposible o para combatir a los delincuentes, etc.
- Científicos locos. Frankenstein. Dobles personalidades por efecto científico.
- Futuros opresores. Gobiernos opresores. Guerras interplanetarias.
- Robots. Cyborg. Androides.
- Enigmas de otro mundo. Contacto con los extraterrestres. Extraterrestres. Aventuras en planetas desconocidos.
- Supervivencia. La humanidad en peligro. Catástrofe.
- Mutaciones. Experimentos genéticos. Monstruos espaciales. Súperhéroes. Monstruos. Gigantes.
- Encogimientos. Hombre invisible. (García, 1973:13).

Es necesario destacar que cada autor que trate la ciencia ficción hará sus propias clasificaciones, pero en general ellos caen en las mismas temáticas.

El cine de ciencia ficción en México es uno de los géneros que menos se han producido, por ello es necesario primero hacer un inventario para saber de cuantas películas pueden clasificarse dentro de este género y con ello conocer las temáticas que se han abordado dentro del género.



MEXICANA

CIENCIA FICCIÓN

FILMOGRAFÍA DE

CAPÍTULO III



## CAPITULO III

### DEFINICIÓN

En este capítulo definiremos la ciencia ficción, dando a conocer los puntos primordiales que lo definen para su distinción, mismos que se encuentran entre lo fantástico, el terror o el western, los cuales se funden y no se encuentran. Este es el criterio que se utilizo para la selección de la filmografía:

Definir que películas pertenecen a la ciencia ficción tiene como principal problema la clasificación que la critica y reseñas periodísticas le asigna a las películas y que muchas veces no se apega a los criterios teóricos de la definición del género, por ello para seleccionar las películas de ciencia ficción en México se ha tomado dos criterios: uno diferenciar el género de horror y el género de ciencia ficción. Pablo Herranz explica que el horror es “el género dedicado a glosar los miedos primigenios de la humanidad, un amplio abanico que recoge desde criaturas y supersticiones milenarias (vampiros, demonios, zombis, fantasmas, etc.)Hasta los oscuros entresijos de la condición humana (la creación-Frankenstein-o la locura, ya sea gótica- Poe-o moderna-el cine de psicópatas-”. A su vez define el cine de fantasía como “la antítesis de la ciencia ficción [...], donde se rehúye el papel de la ciencia para presentarnos universos mágicos y lo seres fabuloso que ella niega, es el género de Conan, del Señor de de los anillos y la fantasía heroica, de Ulises y los pleplums mitológicos de Simbad y la fantasía oriental, de Dickens y los milagros navideños, de los dinosaurios que pueblan “mundos perdidos” o el de la fantasía en su estado más puro (Jennie) e inclasificable (Delicatessen)”. Y la ciencia ficción “tiene el desarrollo de la ciencia, de la tecnología y de la sociedad industrial su origen histórico, su fuente de inspiración y su herramienta de ficción de ficción, siempre que esta ultima sea distorsionada de la fabula lo suficiente para entenderse como una especulación diferenciable de una opinión estrictamente realista” (Herranz,1998:7).



Entonces podemos decir que la ciencia ficción se compone esencialmente de ciencia, está a su vez la podemos dividir (con la intención de especificar su contenido) en:

Tecnología: es cada una de las cosas inventadas y creadas para facilitar la vida, mecánica, química y biológica, en el caso de la ciencia ficción son objetos inexistentes en tiempo presente y son especulaciones de lo que pasaría si existieran estos objetos, ya sean creados por el hombre o por inteligencia alienígena. Incluye viajes a otros mundos, visiones de una sociedad futura, alienígenas, agentes que se ayuden de esta tecnología, etc.

La otra división sería ciencia Natural: en esta se incluyen los fenómenos naturales como agujeros negros, realidades o dimensiones alternas, hoyos de gusano que posiblemente creen una ruptura en espacio tiempo, mundos escondidos como el centro de la tierra o el triángulo de las bermudas, viajes en el tiempo o a otra dimensión siempre y cuando esta no se con ayuda de un aparato. Y cuando se trata de cataclismos naturales esto deben de ser espáticamente provocados por el hombre por experimentos o por la alteración de la vida natural (contaminación, gases invernadero, etc.).

Existe otra división que reúne a las dos anteriores que sería la Experimental: esta fusiona situaciones de tecnología con la ciencia natural por así llamarlo "vida" en esta se ven incluidos aparatos que ayudan a crear vida en materia orgánica, y situaciones en las que un aparato provoque los cataclismos naturales. Son experimentos que juegan con estos elementos alterando su naturalidad. Incluye: máquinas del tiempo, Monstruos creados por el hombre, científicos que experimentan con la vida, súper héroes que obtengan sus poderes gracias a un accidente químico biológico, etc.

Todos estos elementos contenidos en un film dan por resultado la ciencia ficción.



Aun con este tipo de definiciones, existe otra problemática que confunde su clasificación, que es la hibridación de géneros, y para aproximarnos al género, Rick Altman propone con un enfoque semiótico que:

Si bien no existe nada parecido a un acuerdo generalizado sobre las fronteras exactas que separa la perspectiva semántica de la sintáctica, podemos distinguir globalmente entre las definiciones genéricas que se basa en una lista común de rasgos, actitudes, personajes planos, localizaciones, decorados etc.,-destacando por lo tanto los elementos semánticos que constituyen el género-y las definiciones que a su vez se centran en ciertas relaciones constitutivas entre posiciones no designadas y variables, relaciones que podríamos denominar la sintaxis fundamental del género. En enfoque semántico, por lo tanto, se centra en los bloques contractivos del género, mientras que la perspectiva sintáctica privilegia las estructuras en que estos se disponen (Altman; 2000:296).

Por lo tanto se requiere de un análisis semántico-sintáctico para establecer el verdadero género de la película.

La selección de las películas que integran la filmografía se hace en base a la temática y se confirma al hacer un reconocimiento del contenido para confirmar que verdaderamente pertenecen al género de la ciencia ficción.

Las películas se presentan por décadas organizadas en forma cronológica, en cada una de ellas se incluye la información del Título, Título alternativo, Director, Productor, Guión, Fotografía, Música, Cines de Exhibición y finalmente sinopsis.

La filmografía esta integrada por películas de 1940 hasta el 2010.



ДÉCADA

40`S





## 1. » El Moderno Barba Azul

Salvador, Jaime. Alsa Films México, 1946

Titulo alternativo: *Boom in the Moon o A Modern Bluebeard.*



Buster Keaton, Ángel Garasa, Fernando Soto Mantequilla, Virginia Serret en EL MODERNO BARBA AZUL (1946)

DIRECTOR: Jaime Salvador

PRODUCTOR: Alejandro Salkind  
de Alsa Films

GUIÓN: Jaime Salvador y Víctor  
Trivas

FOTOGRAFÍA: Agustín Jiménez

MÚSICA: Leo Cardona

EDICIÓN: Rafael Ceballos.

INTÉRPRETES: Buster Keaton,

Ángel Garasa, Virginia Serret, Fernando Soto Mantequilla, Luis G. Barreiro, José Elías Moreno, José Torvay, Jorge Mondragón, Ignacio Peón, Oscar Pulido, Enriqueta Reza, Guillermo Bravo Sosa, Ramón G. Larrea, Pedro Elviro Pitouto.

DURACIÓN: 90 minutos.

Esta película se rodó en los Estudios Azteca, con escenografía de Ramón Rodríguez Granada, a partir del 29 de Agosto de 1946. Está en idioma inglés. Se estrenó el 6 de Junio de 1947 en el Palacio Chino

### SINOPSIS

Un soldado estadounidense naufraga y llega a un pueblo de México creyendo que es Japón y se rinde. Es encarcelado con un ladrón y luego el comisario lo toma por un asesino de barba azul. Un profesor construye un cohete para ir a la luna y como nadie quiere subir el soldado y el ladrón son metidos en él. Los acompaña por accidente la sobrina del profesor. Aterrizan en un desierto y los tripulantes creen que es la luna. Otro comisario los toma por locos y los entrega a un psicoanalista. Poco después la sobrina aclara todo y el ladrón y el soldado son declarados inocentes, pero el soldado entra de nuevo a prisión cuando llega por él su fea mujer.



DÉCADA

50'S



## 2. El Monstruo Resucitado

Chano Urueta, Internacional cinematográfica, 1953



El Monstruo Resucitado (1953)

DIRECTOR: Chano Urueta  
GUIÓN: Chano Urueta y Arduino Maury  
INTERPRETES: Carlos Navarro, Fernando Wagner, José María Linares-Rivas y Miroslava Stern  
PRODUCTOR: Sergio Kogan  
FOTOGRAFÍA: Víctor Herrera  
MÚSICA: Raúl Lavista  
MONTAJE: Jorge Bustos  
DURACION: 85 Minutos  
AÑO: 1953

### SINOPSIS

Nora es una periodista que es enviada por su jefe tras el Doctor Ling, un cirujano deformado y extraño. Este último resucita a Ariel, cambiándole el cerebro y usándolo para secuestrar a Nora, pero Ariel se enamora de ella.

### 3. La Sombra Vengadora

Rafael Baledón. Producciones Luis Manrique, 1954

Título alternativo: *La sombra Sinistra*



La Sombra Vengadora (1954)

DIRECTOR: Rafael Baledón

GUIÓN: Ramón Obón

INTERPRETES: Alicia Caro,  
Armando Silvestre, Pedro De  
Aguillón y Rodolfo Landa

PRODUCTOR: Luis Manrique

FOTOGRAFÍA: Agustín Martínez  
Solares

MÚSICA: Sergio Guerrero

#### SINOPSIS

La Mano Negra, misterioso enmascarado, ha matado a varios científicos que no han querido descifrar la fórmula para fabricar las drogas heroicas, del profesor Fuentes, quien ahora esta mudo y paralizado preso de los villanos. Acude en su auxilio otro enmascarado, pero justiciero: La Sombra Vengadora, quien logra ganar a puñetazos al malo.



#### 4. » Los Platillos Voladores

Soler, Julián. Producciones Mier y Brooks México, 1955

Título alternativo: *Los platos voladores.*



DIRECTOR: Soler, Julián.

PRODUCTOR: Oscar J. Brooks y Felipe Mier de Producciones Mier y Brooks

GUIÓN: Pedro de Urdimalas (Jesús Camacho Villaseñor) y Carlos Orellana

ARGUMENTO: de Carlos León

FOTOGRAFÍA: Agustín Martínez Solares

MÚSICA: Manuel Esperón

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Adalberto Martínez Resortes, Evangelina Elizondo, Andrés Soler, Famie

Kaufman Vitola, José Bronco Venegas, Roberto Palacios El chino, Carlos Riquelme, José Ruíz

Vélez, Arturo Bigotón Castro, Julien de Meriche, Bertha Ehar, Amalia Aguilar y Pedro de Urdimalas (Jesús Camacho Villaseñor).

DURACIÓN: 95 minutos.

Se rodó en los estudios San Ángel con escenografía de Jorge Fernández a partir del 7 de Junio de 1955. Se estrenó el 15 de Septiembre de 1955 en el cine Orfeón.

#### SINOPSIS

Al anunciarse la llegada de platillos voladores el plomero e inventor Marciano enseña a su novia Salustina su última creación: un coche con motor de avión para participar en la carrera panamericana y con el premio se casarán. Viajan en él a un baile de disfraces pero tienen un accidente y van a parar a un pueblo donde los toman por marcianos y el sabio Saldaña los lleva a su laboratorio. Otros sabios los ponen a prueba de inteligencia y ellos aceptan para ayudar a los pobres. Saldaña se enfrenta a la potencia enemiga Trusia y los novios confiesan no ser marcianos. El sabio dice que lo sabía por la ayuda

que recibieron los pobres. Los novios se van y en el camino encuentran marcianos de verdad y huyen asustados.

## 5. » El Monstruo de la Montaña Hueca

Rodríguez, Ismael. Películas Rodríguez México, 1956

TÍTULO ALTERNATIVO: *Beast of hollow mountain, La bestia de la montaña y Valley of the Mists.*



DIRECTOR: Ismael Rodríguez

PRODUCTOR: William Nassour,  
Edward Nassour e Ismael  
Rodríguez de Películas Rodríguez.

GUIÓN: Roberto Hill, Ismael

Rodríguez y Carlos Orellana con

ARGUMENTO: de Willis O'Brien  
y diálogos adicionales por Jack de

Witt

FOTOGRAFÍA: Jorge Stahl H.

MÚSICA: Raúl Lavista

EDICIÓN: Holbrook Todd, Maury Wright y Fernando Martínez.

INTERPRETES: Guy Madison, Patricia Medina, Eduardo Noriega, Carlos Rivas, Mario Navarro, Pascual García Pena, Julio Villarreal, Lupe Carriles, Manuel Arvide, José Chávez Trowe, Margarito Luna, Roberto Contreras, Guillermo Hernández Lobo Negro, Jorge Treviño Panque y Armando Gutiérrez.

DURACIÓN: 80 minutos.

Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Francisco Marco Chillet a partir del 30 de diciembre de 1954. Se estrenó el 18 de Abril de 1957 en el cine Las Américas.

SINOPSIS:

Los rancheros Jaime y Felipe, estadounidense y mexicano, son socios para explotar un rancho ganadero al borde de un volcán apagado. Muchas reses desaparecen cerca de un



pantano. Felipe cree que las roba el rico Enrique y Jaime piensa que las hurtan los poderes malignos de la montaña. El novio de Sara, hija de Pedro, la autoridad del lugar, tiene celos de los hermanos, por lo que desea correrlos. El día de su boda sus vaqueros provocan una estampida del ganado de ellos, y esto hace que salga un monstruo prehistórico del pantano, que era el que devoraba el ganado. Jaime lo mata y se queda con Sara.

## 6. » Ladrón de Cadáveres

Méndez, Fernando. Internacional Cinematográfica México, 1956



DIRECTOR: Fernando Méndez

PRODUCTOR: Sergio Kohan de  
Internacional Cinematográfica

GUIÓN: Alejandro Verbitzky y  
Fernando Méndez

FOTOGRAFÍA: Víctor Herrera

MÚSICA: Federico Ruíz

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Columba  
Domínguez, Crox Alvarado, Wolf

Ruvinskis, Carlos Riquelme, Arturo Martínez, Eduardo Alcaraz, Pepe Nava, Antonio Padilla Picoro, José Pardave, Salvador Lozano, Oscar Ortíz de Pinedo, Héctor Mateos, Roberto Meyer, Yerye Beirute, Ignacio Navarro, Lee Morgan, Alberto Catala, Armando Gordo Acosta, Guillermo Hernández Lobo Negro y Black Shadow (Alejandro Cruz).

DURACIÓN: 80 minutos.

Se rodó en los estudios Churubusco con escenografía de Günter Gerzso a partir del 26 de Septiembre de 1957. Se estrenó el 26 de Septiembre de 1957 en el cine Mariscal.

### SINOPSIS

Un atleta es asesinado y trepanado. El comandante Carlos investiga. El asesino mata luego a un luchador. Entonces el inspector propone al ranchero Guillermo que se haga

pasar por el luchador Vampiro para atrapar al asesino, que es Ogden, un científico que quiere prolongar la vida humana cambiando los cerebros de sus víctimas por otros de animales. Mata al ranchero y lleva su cuerpo al laboratorio, donde lo revive con el cerebro de un gorila. Luego lo hace luchar. Él vence a todos sus rivales pero al quitarse la máscara su rostro se ha transformado como el de un gorila y mata Ogden y busca a su novia Lucía, La secretaria de la arena. Ella se salva pero el ranchero muere.

## 7. » Robot Humano

### Portillo, Rafael. Cinematográfica Calderón México, 1957

TÍTULO ALTERNATIVO: *La momia azteca contra el robot humano.*



DIRECTOR: Rafael Portillo

PRODUCTOR: Guillermo Calderón Stel de Cinematográfica Calderón.

GUIÓN: Alfredo Salazar

ARGUMENTO: Guillermo Calderón Stel

FOTOGRAFÍA: Enrique Wallace

MÚSICA: Antonio Díaz Conde y Jorge Bustos.

INTERPRETES: Ramón Gay, Rosita Arenas, Crox Alvarado, Luis Aceves Castañeda, Arturo Martínez, Julien de Meriche, Jorge Mondragón, Emma Roldan y Salvador Lozano.

Esta película se rodó en Estudios Clasa con escenografía de Javier Torres Torija durante el mes de Abril de 1957. Se estrenó el 17 de Julio de 1958 en el cine Colonial.

#### SINOPSIS

EL doctor Krupp escapa de la cámara de la muerte e hipnotiza a Rosita para que lo lleve a la tumba de Popoca. Luego ella no recuerda nada pero el lodo de sus pies delatan lo ocurrido a su marido Eduardo y al Pinacate. Van al laboratorio de Krupp y son capturados por El tierno. El doctor construye un robot para quitar el pectoral y el





brazalete a la momia. Eduardo y El pimacate escapan y llevan a la policía al cementerio. Allí la momia vence al robot y mata al doctor y al Tierno. Rosita regresa los objetos sagrados a la momia y ella se va.

## 8. » El Hombre que Logró ser Invisible

Bolongaro, Alfredo. Cinematográfica Calderón México, 1957



DIRECTOR: Bolongaro Alfredo

PRODUCTOR: Guillermo Calderón de Cinematográfica Calderón.

GUIÓN: Julio Alejandro y Alfredo Salazar.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares y Cirilo Rodríguez como operador de cámara, trucos fotográficos de Raúl Martínez Solares, trucos de laboratorio de Jorge Benavides, trucos mecánicos de León Ortega, MÚSICA: de Antonio Díaz Conde

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Arturo de Córdoba, Ana Luisa Peluffo, Raúl Meraz, Augusto Benedicto, Néstor Barbosa, Jorge Mondragón, Roberto G. Rivera, José Chávez Trowe, Enrique Díaz Indiano, Emilio Garibay, Héctor Gómez, Manuel Donde, Carlos Robles Gil, Raúl Guerrero y Salvador Lozano.

DURACIÓN: 95 minutos.

Esta película se rodó en Estudios San Ángel con escenografía de Javier Torres Torija y decoración de Pablo Galván y en locaciones de Ciudad de México (Coyoacán y otros) durante el mes de Diciembre de 1957. Se estrenó el 12 de Noviembre de 1958 en el Palacio Chino.

**SINOPSIS:**

El ingeniero Carlos va a casarse con Beatriz pero es condenado a treinta años de prisión acusado falsamente de matar a su socio Enrique. Escapa haciéndose invisible con un suero que inventó su hermano, el sabio Luis. José, un ex compañero del ingeniero, roba la fábrica que administra y mata al velador. Invisible, el ingeniero ve todo y comprueba que el ladrón es cómplice del dueño, el padre de Beatriz, que fue quien mató al socio. Un comandante de policía deduce la invisibilidad de Carlos y lo ataca con gases pero él escapa cargando a Beatriz y obliga al dueño y al cómplice a escribir sus confesiones. Ellos se matan entre sí. El ingeniero enloquece y amenaza con envenenar el agua de la ciudad. Su hermano le quita el veneno pero muere por las balas que la policía dispara al ingeniero. Este es herido y muere también.

**9. » La Nave de los Monstruos**

**González, Rogelio A. Producciones Sotomayor México, 1959**



**PRODUCTOR:** Jesús Sotomayor y Alberto Hernández Curiel de Producciones Sotomayor.  
**GUIÓN:** Alfredo Varela Vareleta y José María Fernández Unsain;  
**FOTOGRAFÍA:** Raúl Martínez Solares y Cirilo Rodríguez como operador de cámara,  
**EFEKTOS ESPECIALES:** Juan Muñoz Ravelo  
**MÚSICA:** Sergio Guerrero

**EDICIÓN:** Carlos Savage y Sigfrido García.

**INTERPRETES:** Eulafio González Piporro, Ana Bertha Lepe, Lorena Velázquez, Consuelo Frank, Manuel Gordo Alvarado, Heberto Dávila Hernández, Mario García Harapos, José Pardave, Jesús Rodríguez



#### SINOPSIS:

Las venusinas Gamma y Beta van por el universo buscando varones porque ha muerto el último de su planeta. Tras raptar varios monstruos y un robot llegan a la tierra y aterrizan en el rancho del mentiroso Laureano y de su hermano menor Chuy. Ellos esconden los monstruos en una cueva y Laureano les explica cantando lo que es el amor. Beta se vuelve vampira y pone los monstruos a su servicio para conquistar la tierra. Laureano avisa del peligro pero nadie le cree y escapa de Beta en la nave que Chuy pone en órbita casualmente. Gamma la controla y al regresar vencen a los monstruos con la ayuda del robot. Gamma se enamora de Laureano y se queda con él.

Se estrenó el 22 de Enero de 1960 en el Palacio Chino. Cárdenas. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco a partir del 20 de Abril de 1959. Tiene una duración de 82 minutos.



DÉCADA

60'S



## 10.» El Conquistador de la Luna

González, Rogelio A. Producciones Sotomayor México, 1960

Título alternativo: *Clavillazo en la luna.*



PRODUCTOR: Jesús Sotomayor de Producciones Sotomayor.

GUIÓN: José María Fernández Unsain y Alfredo Varela Jr.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares

MÚSICA: Raúl Lavista

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Antonio Espino Clavillazo, Ana Luisa Peluffo, Andrés Soler, Óscar Ortiz de Pinedo, Victorio Blanco y Ramiro Gamboa (Tío Gambofn). Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Salvador Lozano Mena a partir del 20 de Abril de 1960.

Tiene una duración de 90 minutos.

### SINOPSIS

El electricista Bartolo lleva una plancha a Estela, la hija del profesor Abundio y sin querer acciona un cohete que los lleva a la luna. Allí son capturados por seres de Marte a las órdenes del Gran Cerebro marciano, que se enamora de Estela y desea destruir la tierra con una bomba. Cálida, marciana de cuatro brazos y ganadora del concurso de belleza de su planeta, propone matrimonio a Bartolo. Él y Estela escapan en el cohete y destruyen el platillo que porta el arma. Luego el electricista y Estela se declaran su amor. Se estrenó el 25 de Diciembre de 1960 en el Palacio Chino.

## 11.» Neutrón: el Enmascarado Negro

Curiel, Federico. Estudios América y Producciones Corsa México,

1960

Título alternativo: *El enmascarado negro o Neutrón and the Black Mask.*



PRODUCTOR: Emilio Gómez  
Muriel de Estudios América y  
Producciones Corsa. El guión es de  
Alfredo Ruanova.

FOTOGRAFÍA: Fernando Álvarez  
Garcés Colín y Raúl Domínguez  
como operador de cámara

MÚSICA: Enrico Cabiati

EDICIÓN: José Munguía.

INTÉRPRETES: Wolf Ruvinskis,  
Julio Alemán, Armando Silvestre,

Rosita Arenas, Roberto Ramírez Garza 'Beto El Boticario', Rodolfo Landa, Rodolfo Echeverría, Claudio Brook, Grek Martin, Ernesto Finance, David Lama, Trió Los diamantes y Los tres ases.

### SINOPSIS

Un científico encabezado por el doctor Caronte intenta conquistar el mundo con una bomba de neutrones. El enmascarado Neutrón, sus amigos Mario y Carlos, el comentarista de televisión Jaime, la cantante Nora y el doctor Thomas, se enfrentan a él, recuperan la bomba y la hacen estallar para acabar con el Doctor Caronte.

Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Arcadi Artis Gener durante Septiembre de 1960. Tiene una duración de 85 minutos. Se estrenó el 6 de Abril de 1962 en los cines Atlas, Majestic y Estadio



## 12.» Neutrón contra el Doctor Caronte

Curiel, Federico. Estudios América México, 1960

Título alternativo: *Neutrón vs. the amazing Dr. Caronte.*



PRODUCTOR: Emilio Gómez  
Muriel de Estudios América y  
Producciones Corsa.

GUIÓN: Alfredo Ruanova.

FOTOGRAFÍA: Fernando  
Álvarez Garcés Colín y Raúl  
Domínguez como operador de  
cámara

MÚSICA: Enrico Cabiati y

EDICIÓN: de José Juan  
Munguía.

INTÉRPRETES: Wolf Ruvinskis, Julio Alemán, Armando Silvestre, Rosita Arenas, Roberto Ramírez Garza 'Beto El Boticario', Guillermo Álvarez Bianchi, Rodolfo Landa, Rodolfo Echeverría, Claudio Brook, Grek Martin, Manuel Vergara Manver, José Loza, Mario Cid, Ángel Di Stefani, Federico Curiel, Alberto Mariscal, Carlos León, Jorge Casanova, Johnny Laboriel y Los rebeldes del Rock.

### SINOPSIS

Nora se hace novia de Carlos. El doctor Caronte es secuestrado por el agente extranjero Leblanc para quitarle la fórmula de la bomba de neutrones, pero sus autómatas al mando del enano Nick lo vencen. En desquite él revela que Jaime es Caronte y éste se suicida. La fórmula desaparece. Caronte, que sobrevive, hace que Nick entierre vivo a Leblanc. Nora escucha la voz de Jaime y es secuestrada por Caronte, que ya tiene al doctor Thomas. Neutrón desenmascarado resulta ser Mario. El espíritu de Jaime en el cuerpo de Thomas dice a Nora que se entregue a Caronte para salvar la humanidad pero el verdadero Neutrón, que es Carlos, se finge Caronte para hacer que los autómatas ataquen al villano, que tomó la apariencia de Thomas y muere al caer de gran altura.

Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Arcadi Artis Gener durante Septiembre de 1960. Tiene una duración de 87 minutos. Se estrenó el 15 de Febrero de 1963 en los cines Sonora, Tlacopan e Hipódromo.

### 13.» Neutrón contra los Automatas de la Muerte

**Curiel, Federico. Estudios América y Producciones Corsa México,**

**1960**

Título alternativo: *Los autómatas de la muerte, Neutrón vs. the death robots* o *Robots of death.*



PRODUCTOR: Emilio Gómez

Muriel de Estudios América y  
Producciones Corsa.

GUIÓN: Alfredo Ruanova.

FOTOGRAFÍA: Fernando Álvarez  
Garcés Colín y Raúl Domínguez  
como operador de cámara

MÚSICA: Enrique Cabiati y

EDICIÓN: de José Juan Munguía.

INTERPRETES: Alemán, Rosa Arenas, Claudio Brook, Ernesto Finance, David Lama, Rodolfo Landa, Grek Martin, Roberto 'Beto el Boticario' Ramírez, Wolf Ruvinskis y Armando Silvestre

#### SINOPSIS

Mario y Jaime se enfrentan a los autómatas del doctor Caronte, a un enano verdugo llamado Nick y al peligro de la bomba de neutrones.

Se estrenó el 10 de Agosto de 1962 en los cines Atlas, Estadio y Majestic. Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Arcadi Artis Gener durante el mes de Septiembre de 1960. Tiene una duración 87 minutos.





## 14. La Marca del Muerto

Fernando Cortés, Alameda Films, 1960

Título alternativo: *Orlak, the Hell of Frankenstein*



DIRIECTOR: Fernando Cortés  
PRODUCTOR: Alameda Films  
INTÉRPRETES: Fernando Casanova, Sonia Furió, Edmundo Espino, Rosa María Gallardo y Aurora Alvarado  
Estreno: 12 de Octubre de 1961  
Duración: 74'

### SINOPSIS

Un científico insano logra hacer regresar a su abuelo, el Dr. Malthus, de la muerte con resultados trágicos. Pero el galeno, ahora requiere grandes cantidades de sangre humana para poder mantenerse con vida.

Jerry Warren compró la película y le agregó nuevas escenas con un reparto norteamericano, estrenándola a mediados de 1965, como *CREATURE OF THE WALKING DEAD*.

15.» Orlak: El Infierno de Frankenstein  
Baledón, Rafael. Filmadora Independiente México, 1960



PRODUCTOR Y DIRECTOR:

Rafael Baledón de filmadora independiente.

GUIÓN: Alfredo Ruanova y Carlos Enrique Taboada.

FOTOGRAFÍA: Fernando Álvarez Garcés Colín y Raúl Domínguez y Javier Cruz como operadores de cámara

MÚSICA: Jorge Pérez II. y Rubén Fuentes

EDICIÓN: José Juan Munguía.

INTERPRETES: Joaquín Cordero, Armando Calvo, Rosa de Castilla, Irma Dorantes, Andrés Soler, Pedro de Aguilón, David Reynoso, Carlos Ancira, Antonio Raxel, Carlos Nieto, Julien de Meriche, Armando Gutiérrez, Humberto Rodríguez, Roger López y Chel López.

#### SINOPSIS

A principios del Siglo XX el asesino Jaime conoce en prisión al doctor Frankenstein, quien roba cadáveres para sus experimentos. Al quedar libre Jaime libera al doctor para alimentar con sangre humana a Orlak, monstruo creado por Frankenstein, y contra lo prometido al doctor Jaime usa a Orlak para matar a sus enemigos. Al eliminar a la familia de un ex cómplice de Jaime los sentimientos del monstruo le impiden matar a un niño y es atraído por Elvira, y esta se enamora del asesino, pero como su rostro la espanta Orlak mata a Jaime y rescata a la niña de las llamas para después arrojarla

Se estrenó el 8 de Diciembre de 1960 en el cine Olimpia. Orlak. Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Areali Artis Gener y vestuario de Lupita Moreno del 4 al 21 de Julio de 1960. Tiene una duración de 103 minutos



## 16.» Los Astronautas

Zacarías, Miguel. Producciones Zacarías México, 1960

Título alternativo: *Dos viajeros del espacio o Turistas interplanetarios.*



PRODUCTOR: Mario A. Zacarías de Producciones Zacarías.

GUIÓN: Miguel Zacarías y Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito'.

FOTOGRAFÍA: Manuel Gómez Urquiza y Lupe García como operador de cámara

MÚSICA: Gustavo Cesar Carrión

EDICIÓN: José W. Bustos.

INTERPRETES: Marco Antonio Campos 'Viruta', Gaspar Henaine 'Capulina', Gina Romand, Norma Mora, Erna Martha Bauman, Antonio Raxel, Armando Saenz, Tito Novaro, Jorge Casanova, Rica Osorio, Luz Ruiz y Alma Delia Solís

DURACIÓN: 85 minutos

### SINOPSIS

En el planeta Venus el líder del sindicato de maridos oprimidos desea que se devuelva el poder a los hombres porque si no hay dolor tampoco hay alegría. Los charros terrícolas Viruta y Capulina son elegidos por las venusinas X7 y X8 como ejemplos de machos que no sirven de nada, pero son atacados por marcianos a quienes vencen ayudados por las venusinas y un medallón arrebatado a uno de los marcianos, el cual da gran fuerza a Capulina. Él y Viruta se casan con las venusinas y se van de luna de miel a la luna.

Se estrenó el 12 de Marzo de 1964 en los cines Mariscal y Ariel. . Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Ramón Rodríguez Granada del 1° al 22 de Noviembre de 1960.

17.» Santo contra el Cerebro Diabólico

Curiel, Federico. Películas Rodríguez México, 1961



PRODUCTOR: Películas Rodríguez

DIRECCIÓN: Federico Curiel.

ARGUMENTO: Antonio Orellana y Fernando Osés; adaptación: Federico Curiel y Antonio Orellana.

FOTOGRAFÍA: Fernando Álvarez Garcés Colín.

MÚSICA: Enrico Cabiati.

INTERPRETES: Santo el

Enmascarado de Plata, Fernando Casanova(Fernando), Ana Bertha

Lope (Virginia), Roberto Ramírez Beto el Boticario, Luis Aceves Castañeda, Cecilia Viveros, José Chávez Trowe, Augusto Benedico, Emilio Garibay, Elvira Castillo, Manuel Vergara Manver, Manuel Alvarado (cantinero); intervenciones musicales: Cuco Sánchez, Antonio Bribiesca.

SINOPSIS

Un comisario y su ayudante van a un pueblo a impedir un asalto. Juegan póker con los villanos y riñen con ello por tramposos. Llega Santo a salvarlos e investiga la muerte de una anciana hacendada. El comisario, su ayudante y una joven que estaba con ellos son secuestrados por La sombra negra. Santo los rescata de una mina y descubre que La sombra es el hermano de la anciana que pretendía quedarse con la mina. Al volver a la ciudad Santo enfrenta al doctor Zuko, que roba cadáveres para sus experimentos con ayuda de un jorobado que ha resucitado. Con ayuda de una reportera y de su novio, el detective privado Fernando, Santo vence al doctor, que mata un monstruo creado por él.

Filmada en 3 episodios(Santo contra el cerebro diabólico, Pueblo sin ley y La lucha final) del 16 de octubre al 30 de noviembre de 1961 en los estudios América y



locaciones del distrito federal (Arena Coliseo) y del estado de Morelos (Cuautla). Estrenada el 17 de mayo de 1963 en los cines Nacional, Popopotla y Tacubaya (una semana). Autorizaciones C

## 18.» Rostro Infernal /Brankovan el monstruo maldito

Bologaro, Alfredo. Estudios América México, 1962



PRODUCTOR: Estudios América y Alfonso Rosas Priego; gerente de producción: Mario García Camberos.

DIRECCIÓN: ALFREDO B. CERVENNA; subdirector: Alberto Mariscal; asistente: José M. García

ARGUMENTO Y ADAPTACIÓN: ALFREDO RUANOVA.

FOTOGRAFÍA: Fernando Álvarez Garcés Colín; operador de cámara: Raúl Rodríguez; ayudantes: Roberto Jaramillo y Javier Cruz

MÚSICA: Enrico Cabiati, con el concierto número 12 de Franz Liszt; canciones interpretadas bajo la dirección de Gustavo

Pimentel: "Volga Cha" y "Rock del Timbal", por el Quinteto Maravilla, "Chicago Maubó", por Los Electrónicos y Flavio, "Corazonada", por Lola Casanova.

SONIDO: Enrique L. Rendón, Heinrich Henkel, Jesús Zaldívar, Roberto Muñoz y Víctor Rojo.

ESCENOGRAFÍA: Arcadi Artís Gener; ayudante: Fernando Solórzano; maquillaje: Graciela Muñoz.

EDICIÓN: Federico Landel; ayudante: Germán Lannoi; editora de sonido: Lilia Lupersio.

INTÉRPRETES: Eric del Castillo (conde Brankovean), Rosa Carmina (Vicky Fuentes), Jaime Fernández (inspector Portillo), Elsa Cárdenas (Berta Hoffman), Carmen Molina ( doctora Méndez Braun), Ramón Bugarini (Jorge Robert), Miguel ángel Ferris ( Profesor Robert), Jorge Oyerie Beirute ( Kunco), José Luis Jiménez (profesor Hoffman ) Manuel Zozalla ( mannenstein ), Judith R. Azcárraga ( Luisa), Lola Casanova (cantante), Emilio Garibay ( Asesino), Felipe de Flores ( Presentador del cabaret), José Pardavé.

## SINOPSIS

El conde Brakovan posee la fórmula de la inmortalidad robada a Paracelso 400 años antes pero para seguir viviendo debe chupar el cerebro de seres humanos y como tiene el rostro déforme usa una máscara y lo ayudan los homúnculos, cuerpos sin voluntad de los científicos a los que descerebra. Es amante de la vedette Viki y secuestra a un pianista. El inspector Portillo investiga las desapariciones y sigue a Brankovan hasta la casa del profesor Robert, dónde el monstruo, ya con máscara, pasa por un colega. Ya en su laboratorio bebe el cerebro del pianista y de una investigadora. La vedette se pone celosa por otra mujer y Brankovan estrangula a una cantante que lo ama al confundirla con ella. La vedette lo delata a la policía y los homúnculos se golpean solos confundidos con la luz de cabaret. Brankovan se electrocuta en su laboratorio al ser sorprendido por la policía.

Filmada en tres episodios (Rostro infernal, error fatal y la trampa) a partir del 24 de enero de 1962 en los estudios América. Estrenada el 26 de abril 1963 en los cines Sonora, Tlacoapan e Hipódromo (una semana). Autorizaciones A.



## 19.» Aventura al Centro de la Tierra

Bolongaro, Alfredo. Producciones Sotomayor México, 1964

Título alternativo: *El monstruo de la gruta.*



PRODUCTOR: Jesús Sotomayor de  
Producciones Sotomayor

GUIÓN: José María Fernández Unsain.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares y Cirilo  
Rodríguez como operador de cámara

MÚSICA de Raúl Lavista

EDICIÓN: Carlos Savage y Sigfrido García.

INTERPRETES: Kitty de Hoyos, Javier Solís,  
Columba Domínguez, José Elías Moreno, Carlos  
Cortes, Carmen Molina, David Reynoso, Ramón  
Bugarini, Carlos Nieto, Marco Antonio Arzate,  
Roberto Meyer, Miguel Suárez, Felipe de Flores  
y Armando Acosta.

### SINOPSIS

Una pareja visita las grutas de Cacahuamilpa, cae a un pozo y es atacada por un monstruo. Él muere y ella se trastorna. Llegan a investigar un profesor, su secretaria, una geóloga, un médico, un espeleólogo, un cazador, un cocinero negro, dos guías y un escritor. La geóloga halla diamantes y sólo lo dice a su novio el escritor pero la oye el cazador. Un monstruo de un solo ojo hiere a la geóloga y mata a un guía. Unos murciélagos matan al otro. Los demás llegan a una ciudad helénica, narcotizan con tiros al monstruo pero aparece otro volador y mata al cocinero. Una araña gigante mata al escritor, al cazador, a la geóloga y se lleva a la secretaria por un río subterráneo. El médico los sigue. El profesor y unos soldados rescatan a la pareja, que se ha enamorado. El médico pone a la secretaria de cebo para matar al fenómeno, que también enamorado de ella, muere en un alud.

Se estrenó el 2 de Septiembre de 1965 en el Orfeón. Esta película se rodó con locación en las Grutas de Cacahuamilpa, del 29 de Julio a 15 de Agosto de 1964. Tiene una duración de 85 minutos

## 20.» El Asesino Invisible

Cardona, René. Filmadora Panamericana México, 1964

Título alternativo: *El enmascarado de oro vs el asesino invisible, The Invisible assassin o Man in the golden mask vs the invisible assassin.*



PRODUCTOR: Alberto López de Filmadora Panamericana.  
GUIÓN: René Cardona. Con fotografía de Raúl Martínez Solares  
MÚSICA: Sergio Guerrero  
EDICIÓN: José W. Bustos.  
INTERPRETS: Ana Bertha Lepe, Guillermo Murray, Carlos Agosti, Jorge Pous 'El Enmascarado de Oro', Jorge Rivero, Adriana Roel, Miguel Arenas, Fernando Wagner, Guillermo

Rivas 'El borras', René Copetes Guajardo, Karloff Lagarde, Dorrell Dixon, Ray Mendoza, Adolfo García, Ballet de José Silva y Los Sinners.

### SINOPSIS

Un sabio halla manera de volver invisibles a los seres pero su invento es robado y el ladrón lo utiliza para asaltar bancos. Un inspector pide a la vedette Ana que luzca sus joyas para atraer al ladrón y tras numerosas escaramuzas el luchador justiciero El enmascarado de oro lo derrota aprovechando que la invisibilidad sólo dura unas horas.





Se estrenó el 12 de Febrero de 1965 en los cines Nacional, Tlacopan e Hipódromo. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Roberto Silva del 8 al 26 de Junio de 1964. Tiene una duración de 95 minutos.

## 21.» Gigantes Planetarios

Bolongaro, Alfredo. Producciones Corsa México, 1965

Título alternativo: *Gigantes interplanetarios*.



PRODUCTOR: Emilio Gómez Muriel de Producciones Corsa.

GUIÓN: Alfredo Ruanova y Emilio Gómez Muriel.

FOTOGRAFÍA: Alfredo Uribe, MÚSICA: de Antonio Díaz Conde

EDICIÓN: Raúl J. Casso.

INTERPRETS: Guillermo Murray, Adriana Roel, Rogelio Guerra, José Ángel Espinoza 'Ferrusquilla', José Gálvez, Mario Sevilla, Jorge Zamora 'Zamorita', Carlos Nieto, Antonio Padilla 'Picoro', Ricardo Adalid, Irma Lozano, Evita Muñoz 'Chachita', Nathanael León 'Frankenstein', Jaqueline Fellay, Mario Orea y Daniel Villaran.

### SINOPSIS

El científico Walter muestra a su colega Daniel el cohete que ha construido para viajar a Rominia, el planeta de la noche eterna. Después el científico es asesinado y Daniel decide tomar su lugar en el cohete. Lo acompaña su novia Silvia, la extraña Mara, un amigo boxeador y su manager. En Rominia descubren que el tirano Protector piensa invadir la tierra con un arma desintegradora y que Mara es su esposa. Para su propósito necesita los planos del cohete terrícola pero Daniel y sus amigos evitan que

los obtenga y lo derrotan. Luego lo sustituye el buen Lupecio. El boxeador y manager dejan a dos rominianas enamoradas de ellos.

Se estrenó el 29 de Julio de 1966 en los cines Nacional, Tlacopan y Apolo Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Arcadi Artis Gener durante el mes de Julio de 1965.

## 22.» El Planeta de las Mujeres Invasoras

Curiel, Federico. Producciones Corsa México, 1965



PRODUCTOR: Emilio Gómez Muriel de Producciones CORSA y Estudios América.

GUIÓN: Emilio Gómez Muriel y Alfredo Ruanova.

FOTOGRAFÍA: Alfredo Uribe y Roberto Jaramillo como operador de cámara

MÚSICA: Antonio Díaz Conde, EDICIÓN: de Raúl J. Casso y Pedro Gómez

EDICIÓN: Lilia Lupercio.

INTERPRETES: Lorena Velázquez, Elizabeth Campbell, Maura Monti, Guillermo Murray, Adriana Roel, Rogelio Guerra, José Ángel

Espinosa Ferrusquilla, Raúl Ramírez, Ethel Carrillo, Graciela Doring, Guillermo Álvarez

Bianchi, José Chávez Trowe, Enrique Ramírez, Aarón Hernán, Mónica Miguel, Felipe de Flores, Picoro.

### SINOPSIS

Un platillo volador del planeta Sibila, habitado por mujeres, se presenta como atracción de feria en la tierra para llevarse unos cuantos terrícolas, entre ellos Silvia, para trasplantar sus pulmones a las sibilinas para que puedan habitar la tierra pues en su planeta el sol los quema. El científico Daniel va en cohete a Sibila a rescatar a su congénere. Encuentra que la reina Arastrea es mala y su gemela Alburnia buena. Ésta lo ayuda a salvar a los terrícolas y a impedir que Arrastrea rapte con un rayo a un niño



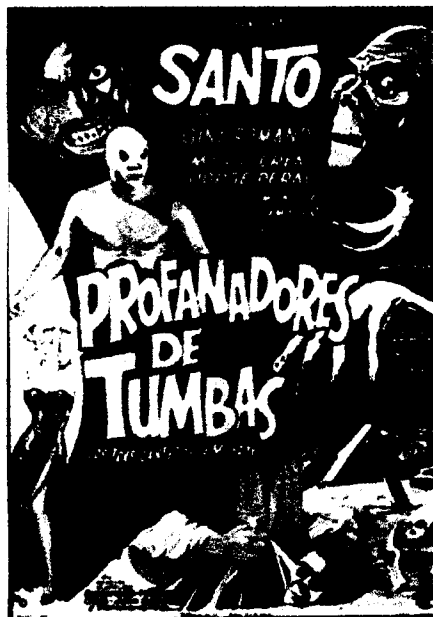
de la tierra para utilizar sus pulmones, que son mejores que los de los adultos. Una traidora mata a Arastrea y su hermana parece por similitud. Los terrícolas vuelven a la tierra.

Se estrenó el 18 de Noviembre de 1966 en los cines Nacional, Tlacopan y Apolo. Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Arcadi Artis Gener y Fernando Solórzano y con vestuario de Georgette Somohano durante los meses de julio y agosto de 1965. Tiene una duración de 85 minutos.

### 23.» Profanadores de Tumbas

Díaz, José. Fílmica Vergara Cinecomisiones México, 1965

Título alternativo: *Los traficantes de la muerte o Santo contra el Baron Brakola.*



PRODUCTOR: Luis Enrique Vergara de Fílmica Vergara Cinecomisiones.

GUIÓN: Rafael García Travesi.

FOTOGRAFÍA: Eduardo Véldez, MÚSICA: de Jorge Pérez Hernández

EDICIÓN: José Juan Munguía.

INTERPRETES: Santo 'el enmascarado de plata', Gina Romand, Mario Orea, Jorge Peral, Jesús Camacho, Guillermo Hernández 'Lobo negro', Estela Peral, Arturo 'Bigotón' Castro, Jessica Munguía, Trío Los Chavales, Martha Lasso Rentería, Quasimodo, Ethel Carrillo, Nathanael León 'Frankenstein', Jorge Fegan, Fernando Saucedo, Juan Garza y Fernando Oses.

SINOPSIS:

El profesor Toicher y sus ayudantes, un jorobado y Gorila, desentierran cadáveres para revivir a sus corazones. Santo investiga y el jorobado le envía una lámpara que sangra a nombre de un futbolista. El profesor azota al jorobado. Santo pide ayuda al futbolista y sorprende en el cementerio a los villanos

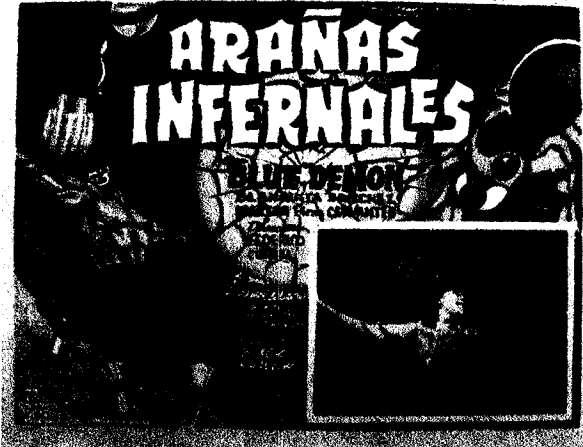
pero ellos lo sepultan. Él escapa y el jorobado lo va a inyectar para que muera en una lucha pero se equivoca y mata al rival. Una cantante, novia del futbolista es atacada por una peluca y una pintura sangra. La lámpara produce un ruido que desmaya al futbolista y a su novia. El profesor les va a sacar el corazón pero el Santo los salva y mata a los villanos.

Se estrenó el 14 de Abril de 1966 en el Cine Carrusel Esta película se rodó en los Estudios América a partir del 5 de Julio de 1965. Tiene una duración de 85 minutos.

## 24.» Arañas Infernales

Curiel, Federico. Filmica Vergara Cinecomisiones México, 1966

Título alternativo: *Cerebros diabólicos.*



PRODUCTOR: Filmica Vergara Cinecomisiones, Luis Enrique Vergara; Gerente de producción: Raúl Manjarrez; Jefe de Unidad TÉCNICA: José Rodríguez Rivera.  
DIRECCIÓN: Federico Curiel; Asistente: Ángel Rodríguez.  
ARGUMENTO Y ADAPTACIÓN: Adolfo Torres Portillo, sobre una idea de Luis Enrique Vergara.  
FOTOGRAFÍA: Eduardo

Valdés.

MÚSICA: Jorge Pérez H.

SONIDO: Jesús Sánchez y Salvador Topete.

ESCENOGRAFÍA: Arcadi Artís Gener; Vestuario: Bertha Mendoza López;

Maquillaje: Armando Islas.

EDICIÓN: José Juan Munguía; Ayudante: Ángel Camacho; Corte de Negativo: Lupe Marino.

INTERPRETES: Blue Demon, Blanca Sánchez (Hilda), Martha Elena Cervantes (Arianec), Ramón Bugarini (Robles), Sergio Virel (José), Jessica Munguía, Fernando



Osés (Arac), Nathanael León Frankenstein (Arácido Moloc), René Barrera (Arácido) Enrique Ramírez, Vicente Lara Cacama, Juan Garza (Luchador), Marco Antonio Arzate, José Luis Fernández (Cámbaro, Arácido Barrendero), Octavio Muñoz, José E. Vergara A.

#### Sinopsis

La reina de la galaxia Arácnica y varios de sus súbditos llegan a la tierra en platillos voladores para raptar terrícolas y alimentarse de sus cerebros. Blue Demon, su discípulo, José, la novia de éste y un teniente de policía se enfrentan a ellos. La reina tiene forma de araña pero sus súbditos adquieren forma humana para luchar con los terrícolas, a quienes pueden paralizar. No obstante Blue Demon escapa de sus ataques, vence en el ring a uno de ellos cuya mano se vuelve araña y rescata a la novia de José cuando cae en la tela de la reina. Los arácnidos huyen y su platillo estalla.

Filmada en tres episodios (Arañas Infernales, El Planeta Maldito y otro) a partir de julio de 1966 en los estudios América. Estrenada el 31 de Mayo 1968 en el cine Colón (una semana). Duración: 85 minutos. Autorizaciones A.

25.» La Isla de los Dinosaurios

Portillo, Rafael. Cinematográfica Calderón México, 1966

Título alternativo: *The island of the dinosaurs.*



PRODUCTOR: Cinematográfica Calderón, Guillermo Calderón Stell; Gerente de Producción: Alfredo Salazar; Jefe de Producción: Jorge Cardaña.

DIRECCIÓN: RAFAEL PORTILLO; Asistente: Manuel Ortega; Anotador: Pedro López.

ARGUMENTO Y ADAPTACIÓN: Alfredo Salazar.

FOTOGRAFÍA: Agustín Jiménez.

MÚSICA: Gustavo César Carreón.

SONIDO: Rodolfo Solís, Galindo Samperio y James L. Fields.

ESCENOGRAFÍA: Javier Torres Torrija; Decorador: Raúl Serrano; Maquillaje: Elda Loza.

EDICIÓN: Jorge Bustos; Ayudante: Joaquín Ceballos; Editor de sonido: José Li Ho. INTERPRETES: Armando Silvestre (Molo), Alma Delia Fuentes (Laura), manolo Fábregas (El Profesor), Elsa Cárdenas (Esther), Genaro Moreno (Pablo), Crox Alvarado (Buco), Cavernario Galindo y Jesús Murciélago Velázquez (Cavernícolas), Cecilia Leger (Misha), Xóchitl Flores, Reyes Oliva y Julie Hanssen y Víctor Blanco (Cavernícolas).

SINOPSIS

Un profesor cree que la Atlántida existe y va a buscarla con tres de sus alumnos, un paleontólogo, una mineralogista y una química. Su avioneta se avería y se ven forzados a aterrizar en una isla habitada por cavernícolas. La mineralogista ayuda a uno de ellos, Molo, a fabricar una lancha para vencer a sus enemigos y a animales prehistóricos. Un



volcán hace erupción pero los expedicionarios logran reparar la avioneta y partir. No obstante la mineralogista se queda pues se ha enamorado de Molo.

Filmada del 13 de junio al 1 de julio de 1966 en los estudios Churubusco y en locaciones del estado de Morelos (Las Estacas, Palo Bolero y Amacuzac). Estrenada del 16 de Mayo de 1967 en los cines Alameda y Carrusel (tres semanas). Duración: 85 min. Autorizaciones A.

### 26.» Santo contra la Invasión de los Marcianos

**Bolongaro, Alfredo. Producciones Cinematográficas México, 1966**



PRODUTOR:  
Producciones  
Cinematográficas Alfonso  
Rosas Priego.  
GUIÓN: Rafael García  
Travesi. FOTOGRAFÍA:  
Jorge Stahl H.  
MÚSICA: Antonio Díaz  
Conde  
EDICIÓN: Alfredo Rosas  
Priego. INTERPRETES:  
Santo 'el enmascarado de  
plata', Maura Monti, Eva

Norvind, Belinda Corell, Gilda Miros, Wolf Ruvinskis, El Nazi, Benny Galan, Ham Lee, Eduardo Bonada, Antonio Montoro, Manuel Zozaya, Consuelo Frank, Mario Sevilla, Alicia Montoya, Roy Fletcher, Pepito Velázquez, Nicolas Rodríguez, Nathanael León Frankenstein, Rosa Furman, Sergio Ramos El Comanche, Juan Antonio Edwards, Yolanda Guzmán y Demetrio González.

Unos marcianos al mando de Argos llegan a la tierra y amenazan con desintegrar a los hombres con su ojo astral si no desisten de hacer pruebas nucleares. Como nadie hace caso desintegran varios niños en un campo donde Santo los entrena. Él es inmune a los

marcianos y por eso ellos intentan secuestrarlo hipnotizando a dos luchadores para que lo ataquen pero él los vence. Luego descubre que los marcianos desaparecen apretando un botón de sus cinturones y que tienen que tomar unas pastillas para no asfixiarse. Entonces se apodera de un cinturón y por medio de él llega al escondite de los marcianos, hurta sus pastillas y acciona la nave para que explote en el aire.

Se estrenó el 27 de Julio de 1967 en los cines Mariscala y Carrusel. Esta película se rodó en los Estudios San Ángel con escenografía de Francisco Marco Chillet del 10 al 28 de Enero de 1966. Tiene una duración de 87 minutos.

## 27. La Mano que Aprieta

Alfredo B. Crevenna, 1966



DIRECTOR: Alfredo B. Crevenna Tito Novaro

GUIÓN: Emilio Gómez Muriel

Alfredo Ruanova

INTERPRETES: Andrés Soler

Chucho Salinas

Gina Romand

Karloff Lagarde

María Eugenia San Martín

René 'Copetes' Guajardo

PRODUCTOR: Emilio Gómez Muriel

FOTOGRAFÍA: Fernando Colín

MÚSICA: Antonio Díaz Conde

MONTAJE: Raúl J. Casso

DURACION: 85 Minutos

AÑO: 1966





SINOPSIS:

Un villano con el poder de ser invisible, posee una máquina de rayos con la que intenta imponer su ley. Solo la torpeza de unos chantajistas y la oposición de varios héroes luchadores del ring, lograrán frustrar sus planes.

## 28.» Doctor Satán

Morayta, Miguel. Producciones Espada México, 1966



PRODUCTOR: Sídney T. Bruckner  
de Producciones Espada.

GUIÓN: José María Fernández  
Unsain con ARGUMENTO: de  
Sídney T. Bruckner.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez  
Solares

MÚSICA: Luis Hernández Bretón

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Joaquín Cordero, Alma Delia Fuentes, José Gálvez, Judith R. Azcárraga, Gina Romand, Gerardo Zepeda 'Chiquilín', Fernando Saucedo, Roy Fletcher, Francisco Meneses, Queta Carrasco, José Zárate, Carlos Agosti, Manuel Trejo Morales, Antonio Raxel, Quintín Bulnes y Arturo Fernández.

SINOPSIS

El doctor Satán convierte cadáveres en Zombies y los hace trabajar para unos falsificadores comandados por su amante Luisa. Un inspector y su novia averiguan pero sólo cuando la secretaria del doctor, en su personalidad pública, descubre que su

padre fue convertido en zombie, les da una pista segura. Satán captura a la novia y a la secretaria. Ésta logra que el zombie que fue su padre active un transmisor de su compañera y llaman al inspector, que las rescata y captura a Satán y a su amante. Ella se envenena para no hablar y Satán desaparece de su celda.

Se estrenó el 29 de Diciembre de 1966 en el cine Alameda. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de José Rodríguez Granada a partir del 26 de Enero de 1966. Tiene una duración de 92 minutos.

### 29.» Blue Demon contra Cerebros Infernales

Urueta, Santiago Luciano. Estudios América México, 1966



PRODUCTOR: Rafael Pérez Grovas de Estudios América.

GUIÓN: Antonio Orellana y Fernando Oses.

FOTOGRAFÍA: Alfredo Uribe

MÚSICA: Gustavo César Carrión

EDICIÓN: Sergio Soto.

INTERPRETES: David Reynoso, Ana Martín, Blue Demon, Víctor Junco, Noé Murayama, Dagoberto Rodríguez, Barbará Ángely, Lina Marín, Mario Texas, Víctor Alcocer, Burdette Zea, Fernando Oses, Eduardo Macgregor, Martha Arlette, Reyes Oliva, Jesús 'Murciélagos'

Velázquez, Juli Janssen, Rodolfo 'Cavernario' Galindo, Jorge Casanova, Gerardo Zepeda 'Chiquilín', Linda Fenger, Margarito Luna, Carlos Suárez, Conjunto el Klan, Eduardo Bonada, Alejandro Cruz 'Black Shadow', Gloria Chávez, Juan Garza, Pedro Ortega 'el jaiho' y José Luis González de León.



## SINOPSIS

Unos científicos orientales al mando de Saners raptan sabios para extraerles el cerebro. Los ayuda una tal Katia y unos Zombies. Blue Demon hace que un agente especial se finja sabio atómico para que lo rapten y descubrir el escondite de los villanos por medio de un reloj transmisor. El agente es capturado pero Blue Demon y una amiga lo rescatan. Sanders provoca un incendio en el que muere junto con los suyos.

Se estrenó el 17 de Agosto de 1968 en el cine Palacio Chino. Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Octavio Campo y José Méndez a partir del 14 de Noviembre de 1966. Tiene una duración de 85 minutos.

### 30.Pacto diabólico

Salvador, Jaime. Filmica Vergara ,1967



DIRECTOR: Jaime Salvador

GUIÓN: Ramón Obón  
Adolfo Torres Portillo

INTERPRETES: Isela Vega  
John Carradine  
Miguel Ángel Álvarez  
Regina Torné

PRODUCTOR: Luis Enrique

Vergara

FOTOGRAFÍA: Alfredo Uribe

MÚSICA: Gustavo Carrión Estudios: Filmica Vergara (Prod.)

País: México

Estreno: 14 de Febrero de 1969

Duración: 78'

SINOPSIS:

Un científico loco desarrolla una mezcla a partir de diversas partes de mujeres, que por supuesto ingiere. Como resultado sufre una transformación y se convierte en un joven que asesina a la gente

**31.» Con Licencia para Matar**

**Baledón, Rafael. Películas Mundiales México, 1967**

Título alternativo: *Las tigresas.*



FERNANDO CASANOVA - EMILY CRANZ en "CON LICENCIA PARA MATAR"

PRODUCTOR: Eduardo Galindo y  
Jesús Galindo de Películas  
Mundiales.

GUIÓN: Alfredo Ruanova.

FOFOGRAFÍA: Agustín Jiménez

EDICIÓN: Jorge Bustos y

MÚSICA: de Gustavo César  
Carrión.

INTERPRETES: Fernando Casanova, Emily Cranz, Maura Monti, Barbará Ángely, Leonorilda Ochoa, Julien de Meriche, Carlos Suárez, Reha, Alfonso Magaldi, Raúl Padilla 'Choforo', Fanny Cano, Héctor Suárez, Juan Garza, Los rockin' devils, Armando Silvestre, Claudia Islas, Noé Murayama, Carlos Nieto, Horacio Salinas, Héctor Bonilla, Rubén Morales, Alfonso Pérez, Ricardo 'Güero' Carrión, Martha Yolanda Pérez y Carlos Guarneros 'Don Cuco'

SINOPSIS

Las agentes Emily, Diana, Bárbara y su sirvienta Leonor, Las tigresas, deben recuperar el oro robado por el doctor Klux, que conquistará el mundo con androides. Las tigresas son auxiliadas por Jim, otro agente novio de Emily, y descubren que el oro lo tiene la dueña de un cabaret y jefa de un grupo radical aliada a Klux para sacar el oro a cambio de la mitad. Un socio de la villana se finge el novio asesinado de Diana y Leonor es



capturada al espiar. Kulx fabrica dobles androides de Las tigresas, que caen en una trampa, pero se libran con un tacón soplete. Klux mata a su socia y Las tigresas acaban con él y sus androides.

Se estrenó el 28 de Agosto de 1969 en el cine Orfión.. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Francisco Mario Chillet a partir del 31 de Julio de 1967. Tiene una duración de 80 minutos.

### 32.» Blue Demon en Pasaporte a la Muerte

Bologaro, Alfredo. Producciones Corsa México, 1967



PRODUCTOR: Emilio  
Gómez Muriel de  
Producciones Corsa.

GUIÓN: Emilio Gómez  
Muriel y Alfredo Ruanova.

FOTOGRAFÍA: Alfredo  
Uribe

MÚSICA: Antonio Díaz  
Conde

EDICIÓN: Raúl J. Casso.

INTERPRETES: Blue Demon, Ana Luisa Peluffó, Eric del Castillo, Maura Monti, Carlos East, José Gálvez, Nathanael León 'Frankenstein', Bruno Rey, Héctor Gómez, Raquel Bardisa, Napoleón Deffin, Carlos Monden, Manuel Trejo Morales y Mario Orea.

#### SINOPSIS

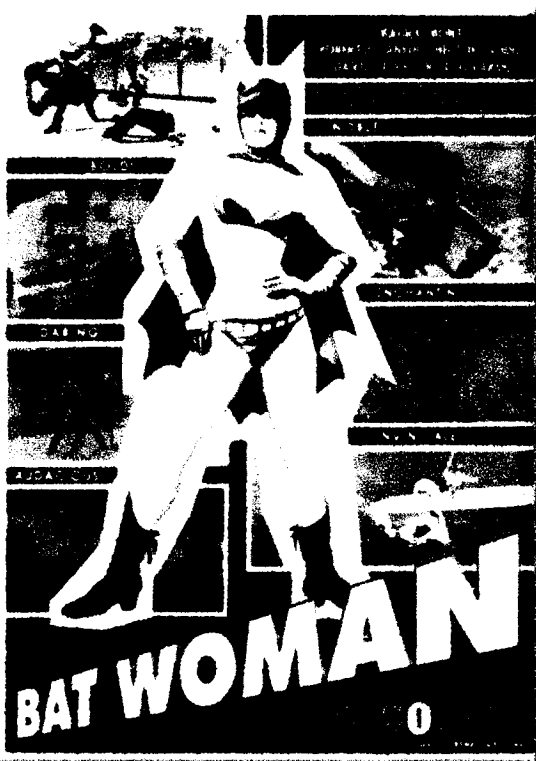
Blue Demon, el locutor Julio y dos ayudantes persiguen en Panamá a Marcus, que mata científicos para robar sus secretos y desde el centro de la tierra provoca terremotos para obligar a la ONU a nombrarlo rector del mundo. Sin embargo uno de sus robots lo mata y rapta a una ayudante de Blue Demon. Las excavaciones provocan

un terremoto en el canal y Blue impide que su amiga sea convertida en robot por el otro, al que elimina quitándole su fuente de energía que era Marcus. Blue Demon y sus amigos evitan la destrucción de la tierra haciendo estallar el laboratorio de Marcus.

Se estrenó el 26 de Diciembre de 1968 en los cines Orfeón, Opera, Colonial, Popotla, Ermita, Álamos, Máximo, Bahía, Soledad, La paz y Minerva. Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Octavio Ocampo y José Méndez a partir del 19 de Enero de 1967. Tiene una duración de 85 minutos.

### 33. La Mujer Murciélago

René Cardona, 1967



**DIRECTOR:** René Cardona.

**Asistente:** Julio Cachero

**PRODUCTOR:** Guillermo

Calderón Stell **GUIÓN:**

Guillermo Calderón Stell

Alfredo Salazar

**INTERPRETES:** Armando

Silvestre, Héctor Godoy,

Mario Robles y Maura Monti

**MÚSICA:** Antonio Díaz

Conde

**FOTOGRAFÍA:** Agustín

Jiménez

Genaro Hurtado

**DURACION:** 80 Minutos

**AÑO:** 1967

**SINOPSIS**

Una oleada de asesinatos tiene en jaque a la policía,

todos ellos tienen algo en común, todas las víctimas son hombres que se dedicaban a la



lucha libre en México y todos aparecen muertos en la playa. La policía desesperada contrata los servicios de una heroína conocida como "La mujer murciélago".

Gloria, el verdadero nombre de "La mujer murciélago", es una mujer rica que se dedica a la lucha libre y experta en otros deportes y presta sus servicios a la justicia en algunos casos de difícil solución. Tras la investigación esta comprobara que los asesinatos son cometidos por un Doctor loco y su ayudante, los cuales están matando a esos hombres para extraerles una glándula con la que crear un ser que sea mitad hombre y mitad pez.

### 34.» Peligro... Mujeres en Acción

Cardona Jr., René. Productora Filmica Nacional México, 1967

Título alternativo: *¡Peligro! Bikini en acción.*



**PRODUCTOR:** Alberto López Perea y Carlos Espinoza de Productora Filmica Nacional.

**GUIÓN:** René Cardona Jr.

**FOTOGRAFÍA:** Juan Manuel Herrera

**MÚSICA:** Ernesto Cortázar Jr. y Carlos Camacho

**EDICIÓN:** Alfredo Rosas Priego.

**INTERPRETES:** Julio Alemán, Alma Delia Fuentes, Barbará Ángely, Elizabeth Campbell, Jaime Valladares, Antonio Hanna, Ellen Cole, John Novak, Arturo Correa, Juan Garza, Jessica Munguía, Amedee Chabot, Tere Vale, Nadia Milton, Liza Castro, María Rosa Rodríguez, Elsa Cárdenas, César del Campo y Priscilla Álava.

## SINOPSIS

Los miembros de la organización criminal SOS recogen al doctor Yura, oculto en un ataúd para entrar ilegalmente al país. Lo llevan a un laboratorio para que cree un virus que ha descubierto. Con él los del SOS infectarán el agua para crear caos en varios países latinoamericanos y ejercer acciones subversivas. Un grupo de SOS destruirá una refinería pero la agente Mayra, del servicio de inteligencia, se entera y avisa al agente secreto Alex Dinamo. Otros del SOS descubren la verdadera identidad de Mayra y van a matarla. Alex y su secretaria Adriana los vencen con armas de alto poder pero de todas maneras Mayra muere. Los directores del SOS se reúnen con su líder Madame Salva para seleccionar países donde contaminarán el agua y los jefes de Alex lo comisionan para destruir el laboratorio del doctor Yura, que está en la selva. Tras una terrible lucha Alex mata al doctor, consigue el antídoto del virus y el mapa de los lugares donde ha sido colocado. Él, Adriana y otra agente son perseguidos por el resto de los SOS y se tienen que colgar de un helicóptero que los lleva al aeropuerto.

Se estrenó el 17 de Julio de 1969 en los cines Variedades, Carrusel, Colonial, Popotla, Bahía, Maya, Soledad, Francisco Villa, Santos Degollado, Álamos, Máximo, La Paz, Minerva y Briseño. Esta película se rodó en locaciones de San Juan, Puerto Rico; Miami, Estados Unidos y Guayaquil, Ecuador a partir del 5 de Junio de 1967. Tiene una duración de 110 minutos.





### 35.» La Horripilante Bestia Humana

Cardona, René. Cinematográfica Calderón México, 1968

Título alternativo: *Horror y sexo o La bestia humana.*



PRODUCTOR: Guillermo Calderón Stell de Cinematográfica Calderón.

GUIÓN: René Cardona y René Cardona Jr.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares,

MÚSICA: de Antonio Díaz Conde

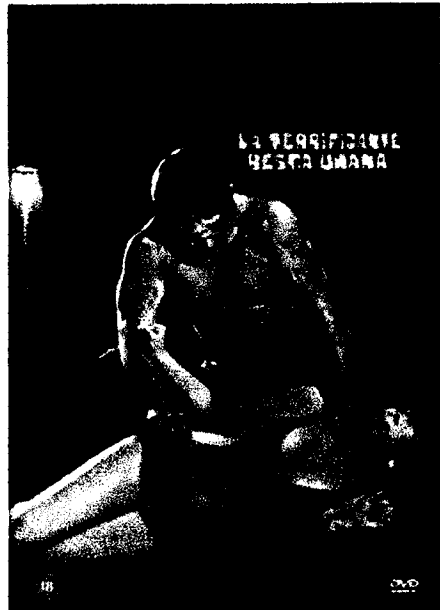
EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: José Elías Moreno, Carlos López Moctezuma, Armando Silvestre, Norma Lazareno, Agustín Martínez Solares Jr., Jorge Casanova, Regino Herrera, Jesús Gómez Checa, Manuel

Donde, Carlos Bravo y Fernández 'Carlillos', Armando Gutiérrez, Isela Vega, Andrés Soler, Gerardo Zepeda 'Chiquilin' Regina Torne, Gina Moret, Javier Rizo y Noelia Noel.

#### SINOPSIS

Julio, hijo del cirujano Wolf, padece de Leucemia. Para salvarlo Wolf y su ayudante Goyo le injertan el corazón de un gorila. El trasplante salva a Julio pero lo vuelve una bestia criminal. Le injertan entonces el corazón de una luchadora lastimada en un combate. Así Julio a veces es monstruo y a veces no. El detective Armando debe detenerlo. El monstruo hace una matanza con



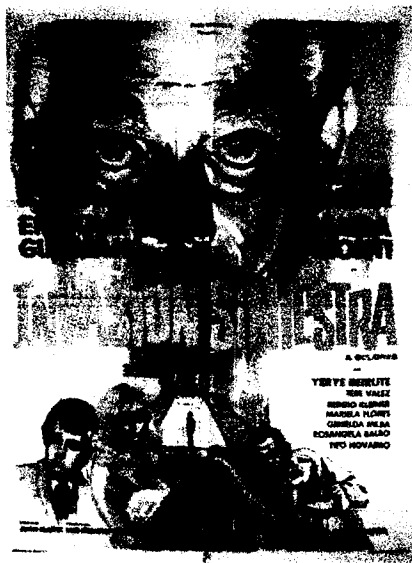
fuerza salvaje y roba a una niña. El detective lo persigue y lo abate. Él cae muerto y padre enloquece.

Se estrenó el 6 de Febrero de 1969 en los cines Orfeón, Opera, Colonial, Popotla, Ermita, Maya, Álamos, Máximo, Bahía, Soledad, La paz y Minerva. esta película se rodó en los estudios Churubusco con escenografía de Javier Torres Torrija a partir del 6 de Mayo de 1968. Tiene una duración de 85 minutos.

### 36.» Invasión Sinistra

Ibañez, Juan. Filmica Vergara Cinecomisiones México, 1968

Título alternativo: *The incredible invasion, Alien Terror, Invasión siniestra* o *Sinister Invasion*.



PRODUCTOR: Luis Enrique Vergara de Producciones Fílmicas Vergara y Columbia Pictures.

GUIÓN: Jack Hill, Juan Ibañez, Karl Schanzer y Luis Enrique Vergara.

FOTOGRAFÍA: Raúl Domínguez y Eduardo Rojo como operador de cámara

EFFECTOS ESPECIALES: Enrique Gordillo y Jack Tannenbaum

MÚSICA: Enrico Cabiati

EDICIÓN: Raúl J. Casso y Ángel Camacho.

INTERPRETES: Boris Karloff, Enrique Guzmán, Christa Linder, Maura Monti, Jorge Yerye Beirute, Tere Vale, Sergio Klainer, Mariela Flores, Griselda Mejía, Rosangela Balbo, Tito Novaro, Sergio Virel, Víctor Jordan, Carlos León, Patricia de Morelos.



José Luis González de León, Ángel Di Stefani, Nathanael León Frankenstein, Julien de Meriche y Arturo Fernández.

### SIMPNOSIS

En 1890 un profesor muestra su invento y un general se lo quiere quitar para la guerra. Él se prepara para que no se use así, pero su colega Tomas le da un regalo que es una trampa y se roba el invento. Al profesor lo ayuda una mujer con medio rostro desfigurado y un joven científico, pero el invento atrae a un ser de otro planeta que se posesiona de varios y proporciona mujeres al científico perverso, que las asesina, entre ellas la deforme, pero el profesor y su joven ayudante acaban con ellos y destruyen el invento para que no sirva a la guerra ni atraiga extraterrestres.

Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de José Méndez, Octavio Ocampo y decoración de Raúl Cárdenas, además de Hollywood Stages en L.A. y en locaciones de Ciudad de México. Tiene una duración de 90 minutos.

37.» Cazadores de Espías

Baledón, Rafael. Películas Mundiales México, 1968

Título alternativo: *Cazadores de Espías 004.*



PRODUCTOR: Eduardo Galindo y Jesús Galindo de Películas Mundiales.

GUIÓN: Rafael Baledón, con ARGUMENTO: de Adolfo López Portillo.

FOTOGRAFÍA: Jorge Stahl Jr

MÚSICA: Gustavo César Carrión

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Carlos East, Maura Monti, Eleazar García 'Chelelo', Leonorilda Ochoa, Héctor Andremar, Manolo Muñoz, Carlos Guarneros 'Don Cuco', Guillermo Álvarez Bianchi, Armando Arriola

'Arriolita', José Cora, Francisco Parres, Armando 'Gordo' Acosta, The shadow of the beasts, Los rockin' devils, Manuel Alvarado, Nathanael León 'Frankenstein', Guillermo Rivas 'El borrás', Fernando Casanova, Manuel Garay, Ricardo 'Güero' Carrión, Manuel Capetillo, José Duperyron, Mary Medel, Manuel Donde, Julien de Meriche y Federico González.

SINOPSIS

Un agente secreto es asesinado ante su hermano Ricardo. Se cree que el criminal es Mister X. Silvana, gemela y rival de éste, manda matarlo pero el accino esbirro mata a otro y ella lo echa a una planta carnívora. Chelelo, pariente del supuesto muerto, va con la mesera Leonorilda a recibir su herencia, con el dinero crean antro ago go y una



arena de luchas, por idea de Ricardo. X quiere poner ahí una planta de proyectiles. Ricardo persigue a Los cinco grandes al servicio de Silvana y ellos se matan. También se matan dos hombres de X que querían eliminar a Chelelo y Leonorilda. Ésa toma a Silvana por una cantante del antro y Ricardo lucha enmascarado en la arena. Silvana contrata más pistoleros que capturan a Chelelo y Leonorilda pero se embriagan y Silvana los mata. Ricardo descubre por una foto quien es la cantante. Ella lo cree X y va a matarlo pero cae en la planta carnívora. Ricardo impide que un robot mate a Chelelo en el ring y con descargas eléctricas acaba con X. Chelelo y Leonorilda se besan.

Se estrenó el 20 de Noviembre de 1969 en los cines Orfeón, Opera, Reforma, Colonial, Popotla, Bahía, Maya, Soledad, Emiliano Zapata, La paz y Minerva. Esta película se rodó en los Estudios San Ángel Inn con escenografía de Salvador Lozano Mena a partir del 19 de Febrero de 1968. Tiene una duración de 90 minutos.

38.» Santo contra Capulina

Cardona, René. Producciones Zacarías México, 1968

GASPAR HENAINE **CAPULINA** **SANTO**  
LIZA CASTRO y CROX ALVARADO



PRODUCTOR: Alfredo Zacarías de Producciones Zacarías.

GUIÓN: Alfredo Zacarías.

FOTOGRAFÍA: León Sánchez y Lupe García como operador de cámara, MÚSICA: de Manuel Esperón

EDICIÓN: Gloria Schoemann y Eufemio Rivera.

INTERPRETES: Gaspar Henaine Capulina, Santo 'el enmascarado de plata', Liza Castro, Crox Alvarado, Miguel Gómez Checa, Víctor Alcocer, René Cardona, Al Coster, Jorge Guzmán, Gerardo Badim, Guillermo Hernández Lobo Negro, Mario García Harapos, Juan Garza, Carlos Suárez, Arturo Silva, Rogelio Gaona, Marisela

Irigoyen, Ángel Di Stefani, Carlos Agosti y Nathanael Leon Frankenstein.

SINOPSIS

Capulina es velador de una bodega y encuentra bultos que nadie reclama pero sólo quiere marcar sus tarjetas de ronda automáticamente para dormir y se pierden varios objetos de cerámica. Santo investiga, descubre que los objetos contienen diamantes ilegales, lucha con los ladrones pero Capulina entorpece sin querer su captura. No obstante Cedric, el inválido jefe de los asaltantes, decide acabar a Santo enviándole robots que explotan. Él se salva con astucia y Capulina trata de imitarlo poniéndose una máscara. Los bandidos lo confunden y lo raptan. Cedric hace un robot con su figura y lo envía a matar a Santo. Éste lo vence pero se le escapa y pide al verdadero



que pase por el robot fingiendo estar descompuesto. Los bandidos lo llevan a su guarida. Santo los sigue y los ataca. Cedric se levanta de su silla de ruedas para huir y al verlo uno de sus hombres lo mata. Santo y Capulina hallan los diamantes en la silla, en la que Cedric los pasaba de contrabando a Estados Unidos.

Se estrenó el 4 de Diciembre de 1969 en los cines Orfeón y Marina. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco Azteca y en locaciones de Ciudad de México del 26 de Noviembre al 13 de Diciembre de 1968. Tiene una duración de 80 minutos

### 39.» Las Luchadoras contra el Robot Asesino

Cardona, René. Cinematográfica Calderón México, 1968

Título alternativo: *El robot asesino*.



PRODUCTOR: Guillermo Calderón  
Stell de Cinematográfica Calderón.  
GUIÓN: de Alfredo Salazar.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares

MÚSICA: de Antonio Díaz Conde

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Joaquín Cordero,  
Regina Torne, Héctor Lechuga, Malu  
Reyes, Carlos Agosti, Genaro Moreno,  
José Elías Moreno, Isela Vega, Pedro  
Armendáriz II., Andrés Soler, Agustín  
Martínez Solares, Pascual García Peña,

Gerardo Zepeda el chiquilin, Leo  
Herrera, Eduardo Mac Gregor, Sally

Winters y René Barrera.

## SINOPSIS

El robot del sabio Orlak rapta científicos para que lo ayuden a convertir hombres en robots humanoides. Como uno de ellos se niega Orlak hace que su robot lo mate. La luchadora Gaby, sobrina del asesinado, su compañera Gema y los detectives Arturo y Chava se enfrentan al villano, que al verse descubierto los va a convertir en robots con una pulsera de Acridium, un invento de los sabios raptados. Gaby, que también canta, logra quitarse la pulsera y ponerla al robot, que enloquece y mata a los sabios y al ayudante de Orlak. Luego Gaby acaba al robot. Orlak manda a la luchadora Elektra, a la que da fuerza descomunal con Acridium, contra Gaby, pero tras feroz combate Orlak y Elektra caen de lo alto de la arena y se matan.

Se estrenó el 9 de Enero de 1969 en los cines: Orfeón, Opera, Poptla, Ermita, Álamos, Máximo, Bahía, Maya y Soledad. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco Azteca, con escenografía de José Rodríguez Granada y decoración de Carlos Arjona, y en locaciones de la Ciudad de México, del 10 al 30 de Abril de 1968. Tiene una duración de 80 minutos.

### 40.» Blue Demon y las Seductoras

**Martínez, Gilberto. Cinematográfica México, 1968**

Título alternativo: *Blue Demon y las Invasoras.*

PRODUCTOR: Rafael Pérez Grovas de Cinematográfica RA.

GUIÓN: Gilberto Martínez Solares con ARGUMENTO: de Rafael Pérez Grovas.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares MÚSICA: Gustavo Cesar Carrión

EDICIÓN: Gloria Shoemann.

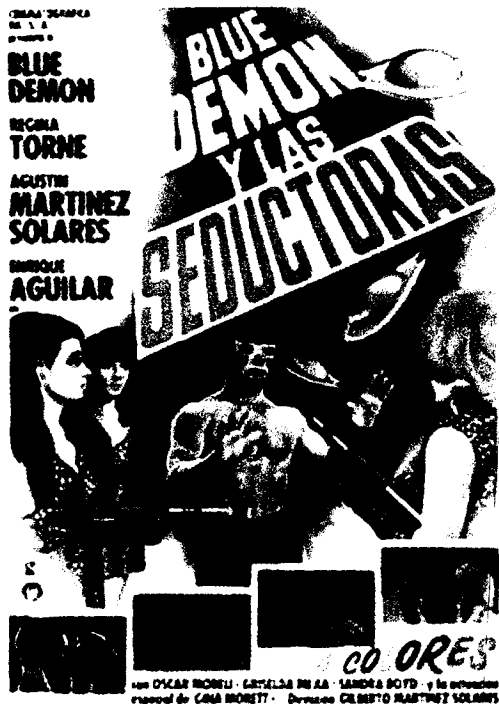
INTERPRETES: Blue Demon, Regina Torne, Gilda Miros, Agustín Martínez Solares Jr., Enrique Aguilar, Miguel Fernández, Marco Antonio Hernández, Raúl Pérez Prieto, Carlos Ramírez, Guillermo Ayala, Carlos León, Antonio Miranda, Leobardo Castro, Oscar Morelli, Raulito, José Martí, Griselda Mejía, Rene Barrera, Juan Garza. Sandra Boyd y Gina Moret.







## SINOPSIS



© 1968 by CINEMA DE LA UNAM

Cinco mujeres extraterrestres buscan en la tierra diez hombres para substituir a los de su planeta, muertos por un virus. Prueban la resistencia de los terrícolas con una vacuna y observan luchadores para aprender su técnica. Luego someten a varios tipos con besos pero un empresario teatral se les muere. Una se enamora de un comandante de policía y lo oculta a las demás. Blue Demon lucha con los sometidos y encuentra al comandante. La enamorada los oculta pero las demás los hallan. Otra y su sometido planean dominar el universo pero con un arma desintegrador de ellas Blue Demon las vence. Al huir otra nave las ataca.

Se estrenó el 22 de Octubre de 1968 en los cines Orfeón, Opera, Reforma, Colonial, Popotla, Bahía, Maya, Ermita, Soledad, Fausto Vega, Corregidora, Santos Degollado y Emiliano Zapata. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con ambientación de Carlos Grandjean a partir del 22 de Octubre de 1968. Tiene una duración de 85 minutos.



#### 41.» Santo contra Blue Demon en la Atlántida

Soler, Julián. Cinematográfica Sotomayor México, 1969



PRODUCTOR: Jesús Sotomayor de Cinematográfica Sotomayor.

GUIÓN: Rafael García Travesi con ARGUMENTO: de Jesús Sotomayor.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares

MÚSICA: Gustavo Cesar Carrión

EDICIÓN: José W. Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el enmascarado de plata', Blue Demon, Jorge Rado, Rafael Banquells, Agustín Martínez Solares Jr, Magda Giner, Silvia Pasquel, Carlos Suárez, Griselda Mejía, Marcelo Villamil, Héctor

Guzmán y Rosa María Pifeiro.

#### SINOPSIS

El forzudo Aquiles, que en realidad es Urbrich, y su mujer, que tienen más de cien años, amenazan con destruir la tierra. El comité de seguridad mundial encarga al agente Duval y a su colega mexicano X21 que busquen el detector de bombas que inventó el profesor Gerard. X21 es Santo, que ve con desintegan unos camilleros que conducen al inconsciente Blue Demon luego de luchar con él. Duval es un traidor y se mata al poner una trampa a Santo con una seductora. Blue Demon es conducido por los camilleros invisibles con Aquiles, que lo hipnotiza y le ordena apoderarse de Santo,



pero él se da cuenta, por un anillo, del transe de su amigo. La agente X25, Cirse, lleva a Santo al reino de Atlas, la ciudad sumergida Atlántida, donde Atlas lo hipnotiza y lo manda destruir el laboratorio de Gerard, pero ese no es el verdadero Santo, pues Juno, agente de Atlas, se vuelve contra él y auxilia a los luchadores, que distraen a Atlas mientras Gerard inutiliza las bombas. Juno es muerta. Atlas también muere envejeciendo repentinamente. Gerard y los luchadores huyen en helicóptero y la Atlántida es destruida.

Se estrenó el 16 de Julio de 1970 en los cines Mariscala, Carrusel, Colonial, Bahía, Popotla, Maya, Soledad, Fausto Vega, Francisco Villa, Emiliano Zapata e Ignacio Allende. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con ambientación de Carlos Grandjean a partir del 6 de Enero de 1969. Tiene una duración de 85 minutos.

#### 42.» Santo y Blue Demon contra los Monstruos

Martínez, Gilberto. Producciones Sotomayor México, 1969



PRODUCTOR: Jesús Sotomayor de Cinematográfica Sotomayor.

GUIÓN: Rafael García Travesi con ARGUMENTO: de Jesús Sotomayor.

FOTOGRAFÍA: Raúl Martínez Solares

MÚSICA: Gustavo Cesar Carrión

EDICIÓN: José W. Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el enmascarado de plata', Blue Demon, Jorge Rado, Carlos Ancira, Raúl Martínez Solares Jr, Yolanda Ponce, Manuel Alvarado, Vicente Lara 'Cacama', David Alvizu, Gerardo Zepeda 'Chiquilin', Juan Garza, Carlos Corona,



Carlos Suárez, Rafael Muñoz Andrete 'Santanon', Adalberto Martínez 'Resortes', Agustín Martínez Solares, Gilda Miros, Rafael Banquells, Margarita Delgado, Fernando Rosales, Heidi Blue, Manuel Leal y Elsa Maria Takko Berry.

#### SINOPSIS

Muere el científico Bruno, que experimentaba con resurrecciones trasplantando cerebros. Su hermano Otto teme que vuelva a vengarse de él y de su hija Gloria, la novia de Santo. Blue Demon ve como unos resucitados llevan el cuerpo de Bruno a su castillo. Ellos capturan a Blue Demon y Bruno es revivido por el enano Waldo, su discípulo. Para vengarse hace una réplica de Blue Demon que manda a matar a Santo. Él se salva pero el falso Blue Demon rapta a Gloria. Santo hace explotar el auto de los criminales y su novia salta al suyo. Luego Bruno reúne partes de los restos del Cíclope, Frankenstein, El hombre lobo, La momia, El monstruo de la laguna y al Vampiro, a los que resucita inyectando energía, y con los que se va a desquitar de todos los que dudaron de sus teorías y lo tildaron de loco, encabezados por su hermano, su sobrina y Javier, el novio de ella. Uno de ellos lucha con Santo en el ring pero Gloria lo hace huir con un crucifijo. Santo quita un vibrador electrónico a Frankenstein y lo sigue hasta su escondite, donde derrota al falso Blue Demon y libera al verdadero y con un crucifijo y estacas vence a todos. Una explosión acaba con los restos.

Se estrenó el 14 de Mayo de 1970 en los cines Mariscala, Opera, Marina, Reforma, Colonial, Bahía, Soledad, Fausto Vega, Francisco Villa, Emiliano Zapata y La Paz. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con ambientación de José Tirado a partir del 14 de Febrero de 1969. Tiene una duración de 85 minutos.

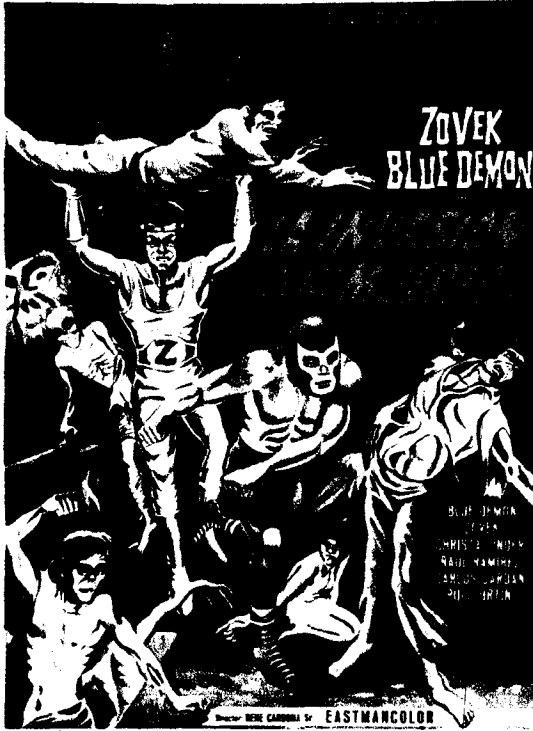
DÉCADA

70'S



### 43. La Invasión de los Muertos

Cardona, René. Producciones Nova México, 1971



PRODUCTOR: Alberto López Perea y Carlos Rosas Gallastegui de Producciones Nova.

GUIÓN: René Cardona.

FOTOGRAFÍA: José Ortíz Ramos

MÚSICA: Raúl Lavista

EDICIÓN: Alfredo Rosas Priego

INTERPRETES: Francisco Javier Chapa del Bosque 'Zovek', Blue Demon, Christa Liner, Raúl Ramírez, Polo Ortín y Carlos Cardan.

#### SINOPSIS

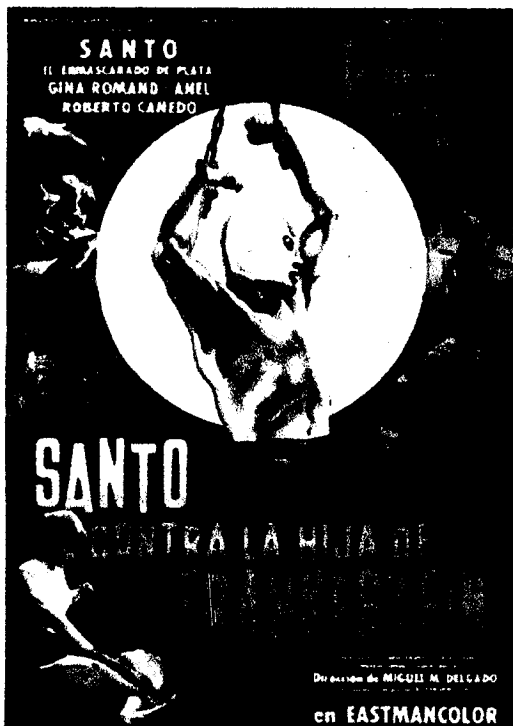
Zovek es llamado por el arqueólogo Bruno y su hija la antropóloga Erika para mostrarle unas pinturas rupestres, donde se presagia un mal que llegará del espacio. El presagio se cumple pues una bola de fuego cae en la tierra y libera una poderosa fuerza que da vida a los muertos, que atacan a los vivos para después morir de nuevo. Son enviados de otro planeta para exterminar la vida en la tierra, para luego ocuparla. Zovek se enfrenta a ellos con todos sus poderes y gana la batalla, pero la amenaza de otra invasión permanece.

Se estrenó el 21 de Junio de 1973 en los cines Palacio Chino, Carrusel, Colonial, La Paz, Popotla, Bahía, Titan, Soledad, Emiliano Zapata, Francisco Villa, Santos Degollado, Corregidora, Fausto Vega e Ignacio Allende. Esta película se rodó en los

Estudios Churubusco con locaciones en Palo Bolero, Cuernavaca, Morelos y escenografía de Alberto Ladrón de Guevara a partir del 9 de Noviembre de 1971. Tiene una duración de 85 minutos.

#### 44.» Santo contra la Hija de Frankenstein

Delgado, Miguel Melitón. Cinematográfica Calderón México, 1971



PRODUCTOR: Guillermo Calderón Stell y Santo 'el enmascarado de plata' de Cinematográfica Calderón.

GUIÓN: Fernando Oses.

MÚSICA: Gustavo César Carrión

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el enmascarado de plata', Gina Romand, Anel, Roberto Cañedo, Carlos Agosti, Sonia Fuentes, David Ayala, Goliat Ayala, Domenico Bazan 'Audaz', Ismael Ramírez, Carlos Suarez, Gerardo Zepeda 'Chiquilín', Jorge Casanova y Carlos Bravo

y Fernández 'Carl-hillos'.

#### SINOPSIS

La doctora Frankenstein, hija del creador del monstruo, elabora el elixir de la juventud con sangre de cadáveres, pero el efecto es pasajero. Piensa que la saugre de un ser



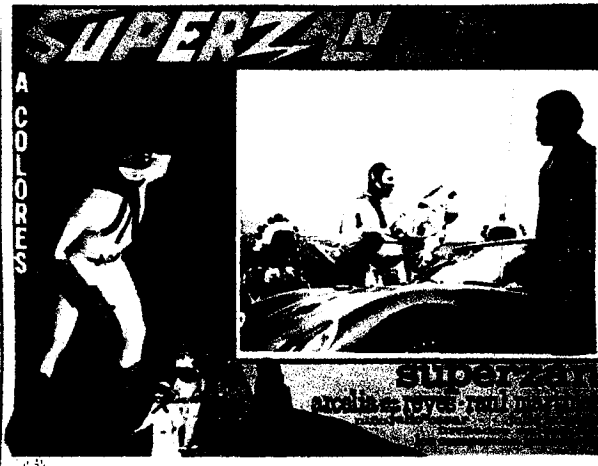


extraordinario como Santo, lo hará permanente y para atraer al luchador rapta a su ahijada Norma. Él y Elsa, tía de la joven, van a la cita de los raptos. LA doctora aparece como momia al pasar el efecto de su elixir pero da vida al poderoso Ursus y somete a Santo con la amenaza de matar a las mujeres. No obstante Santo escapa con éstas y Ursus extermina a su creadora y destruye su laboratorio.

Se estrenó el 10 de Agosto de 1972 en el cine Mariscal. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de José Rodríguez Granada a partir del 19 de Mayo de 1971. Tiene una duración de 85 minutos.

#### 45.» Súperzan el Invencible

Curiel, Federico. Producciones Filmicas Agrasánchez México, 1971



PRODUCTOR: Rafael  
Lanuz y Rogelio  
Agrasánchez de  
Producciones Filmicas  
Agrasánchez.

GUIÓN: Federico Curiel  
'Pichirilo'.

Aparecen en el reparto  
'Súperzan', Raúl Martínez  
Solares, Arcelia de los  
Reyes, Julio César  
Agrasánchez, Johnny

Laboriel, Caro Laniestti, Freddy Pecherelly, Claudio Lanuz y Giovanni Lanuz.



## SINOPSIS

Tres hombres de otro planeta invaden la tierra en una bola de fuego, en la búsqueda de su cuarto miembro perdido. El pueblo esta terminando sus celebraciones de carnaval con una lucha entre el Blue Demon y Bufalo Reyes. El invitado de honor es Súperzan, quien con su capa roja, manda el mensaje de paz y justicia y su compromiso de pelear contra el crimen. Desde su cúpula, Súperzan puede ver todo lo que esta pasando en el pueblo en su pantalla grande, y es cuando ve a los tres extraterrestres. Intentan comunicarse con un campesino y explicar a quien están buscando. Pero Súperzan aparece y los asusta, empiezan los tiros y uno de los extraterrestres es dañado accidentalmente. Lo llevan al doctor local, pero la gente del pueblo tiene miedo e intentan quemar la casa del doctor. Súperzan logra calmar a la gente y hace las paces con los extraterrestres y les ayuda a encontrar a su miembro perdido..

Se estrenó el 10 de Mayo de 1973 en los cines Colonial, Popotla, Bahía, Titán, Soledad, Emiliano Zapata, Fausto Vega, Francisco Villa, Santos Degollado e Ignacio Allende. Esta película se rodó con locaciones en Guatemala durante 1971.





## 46.» Santo contra los Asesinos de Otros Mundos

Galindo, Rubén. Filmadora Chapultepec México, 1971

Título alternativo: *Santo vs el átomo viviente.*



PRODUCTOR: Pedro Galindo  
Aguilar de Filmadora  
Chapultepec.

GUIÓN: Ramón Obón y  
Rubén Galindo.

FOTOGRAFÍA: Raúl  
Martínez Solares y Cirilo  
Rodríguez como operador de  
cámara

MÚSICA: Chucho Zarzosa

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el  
enmascarado de plata', Juan  
Gallardo, Sasha Montenegro,  
Carlos Agosti, Marco Antonio  
Campos Viruta, Patricia

Borges, Carlos Suárez, Gerardo Zepeda el chiquilín, Sonia Fuentes, Cesar Valentino, Carlos Guarneros Don Cuco, Armando Acosta, Marcelo Villamil.

### SINOPSIS

Varios potentados son asesinados. El jefe de seguridad nacional pide ayuda al Santo, a quien el lunático Erick Malchosh exige 50 millones de dólares para detener la matanza. Las autoridades pagan pero Santo sigue la huella de los criminales y descubre su guarida. Es capturado pero logra vencer a los asesinos y Erick al morir le dice que su poder procede de una materia lunar inteligente que al contacto con la atmósfera acaba con los humanos. Santo rescata entonces al profesor Bernstein, el único que puede



combatir la amenaza, y que estaba plagado por unos delincuentes. Ambos luchan contra cómplices de Erick que se apoderan de la materia. Ni el ejército les puede hacer nada, pero Santo derrota a los villanos al dejarlos a merced de la materia y acaba con ésta en una explosión de gases.

Se estrenó el 1° de Febrero de 1973 en los cines Mariscala, De La Villa, Hipódromo, Estadio, Rívoli, Marina y Sonora. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Salvador Lozano Mena y en locaciones de Ciudad de México (Iztapalapa) del 14 de Junio al 2 de Julio de 1971. Tiene una duración de 85 minutos.

#### 47.» Súperzan y el Niño del Espacio

Lanuz, Rafael. Cinematográfica Tikal México, 1972



PRODUCTOR: Rafael Lanuz y Rogelio Agrasánchez de Cinematográfica Tikal.

GUIÓN: Rafael Lanuz.

FOTOGRAFÍA: Antonio Ruíz.

EDICIÓN: Jorge Rivera.

INTERPRETES:

Súperzan, Luis G. Lanuz, Claudio Lanuz, Antonio Almorza, Fredy Peccerel, Enrique Bremerman, Caro Laniesti, Rolando Klussman, Rene Figueroa, Augusto Monterroso,

Édgar Echeverría, Giovanni Lanuz y Carlos Figueroa.



## SINOPSIS

El ranchero Beto y su hija Carmen descubren una nave espacial. Beto va por ayuda y Carmen vigila. Silio, un niño dorado del planeta Arminia, viene a ayudar a los terrícolas con sus conocimientos y se reúne con su contacto, el doctor Bertini. Éste captura a Carmen y a Silio pensando conquistar el mundo. Telepáticamente, silio pide ayuda a Beto y éste al poderoso Súperzán y sus amigos y rescatan a Silio pero el malvado y sus robots escapan. Silio informa su fracaso a su padre y él le dice que regrese a su planeta.

Se estrenó el 20 de Diciembre en los cines Palacio Chino, Carrusel, Colonial, La paz, Poptla, Bahía, Santos Degollado, Fausto Vega, Emiliano Zapata e Ignacio Allende. Esta película se rodó con locaciones en Guatemala y escenografía de Roberto Muñoz durante Junio de 1972.

### 48.» Santo y Blue Demon contra el Doctor Frankenstein Delgado, Miguel Melitón. Cinematográfica Calderón México 1973



PRODUCTOR. Guillermo Calderón Stell y Santo 'el enmascarado de plata' de Cinematográfica Calderón.

GUIÓN: Alfredo Salazar y Francisco Cavazos

FOTOGRAFÍA: Rosalio Solano

MÚSICA: Gustavo César Carrión

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el enmascarado de plata', Blue Demon, Sacha Montenegro, Jorge Russek, Ivonne Govea, Ruben Aguirre, Jorge Mondragón, Carlos Suárez,

1973

Lina Michel, Sonia Aguilar, Sonia Fuentes, Octavio Menduet, Enrique Llanes, Agustín Meza de la Peña, Santos Badía y Campos, Ray Mendoza, Jorge Casanova, Carlos Bravo y Fernández 'Carl-Hillos', Angelica Chain, El ángel, Enrique Vera, Carlos Nieto y César Valentino.

#### SINOPSIS

Un científico experimenta transplantes de cerebro en chicas inocentes para substituir el de su esposa muerta de cáncer y revivirla. La policía lo llama Doctor Muerte y también trasplanta el cerebro de un salvaje a un corpulento hombre al que llama Golem y al que domina mediante transistores. Santo y Blue Demon investigan la muerte de Alicia, hija de un amigo suyo, ayudados por dos mujeres policías. Como el doctor fue quien las mató manda a Golem disfrazado a luchar con el Santo. Él y sus amigos descubren su identidad y por medio de él encuentran y destruyen el laboratorio de científico y terminan con Golem y con él.

Se estrenó el 31 de Octubre de 1974 en los cines Mariscala, Carrusel, Colonial, Poptla, Bahía, Soledad, Titán, Corregidora, Santos Degollado, Fausto Vega, Francisco Villa, Emiliano Zapata, Ignacio Allende y la Paz Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Javier Torres Torija a partir del 12 de Julio de 1973. Tiene una duración de 95 minutos.





## 49.» Karla contra los Jaguares

Herrera, Juan Manuel. Víctor Films México, 1973



PRODUCTOR Juan Manuel Herrera y  
Víctor Ponce de Víctor Films.

GUIÓN: Sergio Álvarez Acosta.

FOTOGRAFÍA: Juan Manuel Herrera

MÚSICA: Albert Levy

EDICIÓN: Arturo Vázquez.

INTERPRETES: Marcela Lópe Rey,  
Gilberto Puentes, María Eugenia  
Dávila, Wayne Jerolaman, El jaguar de  
Colombia, Franco Portilla, King Bryner  
y Los Jaguares.

### SINOPSIS

Karla comanda a un grupo de científicos que capturan jóvenes a los que convierten en autómatas y mandan a cometer robos, incluso al Banco Central, al que entran deshaciendo sus paredes con ácido. Los jaguares son llamados por la policía y logran seguirlos hasta su centro de operaciones, donde los vencen junto con Karla.

Se estrenó el 19 de Diciembre de 1974 en los cines Carrusel, Colonial, La paz, Popotla, Bahía, Titan, Soledad, Fausto Vega, Emiliano Zapata, Francisco Villa, Corregidora, Santos Degollado e Ignacio Allende. Esta película se rodó con locaciones en Bogotá, Colombia durante 1973. Tiene una duración de 92 minutos.

50.» Los Jaguares contra el Invasor Misterioso

Herrera, Juan Manuel. Víctor Films México, 1973



PRODUCTOR, DIRECTOR: Juan Manuel Herrera

PRODUCTOR: Juan Manuel Herrera - Enrique Ponce

GUIÓN: Sergio Álvarez Acosta

FOTOGRAFÍA: Juan Manuel Herrera

MÚSICA: Albert Levy

INTÉRPRETES: Fedra

Gilberto Puentes

Julio César Luna

King Bryner

SINOPSIS

Cae en la tierra un meteorito que en realidad es una nave espacial. Los tripulantes tienen la misión de adueñarse de la economía terrestre y usando extraños gases ponen a su servicio un grupo de científicos y un ejército que protege su guarida. Fabrican diamantes y oro que desquician los mercados. Los jaguares detectan la base de los invasores en una zona montañosa de América cuando buscan cierto ácido y los combaten con ayuda de la policía. Después de fuertes batallas en las instalaciones subterráneas de los invasores, los jaguares salen Triunfantes.

Se estrenó el 4 de Septiembre de 1975 en los cines Maya, Bahía, La Paz, Popotla, Soledad, Fausto Vega, Corregidora, Francisco Villa, Ignacio Alende, Emiliano Zapata y Santos Degollado

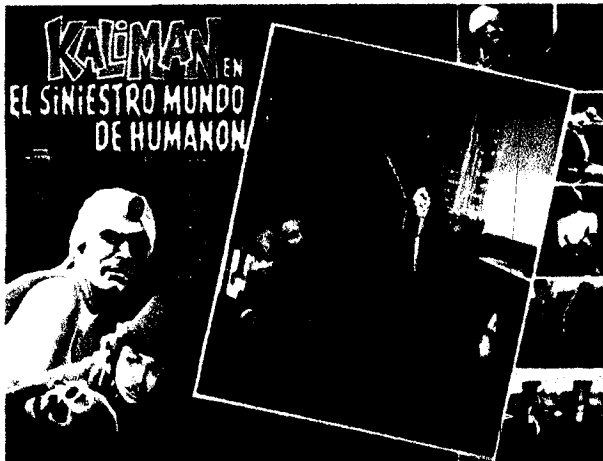




Esta película se rodó con locaciones en Bogotá, Colombia durante 1973. Tiene una duración de 85 minutos.

### 51.» Kaliman en el Siniestro Mundo de Humanon

Ramírez, Adalberto. Kalifilms México, 1974



PRODUCTOR Rafael Cutberto Navarro de Kalifilms.

GUIÓN: Héctor González Dueñas

ARGUMENTO: de Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González.

FOTOGRAFÍA: Alex Phillips Jr

MÚSICA: Gustavo César Carrión

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Jeff Cooper, Milton Rodríguez, Lenka Erdos, Manolo Bravo, Carlos León, consuelo Quezada, Alonso Castaño, Mariana Lobo, Gerardo Zepeda 'Chiquilin', Regino Herrera, Angeline Fernández, Carlos Cardan, Nicolás Jasso, Carlos East, Alberto Insua, Raúl Gómez, Andrés Nájera, Fernando Yapur.

#### SINOPSIS

En la selva amazónica habita Humanón, que desea dominar a la humanidad destruyendo el amor. Ha creado vida artificial en probeta y realiza experimentos genéticos y trasplantes cerebrales. El resultado es el monstruo Perfecthumano. Kaliman llega a un congreso de parapsicología con Solim y es recibido en Río de Janeiro por el profesor Vasco y Xiomara, esposa del desaparecido profesor Rabadán,





que trabajan para Humanón, pues él los cantajea con la vida de Rabadán y de la hija de Vasco. Kalimán va hasta donde habita su enemigo, se enfrenta contra monstruos y finalmente contra Humanón, pero este es eliminado por Perfecthumano.

Se estrenó el 11 de Noviembre de 1976 en los cines Mexico, Real Cinema, Palacio y Soledad. Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con locaciones en Río de Janeiro, Brasil y escenografía de Jorge Fernández durante Agosto de 1974. Tiene una duración de 105 minutos

## 52.» Misterio en las Bermudas

Martínez, Gilberto. Producciones Fílmicas Agrasánchez México,

1977



PRODUCTOR:

Producciones Fílmicas  
Agrasánchez.

GUIÓN: Gilberto  
Martínez Solares

Rogelio Agrasánchez.

FOTOGRAFÍA: Adolfo  
Martínez Solares

MÚSICA: Ernesto  
Cortazar Jr

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el  
enmascarado de plata',  
Blue Demon, Mil  
Máscaras, Silvia



Manrique, Sandra Duarte y Gaynor Cote.

#### SINOPSIS

Un grupo de héroes enmascarados se enfrenta a unos extraterrestres que provocan los accidentes en el triángulo de las Bermudas. Los héroes encuentran la base secretad e los extraterrestres después de una cruenta lucha logran derrotarlos.

Se estrenó el 16 de Agosto de 1979 en los cines Mariscal, Santos Degollado y Francisco Villa. Se rodó en Filmolaboratorio S.A. Tiene una duración de 85 minutos.

### 53.» El Año de la Peste

Cazals, Felipe. Conacite Dos México, 1978

PRODUCTOR Felipe Cazals para Conacite Dos.

GUIÓN: Gabriel García Márquez y Juan Arturo Brennan.

FOTOGRAFÍA: Javier Cruz Ruval Caba y  
EDICIÓN: de Raúl J. Casso.

INTERPRETES: Alejandro Parodi, José Carlos Ruíz, Rebeca Silva, Daniela Romo, Ramón Menendez, María Barber, Héctor Godoy, Carlos Fernández, Enrique Marín, Arlette Pacheco, Luis Jaso, Eduardo Alcaraz, Leonor Llausas, Zully Keith, Ignacio Retes, Narciso Busquets, Tito Junco

y Humberto Elizondo.

#### SINOPSIS

En una ciudad se detecta una enfermedad terrible. El doctor Rennan, famoso en su especialidad, diagnostica que es una peste y avisa a las autoridades, pero el ministro de salud y el alcalde desoyen sus advertencias. Meses después la peste es un hecho consumado. La primera medida que toma el gobierno es controlar la información para evitar el pánico y posibles rebeliones. Se organizan brigadas represivas que se fingen



fumigadoras y se prolongan las vacaciones escolares. La ciudad se llena de cadáveres que se amontonan en solares y avenidas. Los habitantes también fingen no darse cuenta y tratan de divertirse. Oficialmente no hay peste. Entre todo el especialista se enamora de su asistente. Al final el virus desaparece. Más de 300 mil personas perecieron, pero el presidente declara que no hubo peste.

Se estrenó el 2 de Noviembre de 1980 en los cines Variedades, Colonial, de la Villa, Dolores del Río, Popotla, Alamedas Uno, Maravillas y Juan Orol 2. Tiene una duración de 109 minutos.

DÉCADA

80'S



54.» México 2000

González, Rogelio A. Conacine México, 1981



PRODUCTOR: Conacine.

GUIÓN: Adolfo Torres Portillo, con ARGUMENTO: de Jesús Salinas, Héctor Lechuga y Marco Antonio Flota.

FOTOGRAFÍA: Gabriel Figueroa

MÚSICA: José Antonio Zavala

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Chucho Salinas, Héctor Lechuga, Rojo Grau, Elizabeth Aguilar, Jackeline Hivet, Miguel Gurza, Tina Romero, Arturo Adonay, Salvador Godínez, Lourdes Salinas, Dora Elsa Olea, Francisco

Morayta y Humberto Gurza.

SINOPSIS

En el Olimpo se decide exterminar a la humanidad, pero uno de los dioses aboga por México, que en el año 2000 es un paraíso donde se han extinguido todas las calamidades.

Se estrenó el 4 de Febrero de 1983. Esta película se rodó con escenografía de Agustín Iruarte. Tiene una duración de 93 minutos.

55.» El Omblico de la Luna

Prior, Jorge. Producciones Volcán México, 1985



DIRECTOR: Jorge  
Prior.

PRODUCTOR:  
Producciones Volcán,  
UAM, Jorge Prior y  
Juan Mora.

GUIÓN: : Juan Mora  
Catlett y Jorge Prior.

FOTOGRAFÍA: en C.:  
Marco Antonio Ruiz.

MÚSICA: Jorge Reyes.

EDICIÓN: Juan Mora Catlet.

INTERPRETES: Ernesto Schwartz, Ángeles Martínez, Ignacio Guadalupe, Darinka Ezeta, Antonio del Rivero, Leticia Valenzuela, Carlos Romano.

País: México

Año: 1985

Duración: 111 min.

SINOPSIS

El omblico de la Luna, filme post-apocalíptico ubicado en un México asolado por bandas, delincuentes y catástrofes. Montados en una Harley-Davidson y una camioneta con la figura de la virgen de Guadalupe, un grupo de jóvenes, guiados por los códigos aztecas, recorren la ciudad en busca del mítico Aztlán para habitarlo nuevamente.



## 56. Abriendo Fuego.

Anda de, Rodolfo. Cicsa México, 1985

Título alternativo: *En busca del astronauta maya.*

PRODUCTOR: Rodolfo de Ana para CICSA.

GUIÓN: Gilberto de Anda.

FOTOGRAFÍA: Antonio de Anda

MÚSICA: Marco Flores

EDICIÓN: de Ángel Camacho.

INTERPRETES: Gilberto de Anda, Rodolfo de Anda, Arturo Martínez Jr, Imperio Vargas, Karen Senties, Rocío Espada, Mario Arturo Arevalo y Alejandra Vidal.

### SINOPSIS

El científico y médium Sagan se hace de una rara pieza de metal que ha costado la vida a quienes la localizaron y parte con ella a la selva para demostrar su teoría de que es la llave de una nave espacial. Lo acompañan las hijas de otro científico muerto por un árabe. Un brujo y el árabe atacan al grupo expedicionario pero Sagan logra burlarlos y en el camino rescata a una indígena médium que su tribu quiere sacrificar por bruja. Hallan la nave; el árabe los alcanza y les quita la llave pero es desintegrado al tocar la nave. Con poder mental Sagan y la médium colocan la llave en su lugar. Un extraterrestre que había permanecido ahí dormido durante siglos despierta, da las gracias y parte.

Se estrenó el 13 de Abril de 1989. Tiene una duración de 90 minutos.

57.» Súperpolicía 880

Galindo III, Pedro. Internacional Films México, 1986



PRODUCTOR Carlos Valdemar y Jesús Arturo Galindo Pérez.

INTERPRETES: Adalberto Martínez 'Resortes', Sergio Ramos 'Comanche', Víctor Alcocer, Teresa Álvarez, César Escalero, Gastón Padilla, Melchor Moran, Carlos Bravo y Fernández 'Carl-hillos', Alfonso 'Pompin' Iglesias.

SINOPSIS

Un grupo de extraterrestres descubren que cuatro peligrosos ladrones roban una fórmula para hacerse invisibles y así poder cometer sus asaltos sin ningún riesgo. Pero

lo que no saben es que están a punto de crear una peligrosa bomba que desencadenará la tercera guerra mundial.

Se estrenó el 6 de Febrero de 1986. Tiene una duración de 90 minutos.





## 58.» Dos Nacos en el Planeta de las Mujeres

Rojas, Alberto. Cinematográfica del Prado México, 1989



PRODUCTOR Carlos Vasallo para Cinematográfica del Prado.

GUIÓN: Alejandro Licona.

FOTOGRAFÍA: Raúl Domínguez

MÚSICA: Alejandro Giacoman

EDICIÓN: Jorge Peña.

INTERPRETES: Alberto Rojas 'el caballo', César Bono, Lorena Herrera, Jacaranda Alfaro, Lucero Reynoso, Adriana Rojas, Blanca Nieves, Bárbara Ferrer, Alejandra Meyer y Azela Robinson.

SINOPSIS

Unos científicos mexicanos lanzan un cohete con dos astronautas. El cohete pierde su ruta y los viajeros caen en el Planeta de las Mujeres, en el que hay tres soles y en donde a falta de varones las habitantes se inseminan con el semen que guardan en un frasco. Este frasco es robado por la jefa de vigilancia, que en realidad es otra astronauta llegada antes y que ha encontrado un paraíso en ese planeta, pues odia a los hombres y quiere dominarlo para protegerlo de cualquier invasión masculina. Descubren a los recién llegados y los aprecian mucho, pero al darse cuenta de que producen poco semen, que a uno de ellos le extraen con una máquina ordeñadora, piensan agotarlos y matarlos. El otro se disfraza de bruja y promete recuperar el semen robado. La ladrona es descubierta y se rebela, apresaa a la reina y va a liquidar a los astronautas, pero en eso llegan todos los científicos. La villana muere y los descubridores son premiados con las chicas más bonitas, pero el ordeñado prefiere la máquina.

Se estrenó el 26 de Septiembre de 1991. Tiene una duración de 90 minutos.



DÉCADA

90'S



59.» La Tumba del Atlántico  
de Anda, Rodolfo. Televisine México, 1990

PRODUCTOR Fernando de Fuentes y Rodolfo de Anda de Televisine y Producciones Rodas.

GUIÓN: Rodolfo de Anda.

FOTOGRAFÍA: Francisco Bojorquez

MÚSICA: Alejandro Giacoman

EDICIÓN: Carlos Savage.

INTERPRETES: Rodolfo de Anda, Jorge Russek, José Carlos Ruiz, Leonardo García, Mónica Vali, Jacqueline Voltaire, Marcela Bodenstedt y María Boden.

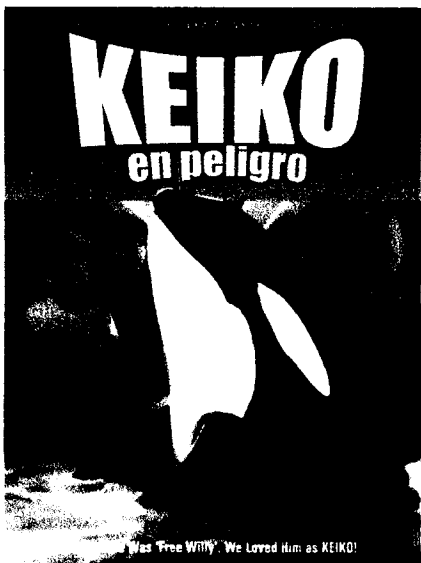
SINOPSIS

En una isla extraña y misteriosa van apareciendo diversos personajes provenientes de distintas épocas: una pareja de recién casados de 1957, un par de espías nazis acompañados de un marino cubano, y un catedrático y oceanógrafo que buceaba en 1991. Pronto descubre que todos, antes de llegar al lugar, fueron atrapados por una nube amarilla y misteriosa, y llegan a la conclusión de que están en el triángulo de las Bermudas. La nube reaparece y todos aprovechan para regresar al tiempo que les corresponde

Se estrenó el 16 de Octubre de 1992. Tiene una duración de 85 minutos.

## 60.» Keyko en Peligro

Cardona III, René. RAHS México, 1990



PRODUCTOR: Hugo Stiglitz para RAHS.

GUIÓN: Hugo Stiglitz, Antonio Orellana, René Cardona III y Ernesto 'Chango' García Cabral.

FOTOGRAFÍA: Francisco Bojorquez y Ramón Bravo

MÚSICA: Tino Geizer

EDICIÓN: Jesús Paredes.

INTERPRETES: Hugo Stiglitz, Susana Dosamantes, Roberto Ballesteros, César Bono, Carlos East, Juan Pelaez, Mineko Mori, María Montaña, Carlos East Jr, Mario Arturo Arevalo y Ernesto East.

### SINOPSIS

Una pareja de extraterrestres y su hijito llegan a la tierra en un plato volador con la misión de llevarse a Keyko, una orca que depositaron tiempo atrás en los mares del norte mientras limpiaban la contaminación en su planeta. La orca vive ahora en el delfinario del Ajusco muy bien atendida por las réplicas exactas de los extraterrestres y tras mostrar sus poderes y salvar a una niña terrícola de morir ahogada deciden dejar a Keiko en el delfinario que es de los niños.

Se estrenó el 4 de Octubre de 1990. Tiene una duración de 90 minutos.



## 61.» Comando de la Muerte

Gurrola, Alfredo. Productora Cinedos México, 1990



PRODUCTOR: Pedro Lozoya H, Elliot Margolis e Ignacio García de Productora Cinedos

GUIÓN: Dan Cazes, Sofia Duck, Gary Burak y J. M. Gomara

FOTOGRAFÍA: Agustín Lara Alvarado

EDICIÓN: Jorge Peña.

INTERPRETES: Sergio Goyri; Jorge Luke; Cesar Sobrevais; Ernerto Yañez; Gerardo Vigil; Salvador Garcini; Janina Hidalgo; Ada Carrasco; Queta Carrasco; María Elena Saldaña.

### SINOPSIS

En una época futura, cuando la tierra casi ha sido devastada por las guerras, dos mercenarios llevan armas a un grupo de sobrevivientes que viven en una selva en condiciones semiprimitivas, para que luchen contra un cacique tuerto que los explota. El cacique sospecha y pone trampas a los mercenarios. Uno de ellos se interna en la selva para localizar al líder de los rebeldes pero es víctima de varias brujerías del cacique y luego muerto por sus secuaces; el otro mercenario sortea todos los peligros posibles con sus armas de alto poder y lo ayuda un nativo. Así, logra vencer al cacique.

Se estrenó el 24 de Octubre de 1991 en los cines Chapultepec, Sonora, Dolores del Río, Mitla, Geminis y Alamedas. Tiene una duración de 90 minutos.

62.» Retén

Goyri, Sergio. Producciones Tijuana México, 1991

PRODUCTOR: Federico Farfan, Sergio Goyri y Fina oronado de Producciones Tijuana.

GUIÓN: Juan Manuel González y Sergio Goyri.

FOTOGRAFÍA: Iron Maccoish, Melvin Mitchell y Tim Ross

EFFECTOS ESPECIALES: Rafael Goyri

MÚSICA: Héctor Zavala y Rogelio Novara.

INTERPRETES: Sergio Goyri, Jorge Luke, Telly Fillippini, Jorge Russek, Roberto Ballesteros, Arturo Martínez H., Arianne Pellicer, José Luis Cordero, Juan Carlos Casasola, Rojo Grau, Armando Coria, Tito Guillen y Sergio Goyri H.

Cinta que concibe al planeta tierra en total destrucción por la misma irracionalidad del hombre.

Esta película se rodó en los Estudios América y locaciones de la Ciudad de México (Ajusco) a partir del 19 de Mayo de 1991.





### 63. Barman y Droguin

Gilberto de Anda. Trujillo Films, 1991



DIRECTOR: Gilberto de Anda

PRODUCTOR: Valentín Trujillo

ARGUMENTO: Valentín y Gilberto De Anda

INTERPRETES: Lizbeth Castro, Ausencio Cruz, Gilberto de Anda, Eleazar García Jr., Raúl Trujillo, Valentín Trujillo y Víctor Trujillo

SINOPSIS

La historia de dos compatriotas, Bruno dueño de una cantina llamada "La Baticueva" y Ricardo un inventor alcohólico con muchos problemas de dinero, que emocionados por las enseñanzas del "Ejecutor" un personaje filmico, y decididos a luchar contra el mal. Son Barman y Droguin! El Dúo dinámico de Chilangolandia

### 64.» Arma Secreta

Goyri, Sergio. Goyri y Asociados México, 1992

PRODUCTOR: Goyri y asociados.

GUIÓN: Gilberto de Anda.

FOTOGRAFÍA: Tim Ross

MÚSICA: C. Bruger, José Carlos Marelli

EDICIÓN: Enrique Murillo.

SINOPSIS

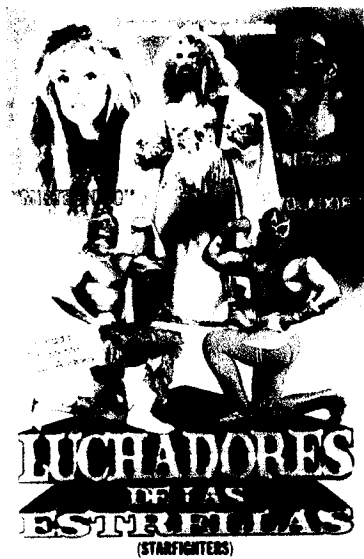


Un policía norteño va a la capital a capacitarse para ascender a agente federal. Se hospeda en la casa de su padrino, el extraño médico forense Víctor Hans Frankenstein, quien con auxilio de su ayudante Igor construye un humanoide que será el agente perfecto. El padre del aspirante, un comandante, es herido al trasladar a un traficante y el médico extirpa su cerebro y su corazón para terminar su creación, que pasa por el herido. Él y su hijo acaban con los traficantes pero el padre es herido de nuevo y el médico y su ayudante lo reaniman con energía eléctrica.

Se estrenó el 14 de Abril de 1995. Tiene una duración de 90 minutos.

### 65.» Luchadores de las Estrellas

López, Rodolfo. Arena Films México, 1992



PRODUCTOR: Gloria Mayo y Ramón T. Cerro para Arena Films.

GUIÓN: Francisco Alonso Lutteroth, Arturo Lucero, Gloria Mayo y Antonio Peña.

FOTOGRAFÍA: Fernando Alvarez Garces 'Colin'

MÚSICA: Saljus

EDICIÓN: Enrique Puente Portillo.

INTERPRETES: Gloria Mayo, El Misterioso, El Volador, Nitrón 'el vampiro interespacial', Gran Apache, Espectrito, Aguilita Solitaria, Satánico y Máscara Sagrada.

#### SINOPSIS

Una princesa de un lejano planeta es perseguida en el espacio por el villano Nitrón, quien desea su sangre vaporosa para formar parte de la realeza. La nave de la princesa sufre una avería y llega a la tierra. Los luchadores Misterioso y Volador encuentran a

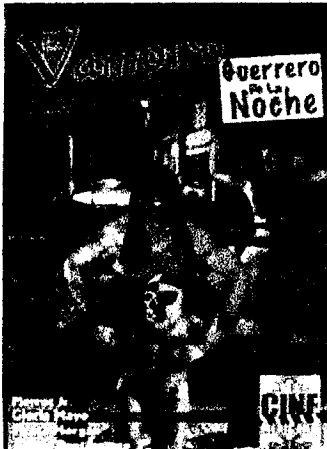


la extraterrestre cuando vaga por las calles de Los Ángeles como cualquier muchacha en busca de aventuras amorosas. Los enmascarados rápidamente la ponen al tanto de las costumbres terrícolas y la visitante decide crearse una doble personalidad convirtiéndose en Lina, una exitosa locutora de televisión y en Larrosa, una ágil luchadora. Nitrón llega en su busca y la descubre al verla en la televisión. Comienza una persecución con armas Súperpoderosas que dejan la gente paralizada, pero los luchadores logran hacer puré a Nitrón al empujarlo a una tina de agua, sustancia letal para estos interplanetarios, que además son vampiros. Una vez vencido el malo la princesa parte a su planeta y deja roto el corazón de los luchadores.

Se estrenó el 30 de Julio de 1992 Tiene una duración de 90 minutos.

### 66.» Vampiro Guerrero de la Noche

Nieto, José. Producciones Nuevo Cine México, 1993



DIRECTOR: José Nieto

GUIÓN: José Nieto

ARGUMENTO: Arturo Lucero.

FOTOGRAFÍA: Javier Cruz Ruvalcaba

MÚSICA: Fernando Riba, Kiko Campos

EDICIÓN: José Nieto.

INTERPRETES: Vampiro Casanova, Gloria Mayo, Pierroth Jr, Sergio Bustamante, Jorge Alejandro y Antonio García.

#### SINOPSIS

El malvado inventor Lastre se ha quedado con el guante paralizador de Nitrón y ha construido una bomba de oxígeno comprimido con la que piensa destruir a la civilización para esclavizar a los sobrevivientes. Lastre rapta al luchador Vampiro Canadiense para regalarlo a sus ayudantes, pero Larrosa lo rescata. Luego Lastre

secuestra a Larrosa y ahora es el Vampiro Canadiense quien lo salva. El malvado inventor construye un robot igual a Larrosa y lo lanza contra los héroes, pero la verdadera princesa consigue vencerlo y desactivar la bomba, entre cuyos escombros muere Lastre.

Tiene una duración de 75 minutos.

### 67.» Utopía-7

**Laborde, Leopoldo. Omicrón Films México, 1995**

PRODUCTOR: Leopoldo Laborde/Gloria Ruiz para Omicrón Films.

FOTOGRAFÍA: L. Laborde

MÚSICA: Vangelis

EFFECTOS ESPECIALES: L. Laborde/Morphin.

INTERPRETES: Claudio Brook, José Luis Badillo, Roberto Trujillo y Mónica Gómez.

#### SINOPSIS

Invierno de 2032. La computadora maestra Utopía-7 manda en todo el globo. En el poder está el Régimen, quienes obedecen a Utopía-7. Se ha prohibido la procreación por 30 años y todo niño que nace es exterminado de inmediato. Aquellos que logran sobrevivir son cazados sin piedad... Sin embargo, existe una banda de adolescentes rebeldes que planea la destrucción de Utopía-7 y con ello la del Régimen.

Esta película se rodó durante 1995.

DÉCADA

2000'S



## 68.Vera

Francisco Athié. CONACULTA, IMCINE, 2002



DIRECTOR: Francisco Athié

PRODUCCIÓN: CONACULTA, IMCINE,  
FOPROCINE, Chadwick Films, BB&R,  
Arroba Films

NACIONALIDAD: Mexico / Estados Unidos  
/ Francia / Alemania.

MÚSICA: Samuel Larson y Shyamal Maitra

FOTOGRAFÍA: Ramón Suárez

DURACIÓN: 83 minutos

INTERPRETES: Marco Antonio Arzate  
(Don Juan) y Urara Kusanagi (Vera)

GUIÓN: Francisco Athié

### SINOPSIS

Denominada como "una película de viaje para el espíritu", Vera es la historia de Juan, un Viejo minero Maya para quien el tiempo y el espacio son un mismo tejido. Tras un accidente de trabajo, Juan es introducido a un mundo lleno de imágenes, criaturas y sensaciones. Tal y como lo hicieron sus ancestros, Juan descubre que el universo en constante expansión, y que todas las formas viven.

## 69. Polvo de Ángel

Oscar Blancarte, México/Colombia, 2007



DIRECTOR: Óscar Blancarte

PRODUCTOR: Claudia Cosío

GUIÓN: Óscar Blancarte

FOTOGRAFÍA: Arturo de la Rosa

MONTAJE: Mónica Romero

INTERPRETES: Carolina Jaramillo

Jorge Soto

Jorge Zárate

Julio Bracho

Ludwika Paleta

Miguel Couturier

PAIS: México / Colombia

DURACION: 105 Minutos

AÑO: 2007

### SINOPSIS

En la gran ciudad Latinópolis, Sacro, un tipo que se siente quijote y defensor de la humanidad, es contratado por el presidente de Ultrasandwich, la compañía más exitosa de comidas rápidas, para realizar una misión imposible. Con la ayuda de Caos, cazador de ángeles, Sacro emprende su gloriosa aventura. Mientras tanto en otro lugar de la ciudad, Susana y Miguel, jóvenes globalifóbicos, andan en busca de su hermana Elena, desaparecida misteriosamente. En su búsqueda transitan por un laberinto de absurdos, encontrándose con extraños personajes en el cementerio el día de los muertos; mientras la guerra bacteriológica sirve de telón de fondo en esta inverosímil pero verídica historia de enredos, locura y amor.



## 70. Traficante de Sueños

Alex Rivera, México/Estados Unidos, 2008

Título alternativo: *Sleep Dealer*



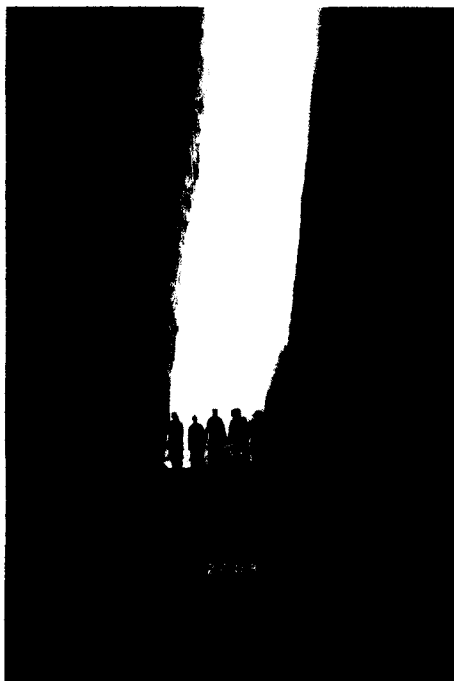
DIRECTOR: Alex Rivera  
PRODUCTOR: Anthony Bregman  
GUIÓN: David Riker  
Alex Rivera  
FOTOGRAFÍA: Lisa Rinzler  
MÚSICA: Tomandandy  
MONTAJE: Alex Rivera |  
INTERPRETES: Giovanna Zacarías  
Jacob Vargas  
Leonor Varela  
Luis Fernando Peña  
DURACION: 90 Minutos  
AÑO: 2008

### SINOPSIS

Ambientada en un futuro marcado por fronteras internacionales que permanecen cerradas, empresas militarizadas y una clase subterránea de trabajadores que conectan sus sistemas nerviosos a una red informática global. Memo Cruz, un joven campesino mexicano que vive con su familia, lucha por salir adelante en su granja, aunque en el fondo le apasiona la tecnología y sueña con marcharse a trabajar a una empresa tecnológica.

## 71.Seres: Génesis

Ángel Mario Huerta, 2008



DIRECTOR: Ángel Mario Huerta  
PRODUCTOR: Armando Guajardo  
Ángel Mario Huerta  
FOTOGRAFÍA: Alejandro Cantú  
MÚSICA: Arturo Rodríguez  
MONTAJE: Gabriel Ramo  
GUIÓN: Armando Guajardo  
Roberto Martín Martínez T.  
Ángel Mario Huerta  
INTERPRETES: Alejandra Barros  
Arturo Delgado  
Gonzalo Vega  
Manuel Balbi  
DURACION: 110 Minutos  
AÑO: 2008

### SINOPSIS

La desarrollada empresa secreta tecnológica mexicana "Owel Tec", se dedica a investigar aquellos acontecimientos paranormales que ocurren en México. En concreto, un descubrimiento sobre una profecía Maya que según todos los indicios, puede ocurrir algo apocalíptico en el año 2012.

## 72.De día y de noche

Alejandro Molina, Arte 7 Cadereyta Films FOPROCINE México,

2009

DIRECCIÓN: Alejandro Molina  
Producción: Arte 7 Cadereyta Films FOPROCINE  
GUIÓN: Alejandro Molina, Roberto Garza Angulo





Sonido: Alan Serna Coronado

FOTOGRAFÍA: Germán Lammers

INTERPRETES: Sandra Echeverría Manuel Balbi Gala Montes Mara Cuevas

País(es) México

Año 2009

Duración 90 minutos

#### SINOPSIS

Cuando la sobrepoblación del planeta imposibilita la convivencia, el gobierno decide dividir a la ciudadanía a través de una enzima implantada en el ADN de la gente, para que sus cuerpos sean regulados por la luz solar y la oscuridad de la noche, convirtiéndolos a unos en habitantes del día y de la noche a otros.

### 73. "2033"

Francisco Laresgoiti, La Casa de Cine México, 2009



DIRECCIÓN: Francisco Laresgoiti

PRODUCCIÓN: Yvette Gurza, Francisco Laresgoiti, Jordi Mariscal

DISEÑO DE PRODUCCIÓN: Francisco Laresgoiti, Marec Fritzing

GUIÓN: Jordi Mariscal

MÚSICA: Daniel Hidalgo  
Tomas Barreiro

SONIDO: Adolfo Hernández  
SFX

Jerónimo Gorraez SFX

EDITOR: Carlos Puente

FOTOGRAFÍA: Luis Sansans

VESTUARIO: Lupita Peckinpah

INTERPRETES: Claudio

2033 (2010)

Lafarga, Sandra Echeverría, José Carlos Rodríguez,

Miguel Couturier, Raúl Méndez, Alouso Echánove, Marco Antonio Treviño y Luis

Ernesto Franco

País(es) México

Duración 100 minutos

Idioma(s) Español

Compañías

Productora La Casa de Cine

Presupuesto \$2 millones de dólares

#### SINOPSIS

Es el año 2033 en la Ciudad de México, ahora llamada Villaparaíso. Un gobierno militar controla a la sociedad, quitándole su fe religiosa y libertad de expresión. El protagonista es Pablo, un joven financiero que se cobija en las drogas y el alcohol. Pablo conoce a Lozada, un sacerdote "oculto", conocido como Padre Miguel, quien transforma su vida. Entonces, Pablo deja su vida privilegiada para ayudar a los desprotegidos y destruir este sistema que controla a la gente por medio de la bebida adictiva llamada Pactia. Así, él lucha, junto con los "creyentes", por derrocar al régimen. En el camino, conoce a Lucía, quien le da mayor sentido a su vida.

2033 se proyectó en la función de gala de la 15a. edición del Fantastik Film Festival en Lund, Suecia.

DÉCADA

2010'S



## 74. Depositarios

Rodrigo Ordoñez, México 2010



DIRECTOR: Rodrigo Ordoñez

PRODUCTOR: Mário Mandujano

Ray Sinatra

GUIÓN: Rodrigo Ordoñez

FOTOGRAFÍA: Guillermo Granillo

MONTAJE: Juan Manuel Figueroa

INTERPRETES: Humberto Becerril, Karina

Gidi, Gustavo Sánchez Parra, Paola Núñez,

Jorge Zárate, José Sefami, Anilú Pardo, César

Ramos y Alejandra Ambrossi

AÑO: 2010

EN CINE: 10-09-2010

### SINOPSIS

En un México en el que la Medicina, la Informática y la Genética han permitido acabar con el dolor físico y psicológico, filtrándolo a través de otros seres creados ex profeso para esta tarea, conocidos como Depositarios. Mario Cabal e Ignacio Pardo, dos investigadores de una División Especial de la Policía dedicada a perseguir los nacientes crímenes que se relacionan con la implementación de esta nueva tecnología, se ven involucrados en dos casos que terminarán por transformar por completo las nociones de vida de Mario Cabal: por un lado el secuestro fetichista de la Depositaria de Carla por parte de Pedro, ex-pareja de ella que trata de sustituir al objeto perdido de su amor; y por otro lado la persecución y combate de las acciones de Los Impares, un grupo clandestino que trata de sabotear esta tecnología. Las cosas se complican para Cabal cuando, en vísperas de convertirse en padre, se descubre enamorado de Marcia, colaboradora de la Policía que resulta ser un agente infiltrado por el propio grupo que combate.



## 75.Noche Sin Cielo

Benjamin Williams, 2011



DIRECTOR: Benjamin Williams  
PRODUCTOR: Benjamin Williams  
Alvaro Gonzalez Kuhn  
Enrique Patiño Magnan  
FOTOGRAFÍA: Leobardo Reynoso  
MÚSICA: George Shaw  
GUIÓN: Rene Herrera  
Olga Varela  
INTERPRETES: Armando Hernández  
Dagoberto Gama  
Joaquín Cosío  
Luís Gerardo Méndez  
Moisés Arizmendi  
Pablo Bracho

### SINOPSIS

En la ciudad más grande del mundo, un objeto extraño se desploma sobre los autos en plena hora pico. Reina la desesperación mientras un domo de seguridad se despliega convirtiendo la glorieta en una trampa. En esa noche sin cielo, mientras el campo de fuerza se reduce calcinando a su paso todo lo que encuentra, las víctimas tendrán que unirse para intentar sobrevivir.

# TEMÁTICAS



## FILMOGRAFIA DE CIENCIA FICCION: UN ENFOQUE DE SUS POSIBILIDADES

Después de haber realizado la compilación de 75 películas sobre ciencia ficción, podemos observar que este género tiene formas de producción, y de temáticas que hacen siempre referencia a expresiones culturales nacionales, como es la presencia del luchador como un personaje que acompaña a los relatos de la ciencia ficción. Asimismo podemos señalar que son películas con una producción similar a las películas denominadas clase B, y que todas ellas tienen a personajes y actores del mundo pop, lo que hace que las películas tengan un arraigo popular y que sean consumidas por grandes públicos, los ambientes donde se desarrollan las historias son típicamente de México, como las arenas de la lucha libre y laboratorios primitivos y que sin embargo dan sentido a las aventuras y narraciones.

La filmografía nos ha permitido apreciar varios aspectos de las producciones sobre ciencia ficción entre ellas las temáticas desarrolladas por lo que podemos afirmar que las películas de ciencia ficción en México tiene una forma propia de representar a los extraterrestres que a su vez se ramifica en una serie de subtemas entre los que se encuentran:

- a) *Viajes espaciales*: son las películas que tratan el tema de la invención de una nave espacial con la que pueden viajar a la luna Marte o a otros planetas desconocidos.
- b) *Visitantes espaciales*: extraterrestres de diversos planetas nos visitan ya sea para gobernarnos experimentar con nosotros o entablar amistad.
- c) *Mujeres espaciales*: son mujeres extraterrestres que viven en una sociedad como las amazonas y tiene contacto con los terrícolas.

Otro de los personajes presentes en las narraciones de ciencia ficción nacionales son los *Científicos*: de igual forma encontramos, que en este tema los interés y características de los científicos, se ramifican, en:

- a) *Inventores*: científicos que buscan una fórmula que revolucione la vida o ya la hicieron.



- b) *Científicos Locos*: científicos que experimentan con humanos haciendo trasplantes de partes del cuerpo como el corazón o cerebro y que intenta triunfar sobre la muerte al querer revivir a los muertos. Y pueden aplicar dichos experimentos al crimen.
- c) *Conquistadores*: científicos normalmente llamados doctor y con un nombre extranjero alema ruso etc. Que intentan conquistar el mundo con sus experimentos e invenciones.
- d) *Invisibilidad*: es la invención de una fórmula que crea la invisibilidad dando al que la porte el poder para pasar desapercibido y así lograr su cometido.

*Otros personajes también presentes en los filmes mexicanos son:*

*Monstruos prehistóricos*: son criaturas que han sobrevivido miles de años desde que existe la vida en el planeta.

*Robots*: son maquinas con forma humanoide que responden ante sus creadores y/o comienzan a tener una conciencia propia.

*Viaje fantástico*: son exploradores o personas comunes que por voluntad o por asares del destino caen en un viaje que los lleva descubrir mundos escondidos en nuestro mismo planeta.

En cuanto al manejo de la ubicación de los acontecimientos en los relatos tenemos que, la mayoría se ubica en el futuro donde se vislumbra varias facetas entre las más usadas están:

- a) *Cataclismo*: aquí se incluyen todo tipo de desgracias producidas por el hombre a nivel global como cataclismo holocausto peste fin del mundo y sobrevivientes. Normalmente esto sucede en una visión del futuro no inmediato.
- b) *Sociedades futuras*: es la visión de un mundo del futuro en donde así como las comodidades aumentan también las desgracias, en pocas ocasiones podemos observar una utopía de la sociedad.



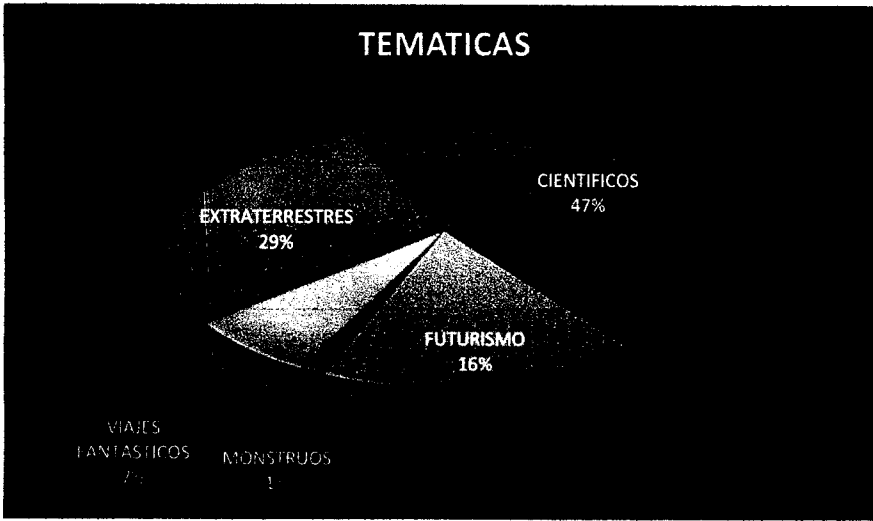


- c) *Dictadores del futuro*: son sociedades futuristas en donde ya sea el gobierno o empresas multinacionales gobiernan de forma autoritaria y la rebelión en contra de estos.

Finalmente otro de los temas que desarrollan es a los personajes *de Agentes secretos*: generalmente son miembros de la policía que están dotados de tecnología que les ayuda a resolver los crímenes y atrapar al villano.

## RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

### TEMÁTICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN EN MÉXICO



En esta gráfica se representa la temática de las 75 películas que hemos catalogado como ciencia ficción. Se observa que *Científicos* es la temática más abordada, esta incluye al desarrollo tecnológico, invenciones, experimentos y el armamento novedoso.

En *Extraterrestres* se incluye seres de otro planeta y su tecnología, y humanos que logran viajar a otros planetas.

*Futurismo* son las películas que exponen un determinado futuro en el que puede contener escenarios post apocalípticos y dictadores ya sean del estado o algunos dueños de empresas multinacionales.

*Viajes Fantásticos*, nos habla de aquellos viajes a sitios ocultos como el fondo de la tierra o una isla desierta o alguna clase de portal que crea un agujero en el espacio tiempo y en ellos se encuentran seres sorprendentes.

Los resultados individuales de cada temática son:

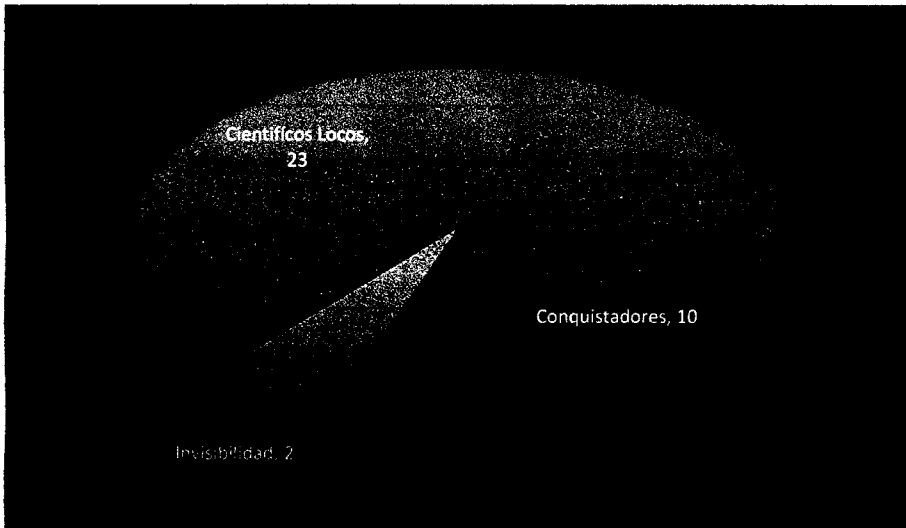


## CIENTIFICOS

47%

**Científicos** ocupa el 47% del total de realizaciones que equivale a 35 películas de ciencia ficción mexicana, siendo así la temática con mayor número de producciones. Tiene su mayor auge en la década de los 60's y siendo de esta, Alfredo Bolongaro, Federico Curiel, Rafael Baledón y René Cardona los mayores realizadores con 4 producciones cada uno.

Debido a la variabilidad de sus representaciones y facetas se divide en tres:



De **Científicos** se deriva el subtema *científicos locos*, su mayor exponente con 3 películas es, René Cardona, todas en la década de los 60's.

*Conquistadores*: con 3 películas es Federico Curiel todas en la década de los 60's.

*Invisibilidad*: solo 2 producciones en los 50's con Alfredo Bolongaro y en los 60's con René Cardona.

*Científicos* revela gran influencia de Estados Unidos, ya que adoptamos las inquietudes que mostraban debido a la 1ra, 2da guerra mundial y la guerra fría. Ellos tenían la paranoia impuesta por su gobierno, de un científico que inventara algo para ganar la guerra y así subyugar al mundo ante él. Básicamente es la idea de que la ciencia es más

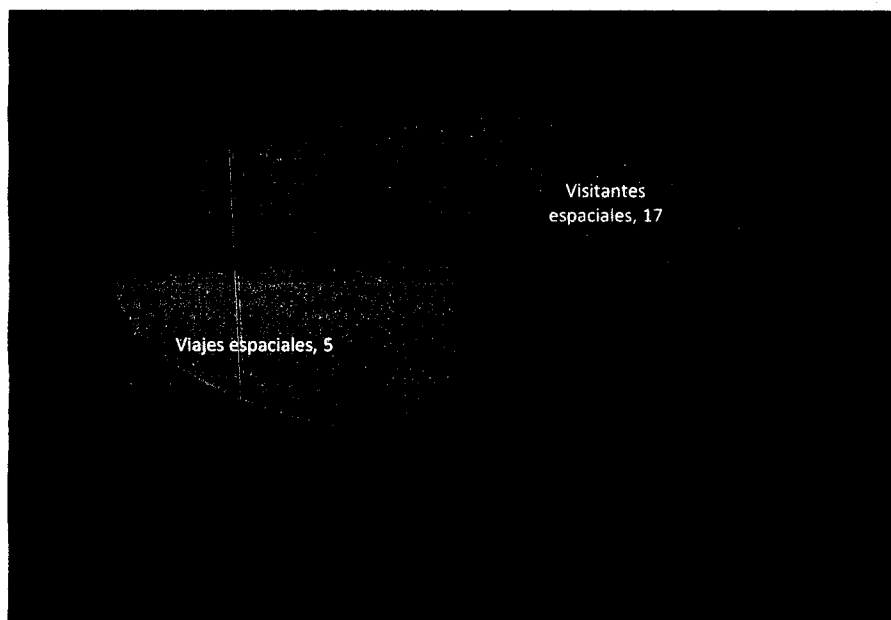


perjudicial que benéfica, y quien hace ciencia son los científicos, por lo cual son seres malvados. Estas ideas se funden con el mexicanismo y crean una nueva forma de contar estas historias.

Es una temática estrictamente de esta época y se puede notar que con el fin de la guerra se termino la producción de este y su última película se realizó en 1993 con "*Vampiro guerrero de noche*", este fue el último intento de rescata esta temática no solo del *Científicos* sino también de los héroes que los acompañaban: los luchadores. Hasta la fecha no se han vuelto a presentar a los científicos de la misma forma. Pero se sigue representando al científico como parte de las narraciones.

## EXTRATERRESTRES

29%



Los resultados indican que *extraterrestres* es la 2da temática más importante en la ciencia ficción del cine mexicano con 22 películas, su mayor auge fue en la década de



los 60's su mayor realizador es Federico Curiel con 3 producciones 2 en los 60's y 1 en los 70's.

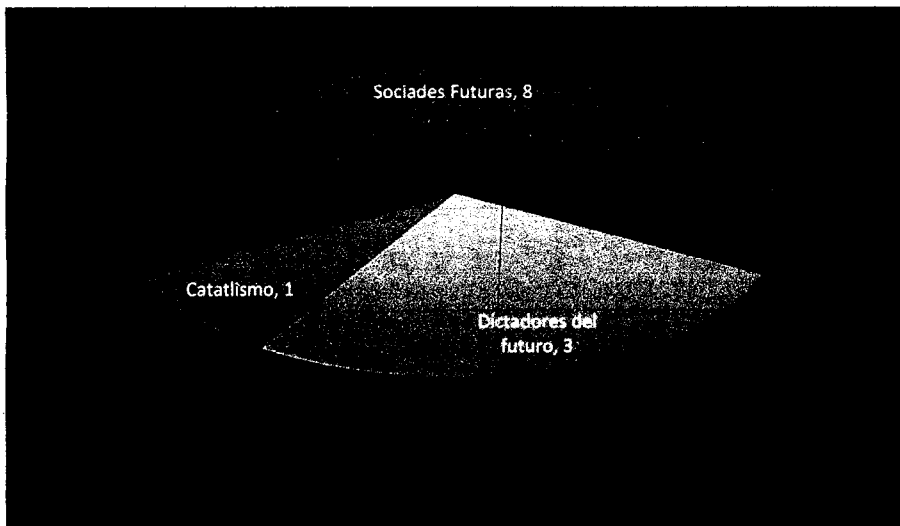
Este se divide en 2 subtemas:

*Viajes espaciales*: solo cuenta con 5 películas y en ninguna se repite el director esta presente en la década de los 40's en los 60's con 3 producciones y en los 90's.

*Extraterrestres*: su mayor exponente es Federico Curiel con 2 producciones en los 60's y en los 70's. Este subtema cuenta con mayor producción en los 60's pero continua produciéndose hasta la actualidad, siendo la ultima en el 2011 con *Noche sin Cielo*

## FUTURISMO

16%

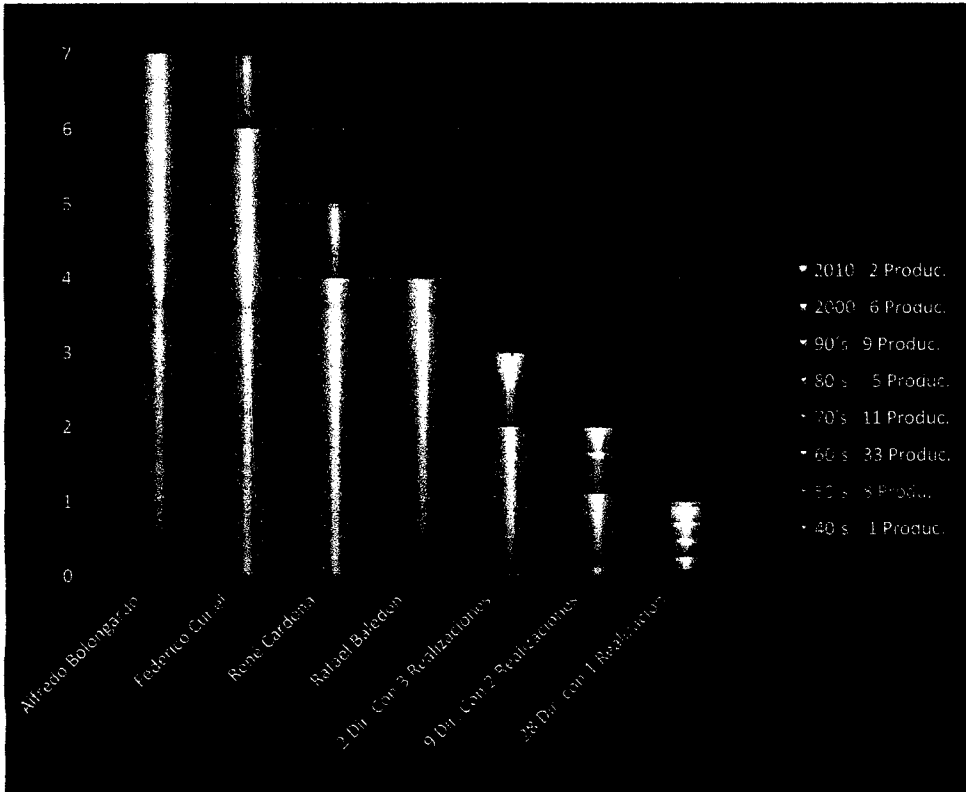


En *Futurismo* se ve representada que es relativamente nueva su producción no fue tan participe en la década más productiva de los 60's. ha estado presente desde la década de los 50's pero esporádicamente, es a partir de los 90's en la que comienza a tener mayor peso; no tiene un director específico, han sido completamente variados sus realizadores.

Con la tecnología y el crecimiento industrial llegó una nueva forma de vislumbrar el futuro, la globalización es inquietante esto se nota en *Dictadores del futuro*

Las continuas guerras y el desarrollo en armamento sobre todo en el biológico han creado el subtema *Cataclismo*

## DIRECTORES Y SU PRODUCCIÓN



En la grafica se puede apreciar la producción de largometrajes de ciencia ficción a través de la historia, en donde destacan cuatro directores por ser los principales que han abordado el género. 2 de ellos están empatados en el número de sus producciones.

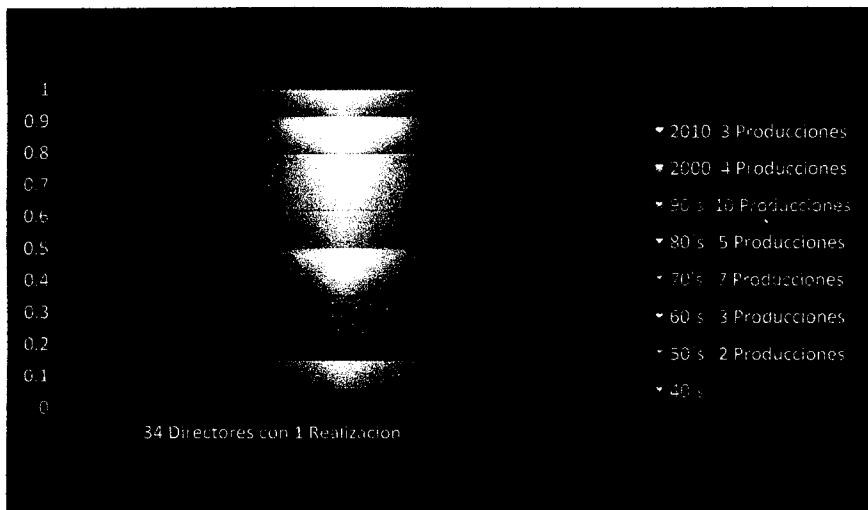
Los 60's es la década donde más se ha producido cine de este género.

Se observa que hay varios directores que han realizado 2 películas de ciencia ficción.

Al menos una vez lo han intentado los directores esto muestra que a los directores siempre les ha intrigado el género y han querido experimentar con él. Para el mayor



entendimiento de los 28 directores que realizaron una producción lo hemos colocado de nuevo en la siguiente gráfica y con su específica producción en las diversas décadas.



En esta gráfica podemos ver a los realizadores que han hecho un solo film en el género de ciencia ficción a través de la historia del cine mexicano. Siendo la década de los noventa la principal en donde varios directores incursionaron en el género aportando nuevas ideas.





•

# CAPITULO IV

## ANÁLISIS

•

## CINEMATOGRAFICO

•

•



## CAPITULO IV

### ANÁLISIS CINEMATográfico

#### **Metodología**

Como hemos mencionado en los anteriores capítulos nuestra finalidad es reconocer un estilo en la producción cinematográfica mexicana del género de la ciencia ficción, y para ello es necesario analizar a uno de los personajes que con mayor frecuencia se presenta en los relatos de ciencia ficción: el científico loco.

A pesar de que es un análisis del personaje cinematográfico, sigue suponiendo un campo de investigación novedoso porque la narrativa fílmica procuró una metodología de análisis óptima desde criterios de exigencia de mayor rigurosidad científica. El estudio del personaje, como categoría indispensable en el relato narrativo, fue potenciado desde la Teoría Fílmica Feminista y los Estudios Culturales, que tomaban como referencia en su análisis el género y la identidad cultural de los actantes respectivamente.

Distinguiendo al personaje dentro de los existentes, "Francesco Casetti y Federico Di Chio afirman que las tramas narradas son casi siempre "de alguien, acontecimientos y acciones relativas a quien (...) tiene un nombre, una importancia, una incidencia y goza de una atención particular", ante lo cual proponen "recorrir más bien a tres perspectivas posibles, tres ejes de categorías diferentes, con las que afrontar el análisis de los componentes narrativos". Desde este punto de vista, se planteará el análisis del personaje como persona, como rol y como actante" (Pérez,2011:Internet).

El personaje como persona "Significa asumirlo como individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal; así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos etc. Lo que importa es convertir al personaje en algo tendencialmente real: ya sea considerado desde la unidad psicológica o la unidad de acción" (Mercader,2011).

Puede presentarse como:



- "Personaje plano, lineal, estático Simple y unidimensional, uniforme y bien calibrado, estable y constante el primero,
- Personaje contrastado. Inestable y contradictorio, en constante evolución, complejo y variado" (Mercader,2011).

Aunado a esto también necesitamos la comprensión, asimilación y aceptación de las reglas comunicacionales por medio del análisis kinésico que comprende: movimiento corporal, expresiones y faciales que son:

GESTOS

MANOS

POSTURA

SALUDOS

LA BOCA, LOS OJOS Y LA MIRADA.

CABEZA.

SONRISA

RISA

TACTO

VOZ TONO VOLUMEN TIMBRE, CONVERSACIÓN

LA INDUMENTARIA SITUACIÓN, ATUENDO (Mercader,2011).

Este enlistado nos da información sobre sus estados de animo, pensamientos, comportamientos, traumas, etc., pero para tener un mayor entendimiento de este como persona es necesario ver su proxémica, es decir como "el hombre se apropia y utiliza su espacio dentro del microespacio en su vida cotidiana" (Mercader,2011). así como la distancia que hay entre los personajes.

En síntesis es el como se percibe el uso del espacio por el personaje. que sirve para responder preguntas cómo: se siente, se ve, se oye. También responde ante un concepto de territorialidad que se ve en la distancia que el tiene ante: personal, social, íntima y pública.





Por ello necesitaremos hacer un análisis proxémico que comprende los siguientes aspectos:

ESPACIO. DONDE SE REALIZA LA ACCIÓN.

ESPACIO PERSONAL

ESPACIO PÚBLICO

TERRITORIALIDAD (Mercader,2011).

El personaje como rol es concebido por el realce de los géneros, así como por sus clases de acciones y gestos que realiza el personaje en base a estereotipos. Pero para poder definirlo como rol narrativo es importante "acudir tanto a la tipología de sus caracteres y de sus acciones, como a su sistema de valores en específico" (Mercader,2011) tales como:

- **Personaje activo y personaje pasivo.** El primero se sitúa como fuente directa de la acción, opera en primera persona. El segundo es el personaje objeto de las iniciativas de otros.
- **Personaje influenciador y personaje autónomo.** El primero hace hacer a los demás, encontrando en ellos sus ejecutores. El segundo es un personaje que hace.
- **Personaje modificador y personaje conservador.** El primero trabaja activamente para cambiar las situaciones, en sentido positivo o negativo, sirve de motor en la historia. El segundo tiene la función de conservación del equilibrio de las situaciones o la restauración del orden amenazado.
- **Personaje protagonista y personaje antagonista.** El primero sostiene la orientación del relato, mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa (Mercader,2011).

Y por último el personaje como actante que puede definirse sin recurrir al concepto psicologista del personaje. Vladimir Propp fue el primero en establecer una tipología sintáctica, en el cuento popular maravilloso ruso, dividida en siete categorías, que están





presentes en todo relato: el héroe, la princesa, el agresor, el mandatario, el auxiliar, el donador y el falso héroe. Algidas Greimas, en el modelo actancial propuesto en *Semántica estructural*, donde acuña el término, reduce el número a seis que, según él, sirven de modelo para formular la estructura interna de cualquier narración:

- El **sujeto**: fuerza principal, generadora de la acción, que intenta conseguir lo que se propone.
- El **objeto**: aquello que el sujeto pretende.
- El **destinador**: promueve y sanciona la actuación del sujeto.
- El **destinatario**: beneficiario de la acción del sujeto.
- El **ayudante**: ayuda al sujeto.
- El **oponente**: se enfrenta al sujeto (<http://diccionario.babylon.com/actante/3-06-2011>).

## Corpus

Para el análisis se han seleccionado las películas con la temática del científico loco, ya que estas representan el tema más abordado por la industria cinematográfica mexicana y para delimitarlo se tomaran los siguientes criterios:

- Escoger una película por década a partir de 1940 hasta el 2010, el cual nos permite conocer al personaje del científico loco permitiéndonos observar las características del mismo así como los cambios o cualidades que se le asignan.
- Que el filme tenga como contraparte protagónica a un luchador.

El corpus quedó integrado por:

- La primera película seleccionada es *Ladrón de Cadáveres*, 1956.
- La película *Neutrón: El enmascarado negro*, 1960.
- La película *Santo y Blue Demon vs. Dr. Frankenstein*, 1973.
- La película *Vampiro guerrero de la Noche*, 1993.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Nota: Las películas pertenecientes a otras décadas no fueron seleccionadas por no cumplir con los requisitos.

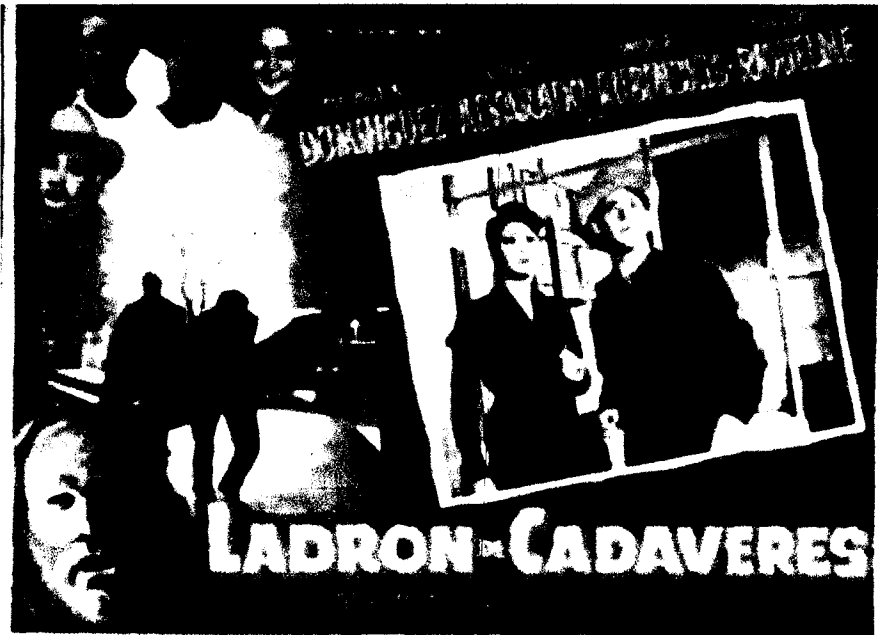




ANÁLISIS GENERAL

LADRÓN DE CADÁVERES

MÉNDEZ, FERNANDO. INTERNACIONAL CINEMATOGRAFICA MÉXICO, 1956



DIRECTOR: Fernando Méndez

PRODUCTOR: Sergio Kohan de Internacional Cinematográfica

GUIÓN: Alejandro Verbitzky y Fernando Méndez

FOTOGRAFÍA: Víctor Herrera

MÚSICA: Federico Rufz

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Columba Domínguez, Crox Alvarado, Wolf Ruvinskis, Carlos Riquelme, Arturo Martínez, Eduardo Alcaraz, Pepe Nava, Antonio Padilla Picoro, José Pardave, Salvador Lozano, Oscar Ortíz de Pinedo, Héctor Mateos, Roberto Meyer, Yerye Beirute, Ignacio Navarro, Lee Morgan, Alberto Catala, Armando Gordo Acosta, Guillermo Hernández Lobo Negro y Black Shadow (Alejandro Cruz).

DURACIÓN: 80 minutos.

NOTA: Se rodó en los estudios Churubusco con escenografía de Günter Gerzso a partir del 26 de Septiembre de 1957. Se estrenó el 26 de Septiembre de 1957 en el cine Mariscal.

## SINOPSIS

Un atleta es asesinado y trepanado. El comandante Carlos investiga. El asesino mata luego a un luchador. Entonces el inspector propone al rancharo Guillermo que se haga pasar por el luchador Vampiro para atrapar al asesino, que es Ogden, un científico que quiere prolongar la vida humana cambiando los cerebros de sus víctimas por otros de animales. Mata al rancharo y lleva su cuerpo al laboratorio, donde lo revive con el cerebro de un gorila. Luego lo hace luchar. Él vence a todos sus rivales pero al quitarse la máscara su rostro se ha transformado como el de un gorila y mata Ogden y busca a su novia Lucía. La secretaria de la arena. Ella se salva pero el rancharo muere.

### **Personaje como persona**

Al personaje se le conoce como ladrón de cadáveres. Anteriormente ha estado en diversos países robando cadáveres de personas atléticas, en este caso los cuerpos de los luchadores, no se conoce su verdadera identidad, es decir, su forma física y su nombre, pero tienen diversos retratos de él en los diversos países.

Busca la inmortalidad a través del trasplante de cerebro que crea a personas súper fuertes e inmunes a cualquier enfermedad.

### **Análisis kinésico**

Físico: Complexión delgada con buena postura, piel morena, tono claro, pelo negro con tono gris en las sienes, con bigote, de unos 35 años aproximadamente. Da a entender que goza de muy buena salud. Pero cuando se disfraza cambia a una compostura medio jorobada, cojea, pelo totalmente blanco junto con su barba y bigote aparentando ser un viejo pobre.

Vestuario: Hay tres tipos de vestimenta que usa; uno es con traje negro y sombrero del mismo color con una camisa blanca, el segundo es con un saco roto, pantalón también roto y sujetado con un lazo, camisa rota y el tercero es una sola bata color blanco que cubre manos y dorso por completo junto con un gorro blanco y guantes del mismo color.

Cuando está disfrazado de viejito el personaje actúa de forma humilde, es decir está pidiendo perdón por cualquier cosa, su tono de voz es tembloroso y bajo, siempre tiene la cabeza agachada, habla de una forma muy rebuscada, anda cojeando, sus expresiones faciales son: ojos caídos, no mira directamente a nadie y ve de reojo a otras personas, mientras su boca no gesticula mucho, con sus manos parece torpe pues no hace movimientos fluidos, sino que hace sus movimientos muy lentos y entre pausados. Esta faceta le sirve al personaje para espiar a sus posibles víctimas y tener acceso a ellas sin generar sospechas.



Cuando es el científico loco es totalmente erguido, ve directamente a las personas, mientras su voz es en un tono fuerte y grave. Cuando habla por lo general es demandante, es decir, siempre pide que hagan algo sin pedirlo de buena manera. No es muy expresivo, ya que no hace muchos gestos, aunque una sola vez mostró estar totalmente eufórico, pues grito y se hecho a correr mientras reía, pero por lo general es un personaje serio y centrado.

Algo que hay en común en estas dos facetas del personaje es que ambas están siempre volteando de un lado a otro para verificar si alguien lo esta viendo, esto da entender que es sumamente cauteloso con lo que hace.

### **Análisis Proxémico**

Espacio: En este film hay espacio privado y público y se da en las siguientes formas:

La primer forma es el del viejito que contrasta con el ambiente de los luchadores y oficiales, por lo general se da en un espacio donde todos los demás están entrenando junto a rines, personas luchando entre si, personas saltando la cuerda, etc. La iluminación ahí es muy clara por lo que se puede ver bien todo. Por otra parte las duchas se caracterizan por ser varias en un mismo lugar pero todas ellas tienen su división para que tengan algo de privacidad. En este espacio la iluminación es media por el vapor que ayuda al personaje a que no tenga una imagen clara, además de que no se escuchan sus pasos por el caer del agua.

El científico también se desenvuelve en la comisaría como viejito. Ahí el espacio es muy sombrío ya que él esta detrás de un cristal y del otro lado están una serie de supuestos criminales para que se le identifiquen, en ese espacio en donde están ellos esta muy bien iluminado. Otra vez aquí es muy claro que su identidad es confusa, nadie puede identificarlo plenamente.

El otro escenario donde este se desenvuelve es en la arena, donde hay mucha gente y él es un espectador más, por lo general esta sentado en las primeras filas sin llegar a estar en las primeras cinco. Los vestidores son en el segundo piso y tan solo cuentan con una banca, un espejo y un locker. En otras palabras es la arena coliseo en donde se da toda esta acción.



Otro más es en un cementerio, totalmente terroso con unas rejas blancas en la entrada del lugar, por otra parte hay mucha niebla y muy pocas lapidas alrededor. Este espacio se caracteriza por ser un espacio privado y público al mismo tiempo.

Otro lugar es en un departamento donde no hay estilo específico mas bien descuidado y pasado de moda, es decir, todo viejo, pues tiene varios vidrios rotos, puesta de metal oxidada, las paredes cuarteadas y lo característico de este lugar es que casi no tiene muebles, nada más tiene un ropero y un espejo. Es decir el científico no se preocupa por cosas mundanas su mente esta en otra cosa.

Sin embargo el científico loco se da primordialmente en su laboratorio en donde tiene dos camillas con bastantes computadoras de bulbos alrededor y jaulas donde guarda especímenes como chimpancés, gorilas, etc. y en la parte alta hay unas lámparas muy potentes que iluminan todo el lugar.

### **Territorialidad**

Este personaje en sí no muestra territorialidad frente a sus subordinados, en cuanto a espacio es territorial en su terreno de caza pues no sale de su misma zona que es el gimnasio y en la arena.

Otro entorno es su laboratorio, pues ahí tiene una zona de confort en donde puede descansar, investigar y experimentar.

### **Personaje como rol**

Rol como vendedor de billetes de lotería: En este rol se caracteriza por ser el distractor, pero toma acción cuando tiene que tomar a una víctima para sus experimentos. Sin embargo el complemento del vendedor de lotería es el rol del pobre.

Rol como espectador: en este rol el personaje es totalmente pasivo, pues tan solo observa.

Rol como científico: Este rol si llega a evolucionar pues consigue lo que quiere, y eso lo obliga a cambiar de meta, se caracteriza por ser un ser totalmente egoísta en busca de lo que el quiere. El rol del jefe complementa al del científico, este rol se caracteriza por

ser el que idea y planea los secuestros y experimentos, pero este siempre se mantiene igual en otras palabras es un personaje totalmente activo porque hace que pasen cosas.

**Personaje como actante**



Nota: Sus ayudantes son científicos, pero estos fueron alumnos de él en un hospital.



"NEUTRÓN: EL ENMASCARADO NEGRO"  
 CURIEL, FEDERICO. ESTUDIOS AMÉRICA Y  
 PRODUCCIONES CORSA MÉXICO, 1960

ESTUDIOS AMÉRICA, S.A. y PRODUCCIONES CORSA, S.A. presentan:

**WOLF RUVINSKIS JULIO ALEMAN ARMANDO SILVESTRE**

**NEUTRÓN**  
**EL ENMASCARADO NEGRO**

**ROSITA ARENAS**

EPISODIOS:  
 EL ENMASCARADO NEGRO  
 CARONTE TRIUNFA  
 EL INVENTO DIABOLICO

DAVID LAMA "LOS DIAMANTES" "LOS ASES" "LOS REBELDES DEL ROCK"  
 ROBERTO LAMA CLAUDIO BARRA  
 DIEZ MATEO ERNESTO FRANCO

Dirig. **FEDERICO CURIEL** Arg. y Adap. **ALFREDO GUARNOVA** Fmg. **FERNANDO COLIN** Música **ENRICO CAYATI**

Título alternativo: *El enmascarado negro o Neutrón and the Black Mask.*

PRODUCTOR: Emilio Gómez Muriel de Estudios América y Producciones Corsa. El guión es de Alfredo Ruanova.

FOTOGRAFÍA: Fernando Álvarez Garcés Colín y Raúl Domínguez como operador de cámara

MÚSICA: Enrico Cabiati

EDICIÓN: José Munguía.

INTÉRPRETES: Wolf Ruvinskis, Julio Alemán, Armando Silvestre, Rosita Arenas, Roberto Ramírez Garza 'Beto El Boticario', Rodolfo Landa, Rodolfo Echeverría, Claudio Brook, Grek Martin, Ernesto Finance, David Lama, Trió Los diamantes y Los tres ases.

#### SINOPSIS

Unos científicos encabezados por el doctor Caronte intentan conquistar el mundo con una bomba de neutrones. El enmascarado Neutrón, sus amigos Mario y Caros, el comentarista de televisión Jaime, la cantante Nora y el doctor Thomas, recuperan la bomba y creen acabar con Caronte.

Esta película se rodó en los Estudios América con escenografía de Arcadi Artis Gener durante Septiembre de 1960. Tiene una duración de 85 minutos. Se estrenó el 6 de Abril de 1962 en los cines Atlas, Majestic y Estadio



## ANÁLISIS

### **Personaje como persona**

El Doctor Caronte al parecer es un ser surgido del inframundo, no se dan mucho detalles de ello, otorgándole un poco de misticismo a su ser.

### **Análisis kinésico**

Físico: su nombre es Doctor Caronte, tiene compleción fornida y atlética, es alto, postura erguida; siempre esta con el pecho salido demostrando masculinidad dominante en comparación a los demás personajes. No se puede describir su rostro porque siempre lleva puesta un mascara, pero a decir de su voz profunda y varonil con u tono fuerte; sus movimientos y su andar firme denota ser una persona joven alrededor de 35 años.

Vestuario: su vestimenta es la misma durante toda la película y cuenta con una mascara estilo luchador, filipina que se usaba en ese entonces, guantes de luchador, mallas con cinturón de luchador y botas de luchador; todo esto de un color blanco.

Gestos: Al carecer de expresión facial cuando habla mueve la cabeza al ritmo de lo que esta diciendo y mueve las manos expresando sus anotaciones u ordenes; cada oración tiene un ademán con la mano que lo expresa mímicamente. Cuando se presenta ante los demás tiene los brazos a los lados con los puños centrados en la cadera y con una postura totalmente erguida.

Con sus autómatas se muestra autoritario al igual que con sus ayudantes y enemigos, ya que da órdenes, no pide las cosas por favor y sobre todo porque no comparte nada con nadie, tan solo esta centrado en su labor de poner el mundo en tinieblas. También vemos que es fuerte pues puede pelear en igualdad con su enemigo Neutrón.

### **Análisis Proxémico**

El espacio donde se realiza toda la acción del científico esta en su laboratorio, este se encuentra en un castillo, Al parecer el laboratorio esta situado en el sótano de este mismo, cuenta con aparatos eléctricos como el dispositivo de Tesla, dispositivos mecánicos que abren compuertas donde tiene guardados a los autómatas (los



autómatas son un humanoide orgánico con súper fuerza) , también hay una mesa pequeña en comparación al espacio del laboratorio donde están pipetas, matraz y demás utensilios de química. El ambiente es sombrío, frío y poco iluminado.

### **Territorialidad**

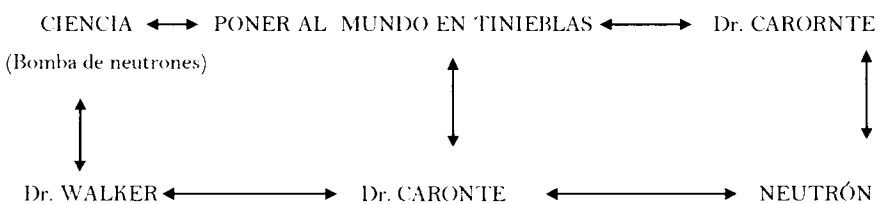
Muestra signos de territorialidad espacial porque su espacio vital es su laboratorio, ya que nunca sale de el, si necesita encargarse de un asunto siempre manda a sus autómatas a que lo hagan. A nivel profesional también muestra territorialidad porque no comparte nada en cuestiones materiales y de conocimientos.

### **Personaje como rol**

Rol como científico. Siempre es el mismo ya sea con sus aliados o con sus enemigos. Siempre se comporta flemático ante todas las situaciones que se desarrollan, además finge con el rol de ser jefe cuyo rol es activo e influenciador, pues da ordenes. Este rol se complementa con el de villano y el de luchador, ya que es el típico personaje que trata de acabar con el mundo y como luchador porque muestra bastantes técnicas de luchador cuando lucha contra Neutrón.

Nota: Estos roles no cambian ni se modifican a lo largo de la película.

### **Personaje como actante**



Nota: Su ayudante es un científico experto que traiciona al creador de la bomba de neutrones.



"SANTO Y BLUE DEMON CONTRA EL DOCTOR

FRANKENSTEIN"

DELGADO, MIGUEL MELITÓN. CINEMATOGRAFICA

CALDERÓN MÉXICO 1973

EL CREADOR DE MONSTRUOS  
Y CADAVERES VIVIENTES DE  
BELLAS MUJERES, SE  
ENFRENTA A LOS  
DEFENSORES DE  
LA JUSTICIA.

**SANTO Y BLUE DEMON**  
CONTRA EL  
**DR. FRANKENSTEIN**

**SANTO BLUE DEMON**  
LARRY MONTAGNA... A COLORES



PRODUCTOR. Guillermo Calderón Stell y Santo 'el enmascarado de plata' de Cinematográfica Calderón.

GUIÓN: Alfredo Salazar y Francisco Cavazos

FOTOGRAFÍA: Rosalio Solano

MÚSICA: Gustavo César Carrión

EDICIÓN: Jorge Bustos.

INTERPRETES: Santo 'el enmascarado de plata', Blue Demon, Sacha Montenegro, Jorge Russek, Ivonne Govea, Ruben Aguirre, Jorge Mondragón, Carlos Suárez, Lina Michel, Sonia Aguilar, Sonia Fuentes, Octavio Menduet, Enrique Llanes, Agustín Meza de la Peña, Santos Badia y Campos, Ray Mendoza, Jorge Casanova, Carlos Bravo y Fernández 'Carl-Hillos', Angelica Chain, El ángel, Enrique Vera, Carlos Nieto y César Valentino.

#### SINOPSIS

Un científico experimenta trasplantes de cerebro en chicas inocentes para substituir el de su esposa muerta de cáncer y revivirla. La policía lo llama Doctor Muerte y también trasplanta el cerebro de un salvaje a un corpulento hombre al que llama Golem y al que domina mediante transistores. Santo y Blue Demon investigan la muerte de Alicia, hija de un amigo suyo, ayudados por dos mujeres policías. Como el doctor fue quien las mató manda a Golem disfrazado a luchar con el Santo. Él y sus amigos descubren su identidad y por medio de él encuentran y destruyen el laboratorio de científico y terminan con Golem y con él.

Se estrenó el 31 de Octubre de 1974 en los cines Mariscal, Carrusel, Colonial, Popotla, Bahía, Soledad, Titán, Corregidora, Santos Degollado, Fausto Vega, Francisco Villa, Emiliano Zapata, Ignacio Allende y la Paz Esta película se rodó en los Estudios Churubusco con escenografía de Javier Torres Torija a partir del 12 de Julio de 1973. Tiene una duración de 95 minutos.



## ANÁLISIS

### **Personaje como persona**

El doctor Irving Frankenstein tiene dos metas, pero la principal es la de dominar al mundo creando un guerrero súper fuerte y ágil, la segunda meta es la de salvar a su esposa, estas dos metas pretende lograrla a través del trasplante de cerebros.

### **Análisis kinésico**

Físico: Irvin Frankenstein 113 años y en apariencia tiene unos 35 años. Tiene barba y bigote, estatura mediana (aprox. 1.70m), complexión robusta, pelo castaño rojizo, ojos color café claro, tez blanca, voz grave con tono normal, aunque él es rasposo al hablar. Su pelo siempre lo trae corto y bien peinado al igual que a su barba. Da la sensación de que es una persona totalmente pulcra, educada y cortés.

Vestuario: Usa saco, camisas con cuello largo y pantalón de diferentes colores como son: rosa, azul, verde, etc., es decir, tonos pasteles. Usa botines color café claro y hueso, da la sensación de que es una persona que viste a la moda, estilo play boy. Este estilo era muy común en los 70s.

El usualmente no mueve mucho las manos ni gesticula mucho, todo le da a entender con el diálogo, su expresión verbal es demandante, nunca pide por favor las cosas y a veces llega a hacer amenazador.

En dos escenas usa bata blanca, bisturí, gasas y el gas anestésico. En esta parte se ve que tiene una gran destreza como médico, pues hace una cirugía aparentemente impecable. También tiene una faceta de ser un representante extranjero de un luchador foráneo con el motivo de que su creación tenga un duelo con su adversario (el santo). Lo interesante de este representante es que él también usa máscara, su máscara tiene los colores de color negro y rojo con un pantalón, playera cuello de tortuga y un saco.

Por otra parte cuando el personaje envejece sin la necesidad de un disfraz actúa de distinta forma, es una persona amigable y de buen corazón, pues según ayuda a todo aquel que lo necesite. Físicamente le aumenta la barba y el cabello en tono canoso, camina lento y pausado, en resumen es un viejito de unos 75 años.



Lo característico de este personaje es que actúa de forma incoherente, es decir, actúa como un verdadero viejito, pues cambia de tema constantemente o no sigue el hilo de la conversación.

Nota: Estos cambios de joven a viejo se hacen a través de una fórmula que él ideó.

### **Análisis proxémico**

Su espacio público es en la arena, pues él era el representante y se le reconoce como tal por los demás personajes. Pero en este ambiente se da en tres formas, la primera es en las oficinas donde se firma el contrato y la segunda es ya en la arena, es decir abajo del ring. La última es para poder observar posibles especímenes para sus experimentos.

Otro espacio público es el de la comisaría, pero este se presenta cuando el personaje envejece; este espacio se caracteriza por tener sillones, escritorio, cuadros y una sola ventana. La iluminación es basta pues se ve cada rincón.

Su espacio personal es el mismo que el profesional, ya que es el laboratorio se encuentra bajo la fachada de una fábrica, ya adentro del laboratorio se ve totalmente futurista porque el pasillo tiene muros de metal, pero esos muros no son rectilíneos sino que están en diagonal, la iluminación del pasillo es abundante y pulcra, las puertas son automáticas que se activan por medio de un botón que está al lado del marco.

Su oficina tiene dos computadoras y tiene un estilo ejecutivo, ya que tiene un escritorio junto con sus sillas, el estilo de esa oficina es minimalista. El laboratorio se distingue por tener una mesa en el centro en donde están pipetas, matraces, mecheros, tubos de ensayo, etc., en una de las paredes tiene un esquema del cuerpo humano.

Otro espacio privado y personal es el del laboratorio cuando envejece, ya que no es el mismo que cuando está joven. La diferencia que hay es que en este laboratorio no está muy bien iluminado, lo único iluminado es una mesa en donde hay material químico como, matraces, probetas, pipetas, tubos de ensayo, etc. Esta iluminación parece ser de la ventana que tiene el laboratorio.

### **Territorialidad**

Su territorialidad se da de varias formas, una es la física, y esta se caracteriza primordialmente por su espacio de trabajo en donde él se siente seguro e impone su ley, la segunda forma es laboral, pues como jefe no comparte nada de información, tan



solo da ordenes y como científico no se muestra tan egoísta como en la de jefe pues si comparte sus conocimientos y sus bienes materiales.

### Personaje como rol

Rol como jefe. Este rol se define por ser activo y influenciador, pues es el da las ordenes para que se lleven acabo sus planes, por otra parte este rol se llega a modificar por la perdida de poder (esta perdida de poder se conforma por la perdida de elementos humanos y materiales).

Rol como científico. Cuando esta en este rol hay un cambio considerable porque se nota en los conocimientos, su destreza con el bisturí, con el interés en la ciencia. Este personaje es activo y su vez autónomo porque el ejecuta los procedimientos científicos.

Rol como representante. Este rol se caracteriza por fingir ser un extranjero que busca promover un encuentro entre su creación y el santo. Este rol es distractor pues no saben cual es su verdadera identidad además se piensa que su finalidad es el negocio.

Rol como espectador. Este rol se caracteriza por ser pasivo, ya que tan solo se limita a observar a sus posibles víctimas.

Rol como viejito. Este rol se caracteriza por que el científico se convierte en viejo. Este rol es distractor porque asume el papel de jefe ante la novia del santo, pero aun así sigue siendo científico dueño de unos laboratorios, claro esta que a este no le encuentran culpable de nada.

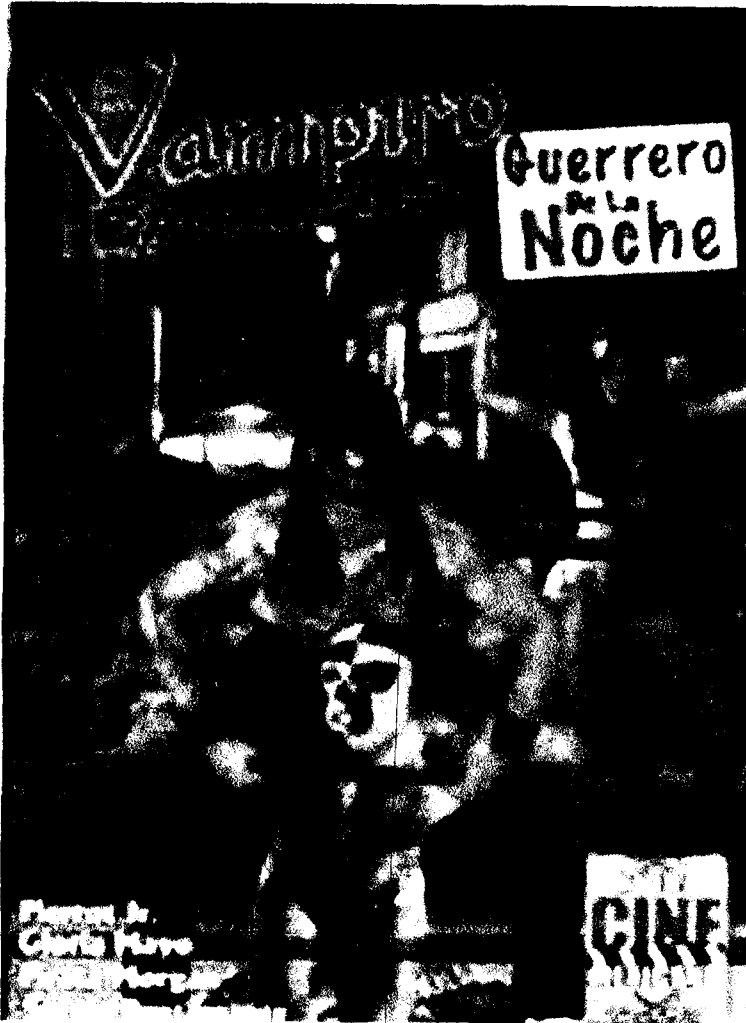
### Personaje como actante



Nota: Su ayudante es un cirujano experto de unos 70 años, el cual lo ha rejuvenecido para sus servicios.



VAMPIRO GUERRERO DE LA NOCHE  
NIETO, JOSÉ. PRODUCCIONES NUEVO CINE MÉXICO,  
1993



www.cine-mexico.com



DIRECTOR: José Nieto

GUIÓN: José Nieto

ARGUMENTO: Arturo Lucero.

FOTOGRAFÍA: Javier Cruz Ruvalcaba

MÚSICA: Fernando Riba, Kiko Campos

EDICIÓN: José Nieto.

INTERPRETES: Vampiro Casanova, Gloria Mayo, Pierroth Jr, Sergio Bustamante, Jorge Alejandro y Antonio García.

#### SINOPSIS

El malvado inventor Lastre se ha quedado con el guante paralizador de Nitrón y ha construido una bomba de oxígeno comprimido con la que piensa destruir a la civilización para esclavizar a los sobrevivientes. Lastre rapta al luchador Vampiro Canadiense para regalarlo a sus ayudantes, pero Larrosa lo rescata. Luego Lastre secuestra a Larrosa y ahora es el Vampiro Canadiense quien lo salva. El malvado inventor construye un robot igual a Larrosa y lo lanza contra los héroes, pero la verdadera princesa consigue vencerlo y desactivar la bomba, entre cuyos escombros muere Lastre. Tiene una duración de 75 minutos.



## ANÁLISIS

### **Personaje como persona**

Se llama lastre y tiene la ambición de dominar al mundo, se hizo poderoso a partir de haber encontrado las armas de Nitron, cuyas armas son alienígenas.

### **Análisis kinésico**

Físico: Se llama Lastre y es un hombre de unos 40 años, carece de pelo en la mayor parte de la cabeza pero en la parte posterior tiene una cola de caballo con el cabello de color negro, es de estatura mediana (aproximadamente de 1.70m), tez blanca, ojos oscuros color café, complexión gruesa.

Vestuario: Lleva una gabardina de cuero negro, bufanda gris con negro, un cinturón grueso con luces en el centro, ese cinturón es un arma extraterrestre. Usa pantalón y playera negra y a veces usa guantes negros.

Al hablar gesticula notoriamente, mueve mucho las manos y su volumen de voz es alto, con un tono humorístico, pues lo hace en forma sarcástica. Es muy parlanchín y a su vez da énfasis a los modismos coloquiales que denotan humor, lo más característico de él es cuando comete una fechoría se ríe fuerte y abundantemente con tono cínico.

El cinturón le da un poder al científico que se manifiesta en un ojo en la palma de la mano derecha, con ese poder puede hacer que se detengan las personas, que exploten cosas, mover objetos, etc., es decir, lo que desee.

Nota: Principalmente el personaje es cómico por su forma de ser.

### **Análisis proxémico**

El espacio público se da en la arena de lucha libre, el personaje se muestra sereno, ya que él es un espectador más. Este espacio se caracteriza por tener las butacas de color rojo, además por tener el ring en medio. Pero cuando decide entrar en acción al querer secuestrar al Vampiro Canadiense quien se encuentra inconsciente en una camilla llevada por paramédicos, lastre ataca a los paramédicos dejándolos inconscientes. Toda esta acción se da en un pasillo, el pasillo es de color blanco, con una iluminación pareja,



además se ve que los muros están conformados por ladrillos. Posteriormente secuestra ahí mismo a La Rosa de las Estrellas.

Otro espacio público en donde el científico interactúa es en el estacionamiento de la arena, este espacio se caracteriza porque denota ser una zona de carga y descarga de mercancía e inclusive en la altura de la entrada se parece.

Un espacio privado es el laboratorio con fachada de fábrica abandonada. Este espacio se caracteriza por tener cuatro computadoras de bulbos, una televisión, dos sillas. El ambiente es viciado por los tonos, además no hay mucha iluminación de fondo, hay mucha neblina pero si se llegan a notar los personajes, todo esto nos da la sensación de ser postapocalíptico.

### **Territorialidad**

Este personaje muestra territorialidad espacial al delimitar su zona de trabajo, también lo muestra a nivel laboral porque da órdenes y no consulta nada con nadie y a nivel personal también lo muestra, ya que impone sus deseos ante ellas.

### **Personaje como rol**

Rol como científico. Esta faceta tan solo se desarrolla verbalmente por su invención del zock (gas venenoso), no ejecuta ninguna acción explícita. Este rol es activo pues ejecuta acciones que repercuten con los demás personajes. Un rol que lo complementa es el de jefe y a su vez este rol es activo e influenciado al hacer que otras personas. También un complemento de este sería el de luchador, ya que él pasa a la acción cuando tiene que acabar con algunos de sus enemigos. Este rol es activo, ya que ejecuta acciones por sí mismo cuando se le requiere.

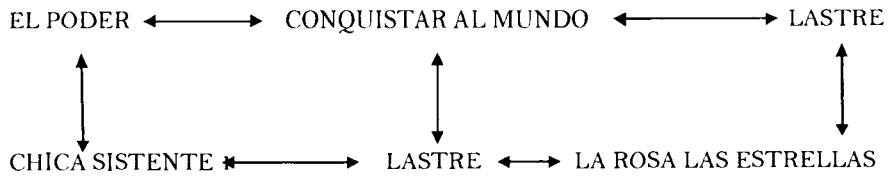
Rol como amante. Este se da por la obsesión que tiene por la luchadora rosa. Este rol es activo pues expresa verbal y físicamente su obsesión por ella.

Nota: Estos roles no cambian ni se modifican a lo largo de la película.





**Personaje como actante**



Nota: Sus ayudantes son dos mujeres de buen ver sin ningún conocimiento científico.

## INTERPRETACIONES INDIVIDUALES

### **Ladrón de cadáveres**

Podemos concluir con el análisis kinésico que el personaje es sumamente cauteloso e inteligente, ya que nunca se enteran en la película quien es realmente el científico loco.

También intuimos que él es una persona sumamente dedicada a su investigación, pues todo lo que hace es en pos de su trabajo, por otra parte vemos que es una persona que cuenta con recursos económicos necesarios, que viste como un empresario, además se puede apreciar que el tiene una visión a favor de la ciencia, pues es un visionario al querer triunfar sobre la muerte y su vez busca el reconocimiento del ámbito científico. Otro aspecto que resalta es que es líder porque siempre da órdenes y sus ayudantes siempre le siguen si protesta alguna.

Sin embargo muestra una gran adaptación, pues crea personajes para poder acercarse a sus posibles víctimas y a su vez para distraer a todo el mundo de quién es realmente. También se observa una obsesión por experimentar con puros atletas, en este caso los luchadores, pues nunca trata de cambiar de víctimas a lo largo de la película.

Con el análisis proxémico podemos concluir que él se desarrolla en espacios vitales, es decir, un espacio vital es el laboratorio pues ahí tiene las herramientas y el espacio necesario para seguir con su investigación y con sus experimentos.

Otro espacio vital es la arena y el gimnasio, pues él ahí observa y analiza a sus posibles víctimas, viendo sus horarios, sus debilidades y sus virtudes y a su vez el tiene la posibilidad de acercarse sin generar sospecha alguna. El último espacio vital es su departamento en donde el puede cambiar de disfraz sin que nadie le perturbe.

Sin embargo también en la película hay espacios no vitales como la comisaría en donde él va a declarar siendo el libre de sospecha, además de que no tenían idea alguna de quien era.

En cuanto a su territorialidad nos percatamos que este existe en el sentido de espacio, ya que no sale de su zona de caza, es decir no sale de la zona en donde el observa y se acerca a su víctima, ya que en esa zona no genera ninguna sospecha además de que no busca a otro tipo de víctima. A nivel personal no muestra ningún ápice de territorialidad.



En cuanto al personaje como rol vemos que el papel del científico esta muy ligado con el del jefe, ya que siempre da órdenes en busca de obtener mejoras y avances en su investigación, además de que estos roles son activos. Por otra parte vemos que el rol del vendedor de billetes de lotería y del pobre están ligados para crear distracción de lo que el en realidad es. Sin embargo el único rol que no tiene otro rol que le complemente es el del espectador pues siempre esta pasivo, claro esta, que ahí observa a sus posibles victimas peleando.

También observamos que el personaje como actante esta impulsado por la ciencia y que su objeto del deseo es el buscar la inmortalidad para beneficio de él y del mundo entero, además podemos ver que Cosher Ramírez le ayuda considerablemente en su empresa. Por otra parte vemos que su enemigo principal es el capitán Robles, aunque este no tenga pista alguna de quien sea pero aun así él crea mecanismos de vigilancia que le complican la labor del científico loco.

En conclusión vemos que él científico loco busca la inmortalidad a través del trasplante de cerebro en cuerpos de atletas, pero esta labor se ve imposibilitada por los mecanismos creados por el capitán Robles; cosa que sirve para mostrar la cautela y la inteligencia del científico para obtener su fin. Una vez logrado su fin vemos que el científico loco es victima de su creación.

Otro aspecto que se nota es que es una persona acaudalada y muy adaptable para pasar desapercibido por los demás aunque sea antisociable, también vemos que es una persona que sabe lo que quiere y sabe lo que tiene que hacer para obtenerlo, además de que tiene un carácter bien definido que es ser una persona seria y con capacidad de mando.

Por ultimo observamos que sus ayudantes también son personas especializadas, es decir, que no son personas que tan solo sirven para cargar y matar sino que son personas que saben lo que hacen y que ayudan al científico a cumplir con su labor.

### Neutrón: El Enmascarado Negro

Podemos ver que con el análisis kinésico el Dr. Caronte es una persona muy dominante, además de que es una persona fuerte, pues su físico es atlético como el de un luchador, por otra parte no se sabe muy bien de donde proviene, aunque él afirma venir del inframundo.

Otro aspecto fundamental de él como persona es que él viste igual que un luchador con máscara, cosa que obliga al personaje a marcar las intenciones corporalmente (principalmente con el uso de las manos) y con la voz sus emociones,

Con el análisis proxémico verificamos que él se desarrolla en un solo espacio que es su laboratorio, ya que él no tiene la necesidad de ir a buscar cosas, pues cuenta con mucho personal que consigue lo que necesita si así lo requiere, además de que en ese lugar tiene todo lo indispensable para desarrollar su objetivo.

Territorialmente vemos que nunca sale de su espacio de confort, además de que él si muestra celo en cuanto a su conocimiento y bienes materiales.

Como rol vemos que tan solo tiene un rol que se complementa con otros tres., es decir, el rol principal es el del científico que se complementa con el de jefe, villano y el de luchador, porque a pesar de que muestra conocimientos se ve que es muy demandante, a parte de que todos sus planes van enfocados a hacer el mal y cuando se presenta la hora de defenderse o de obtener algo lo hace a la fuerza.

Cuando vemos el personaje como actante nos percatamos que su motivación es la ciencia para poner al mundo en tinieblas a través de la creación de la bomba de neutrones, el beneficiario sería el mismo, pues desea ver el mundo en ese estado, su ayudante es el Dr. Walker quien le facilita llegar a ese objetivo; su oponente es neutrón quien impide la realización de su fin.

En conclusión el Dr. Caronte es un científico no adaptable, pues siempre es él mismo en cualquier circunstancia. Su ser es demandante y amenazante debido a su físico. Por otra parte su vestimenta nos remonta a los luchadores y lo reafirma cuando lucha contra Neutrón porque muestra todos los movimientos básicos de la lucha libre.



También podemos decir que es una persona antisociable que nunca sale de su laboratorio, a pesar de que en apariencia no lo necesite, pues sus secuaces cubren sus necesidades. Por otra parte observamos que a pesar de no cumplir con su objetivo, él lucha hasta el final para hacerlo posible percatándonos que es una persona persistente. Es una persona seria y con capacita de mando.

Otro aspecto es que su ayudante principal es una persona con estudios e incluso llega a superar los conocimientos que tiene el Dr. Caronte, pero que a un así se somete a su mando.

## **Santo y Blue Demon Vs. El Dr. Frankenstein**

Con el análisis kinésico nos percatamos que el científico es una persona muy vieja, pero encuentra la forma de revertir su vejez con una fórmula secreta, Esto le otorga al personaje cierto nivel de conocimientos, además se ve que es una persona adaptable, pues sabe manipular a los demás para que no sospechen de él.

También vemos que es una persona acaudalada que viste desacuerdo a la moda de ese entonces. Otro aspecto de él es que es una persona demandante y seria, a parte de que es dedicada a su investigación.

Con el análisis proxémico nos dimos cuenta que es una persona bastante acaudalada, ya que posee dos laboratorios y una empresa, cabe recalcar que la empresa tan solo es por mención, pues no se muestran oficinas.

También interpretamos que su zona de caza es la arena, pues allí va a investigar que tipo de víctimas le son posibles para sus experimentos, también para poner a prueba su experimento ante un luchador profesional. Y el último espacio en donde él interactúa es el de la comisaría pero este sirve de distractor para despistarlos de su verdadera identidad.

Por su territorialidad podemos afirmar que es una persona egoísta y pedante que no puede abandonar su zona de confort, pero estos rasgos tan solo lo muestra a nivel profesional ya que cuando asume el papel de científico es una persona sumamente calmada y cooperativa con su ayudante, claro está, que su ayudante es una persona especializada en cirugías.

Con los roles nos damos cuenta que tiene bien definido lo que hace, es decir, cuando asume el rol de jefe lo desempeña tal cual, sin llegar a mezclarse con los demás roles que son: el científico, representante, espectador y el del viejo.

Con el cuadrado semiótico del análisis actancial nos damos cuenta que su motivación es la ciencia misma, ya que desea en un principio salvar a su esposa de una enfermedad letal, pero en el transcurso de la película nos damos cuenta que su objeto del deseo principal es la conquista del mundo y para ello el Dr. Genaro Molina ayuda al científico en sus experimentos, el único beneficiario de este plan es el Dr. Irving Frankenstein cuyo impedimento es El Santo y Blue Demon.



En síntesis podemos concluir que el científico es una persona seria, demandante y persistente, ya que con el tiempo transcurrido no ha dejado de experimentar para obtener su fin. Por otra parte no mantiene ninguna relación personal (amistad o noviazgo). La ciencia es su único objetivo en la vida.

Otro aspecto importante es que su enemigo o antagonista es un luchador, por quien desarrolla una fijación, ya que estos hombres físicamente desarrollados y con habilidades motrices son ejemplares únicos que le permiten aplicar sus experimentos por sus cualidades Súperhumanas, pero a la vez porque les dan posibilidades de controlar sus descubrimientos, ya que son fáciles de encontrar por su ubicación, pues el luchador tiene como única zona de vida la arena o los gimnasios.

El científico tiene una imagen física de buena apariencia, no solo física, sino que cuida y es pulcro en su manera de vestir a la moda y en sus atavíos, además su comportamiento es agradable y educado... Aunado a esto el es una persona acomodada pues cuenta con empresas y dos laboratorios para sus fines.

### **Vampiro guerrero de la noche**

El científico se llama Lastre y podemos ver con el análisis kinésico que el personaje tiene el objetivo de dominar al mundo, su personalidad es demandante y al mismo tiempo graciosa, ya que su forma de expresión verbal así lo permite.

Se ve que no tiene buen físico, ya que es grueso por lo que podemos decir que es una persona lenta y con mala salud, pero tiene un gran poder por tener armas alienígenas. Otro aspecto que de nota es que es obsesivo, primero porque no para de hablar sobre el dominio del mundo y sobre a la mujer que desea poseer aunque sea su enemiga y segundo porque sus acciones lo reafirman, es decir, acciones como secuestrar y destruir.

También podemos afirmar que es científico, ya que crea una fórmula para un gas mortífero, que le ayudara a conquistar a México, Cabe recalcar que Lastre no quiere dominar al mundo sino nada más a México.

Con el análisis proxémico podemos ver que el científico se desarrolla principalmente en su laboratorio, ya que toda la acción pasa en este lugar, otro espacio que aparece es el de la arena, también muestran el pasillo y el estacionamiento, pero estos lugares no tiene tanto peso como el laboratorio, aunque allá secuestrado ahí al Vampiro Canadiense y a La Rosa de las Estrellas.

Aunado a esto también intuimos que el personaje es muy territorial, ya que este lo demuestra en todo su ser, es decir, lo muestra espacialmente, personalmente y laboralmente; llegando a ser un personaje totalmente egoísta.

En cuanto al rol del científico, del jefe y del luchador, no muestra mucha variedad, pues no hay una línea notoria que divida o identifique a cada rol, pues siempre es el mismo, aunque con el rol de amante si se separa un poco de los demás porque hay un cambio notorio en su forma de actuar y de ser.

Y con el cuadro semiótico del análisis actancial podemos afirmar que el científico loco tiene su motivación en el poder y gracias a su motivación busca el dominio de México para beneficiarse a si mismo, para ello tiene a dos ayudantes femeninas de buen ver pero que no saben nada de ciencia, aunque el único impedimento es La Rosa de las Estrellas que es una luchadora alienígena.





Podemos concluir que Lastre es un personaje sumamente egoísta, pues nada más ve por el mismo, cosa que demuestra continuamente en sus expresiones verbales y físicas. También podemos ver que es una persona persistente y obsesiva por el poder.

Por otra parte vemos que él se desarrolla en dos zonas, la primera es su zona de caza que es la arena y la segunda zona es el laboratorio que se caracteriza por ser una zona de confort y acción, pues casi toda la película se desarrolla ahí.

También vemos que no cambia mucho de rol pues se no hay gran diferencia en los que asume demostrando que no es una persona muy adaptable, otro aspecto es que desea dominar a México y no al mundo. A pesar de que tiene ayudantes estos no son de gran ayuda, pues no le sirven para hacer trabajo pesado ni intelectual.

Además su único rival es la luchadora llamada La Rosa de las Estrellas que se caracteriza por ser una alienígena de buen cuerpo, aunado a esto el usa también tecnología alienígena para cometer sus objetivos.

## INTERPRETACIÓN GENERAL

La finalidad de este análisis ha tenido dos objetivos básicos:

-Uno es demostrar que hay un estilo en la producción cinematográfica mexicana del género de ciencia ficción.

-Y el segundo es exponer las características del científico en las películas de ciencia ficción.

Las características de la producción cinematográfica mexicana en el género de ciencia ficción son las siguientes:

- La producción del género de ciencia ficción es limitada y no existe interés por desarrollarla.
- La puesta en escena en las películas de ciencia ficción son muy reducidas, por ejemplo en locaciones solo se usan como referencia y las escenas siempre se hacen en lugares cerrados sin mucha escenografía.
- Las escenas están centradas en los personajes.
- Las películas de ciencia ficción introducen la presentación de mujeres atractivas que complementan la puesta en escena, aunque no tengan mayor sentido dentro del relato.
- La arena de lucha libre es campo de acción que se repite para dar sentido a las narraciones de ciencia ficción.
- El cine de ciencia ficción en México tiene la participación del luchador popular del momento en sus producciones, de tal forma que vemos a diferentes astros de la lucha en los *films*.
- La trama de la ciencia ficción en México es adaptada a las preocupaciones científicas del momento coyuntural donde se ubica la producción.
- El laboratorio es uno de los lugares que siempre se presenta en los *films* y estos siempre se ubican en sitios lejanos y apartados.



- Las películas de ciencia ficción siempre tienen como fin último dar un mensaje moral donde se define lo bueno y lo malo.
- Las películas de ciencia ficción tienen la participación de pocos personajes.
- Las películas mexicanas de ciencia ficción dan pocos fundamentos científicos o verídicos dentro de la trama de la película.
- El cine de ciencia ficción en México no exhibe escenas de acción o de violencia explícita.

Las características que encontramos del científico son las siguientes:

- El científico tiene un enemigo común: el luchador.
- Todos los científicos tienen para desarrollar sus experimentos su propio laboratorio, que les permite controlar sus acciones.
- Estos laboratorios se caracterizan por tener tecnología, donde la computadora es el elemento central.
- Todos de alguna forma quieren dominar al mundo.
- El científico tiene en general dos objetivos; la creación de objetos y segundo, poder modificar al cuerpo humano.
- El científico se manifiesta como una persona diferente, distante, cuyo único pensamiento son sus descubrimientos, tiene una actitud robotizada, es manipulador, demandante y con una cualidad de persistencia. Son a la vez antisociales pero su apariencia es de pulcritud y buenos modales y muestran una rectitud y seriedad en todos los eventos donde participan.
- Todos tienen una edad oscilante de los 30 años a los 40 años.
- La ciencia es su única motivación en la vida.
- El científico en general son inteligentes y físicamente débiles en comparación con su rival.



- Los científicos tienen una posición social y económica que les permite realizar sus experimentos y tener una vida cómoda.
- El científico tiene la capacidad de modificar su apariencia y personalidad con tal de conseguir sus objetivos.
- El científico maneja el cambio de edad cronológica para lograr sus metas, por medio de disfraces o a través de sus conocimientos puede elaborar una fórmula que le permita el cambio.
- El científico siempre está delimitado por aspectos coyunturales de carácter histórico social de tal forma que es posible identificar en el relato cinematográfico las preocupaciones de la sociedad en los aspectos científicos.
- Una de las operaciones reiterativas es trasplante de cerebros, aunque tengan diferentes objetivos científicos.
- El científico tiene como ayudantes a personas de ambos sexos, pero cuando es masculino es una persona con alta capacidad científica y técnica, sin embargo cuando es femenino estos tienen pocas habilidades y sin conocimientos científicos.
- En la década de los 90s el científico cambia, su lenguaje es coloquial, sus acciones son más cómicas y por lo tanto pierde el sentido del científico tradicionalmente serio y con una rigidez en todos sus actos.

Podemos concluir con los anteriores puntos que el científico mexicano es construido como un ser elegante, educado y ambicioso, por lo general es una persona físicamente débil, pero esto es compensado por la fuerza de los ayudantes, que a pesar de que son ayudantes son personas con estudios o por artefactos tecnológicos que le ayudan a cometer sus objetivos.

Otro aspecto que hay que resaltar es que en los años 50s, 60s, y 70s tienen un mayor parecido en comparación con el científico de los años 90s. Ya que en esta década el científico es modificado radicalmente, pues ya no es serio, sus modales cambian (usa lenguaje más coloquial) y viste más urbano.



En el aspecto del estilo cinematográfico podemos decir, que las producciones se han caracterizado por la falta de producción, haciendo que se centren primordialmente en los personajes para el desarrollo del film, aunque siempre tratan de dar un mensaje moral con ello.

# CAPITULO V

# CONCLUSIONES



## CAPITULO V

### CONCLUSIONES GENERALES

En este trabajo podemos ver que el género cinematográfico es una forma de clasificar películas, pero a su vez el género otorga cualidades y reglas de producción para que sea identificable para el público y el productor, además de que es una guía de comercialización.

Partiendo de este punto vemos que la ciencia ficción es un género, pues cumple con estas expectativas. Conceptualizándolo así podemos definirlo como estilo narrativo que usa a la ciencia como base para el desarrollo de sus historias.

En base a esta definición elaboramos una filmografía de ciencia ficción en el cine mexicano. Cuyo resultado se mostró en 75 películas a lo largo de la historia cinematográfica mexicana, en donde se produjo iniciándose en los años cuarentas y terminan en el 2010.

Esta filmografía nos permitió observar, que las producciones mexicanas de ciencia ficción tienen características propias, muchas de ellas a las escasas posibilidades de producción, que les permitió desarrollar sus propias posibilidades creativas y estilísticas.

En cuanto a las temáticas también se han desarrollado sus propias tipificaciones entre las más desarrolladas son:

*Extraterrestres:* En el campo de los seres de otros planetas observamos que se ramifica en otros subtemas debido a una narración específica, los cuales son:

d) *Viajes espaciales:* son las películas que tratan el tema de la invención de



una nave espacial con la que pueden viajar a la luna Marte o a otros planetas desconocidos.

- e) *Visitantes espaciales*: extraterrestres de diversos planetas nos visitan ya sea para gobernarnos experimentar con nosotros o entablar amistad.
- f) *Mujeres espaciales*: son mujeres extraterrestres que viven en una sociedad como las amazonas y tiene contacto con los terrícolas.

*Científicos*: de igual forma encontramos, que en este tema los interés y características de los científicos, en la películas de ciencia ficción mexicana se ramifican, en:

- e) *Inventores*: científicos que buscan una fórmula que revolucione la vida o ya la hicieron.
- f) *Científicos Locos*: científicos que experimentan con humanos haciendo trasplantes de partes del cuerpo como el corazón o cerebro y que intenta triunfar sobre la muerte al querer revivir a los muertos. Y pueden aplicar dichos experimentos al crimen.
- g) *Conquistadores*: científicos normalmente llamados doctor y con un nombre extranjero alema ruso etc. Que intentan conquistar el mundo con sus experimentos e invenciones.
- h) *Invisibilidad*: es la invención de una fórmula que crea la invisibilidad dando al que la porte el poder para pasar desapercibido y así lograr su cometido.

*Monstruos prehistóricos*: son criaturas que han sobrevivido miles de años desde que existe la vida en el planeta.

*Robots*: son maquinas con forma humanoide que responden ante sus creadores y/o comienzan a tener una conciencia propia.

*Viaje fantástico*: son exploradores o personas comunes que por voluntad o por asares del destino caen en un viaje que los lleva descubrir mundos escondidos en nuestro mismo





planeta.

*Futurismo*: el futuro vislumbra varias facetas o caras en sus supuestos y se divide en:

- d) *Cataclismo*: aquí se incluyen todo tipo de desgracias producidas por el hombre a nivel global como cataclismo holocausto peste fin del mundo y sobrevivientes. Normalmente esto sucede en una visión del futuro no inmediato.
- e) *Sociedades futuras*: es la visión de un mundo del futuro en donde así como las comodidades aumentan también las desgracias, en pocas ocasiones podemos observar una utopía de la sociedad.
- f) *Dictadores del futuro*: son sociedades futuristas en donde ya sea el gobierno o empresas multinacionales gobiernan de forma autoritaria y la rebelión en contra de estos.

*Agentes secretos*: son agentes de la policía que están dotados de tecnología que les ayuda a resolver los crímenes y atrapar al villano.

Cuya temática nos sirvió para la clasificación de las películas. Y estas a su vez arrojaron datos cuantitativos de producción que son:

- Científicos 47% (subdividido en 23 películas de científicos locos, 10 películas de conquistadores y 2 películas de invisibilidad).
- Extraterrestres 39% (subdividido en 17 películas de visitantes espaciales y 5 películas de viajes espaciales).
- Futurismo 16% (Subdividido en 8 películas sociedades futuras, 4 películas de dictadores del futura y 1 película de cataclismo).
- Viajes fantásticos 7%
- Monstruos 1%

Los resultados cuantitativos temáticos nos permitieron determinar al personaje protagónico predominante en la filmografía nacional; siendo este: los científicos locos.

Este elemento nos sirvió como objeto de estudio para poder analizar al personaje del científico loco como persona, como rol y como actante. Esto arrojó datos para poder dar dos tipos de conclusiones, una a nivel de tratamiento de personaje y una a nivel discursivo.

1. A nivel personaje vemos que al decir científico loco pensamos en personas totalmente descuidadas en aspecto físico y personal, y con incoherencia en su expresar, ya sea verbal o física. Pero con este análisis vimos que el científico loco es representado en México como una persona adaptable, dominante, de buen vestir, con buenos modales y solvencia económica. Otro aspecto es que en los años 50s, 60s, y 70s, los científicos conservan un mismo estilo en el carácter, en la procedencia nacional, es decir, no son de México. Pero en los 90s se ve un cambio radical: se muestra parlanchín, impulsivo, grueso, maneja lenguaje coloquial aunque no dice palabras altisonantes si llega ha maldecir e insultar.
2. A nivel discursivo los personajes transgreden a la sociedad a un nivel moral, ideológico y físico, al momento de querer alterar la vida social. Esta alteración se presenta en dos formas: la primera es al querer modificar la naturaleza del hombre, y la segunda es al querer buscar la extinción del hombre. Es por eso que estos personajes siempre reciben un castigo, recalcando en cada película: "hasta donde puede llegar el hombre que sin medir las consecuencias, traspasa los límites de la ciencia y quiere pisar terrenos que solo a dios le corresponde" (Ladrón de cadáveres:1956).

El cine de ciencia ficción en México desarrolla personajes que están unidos a estructuras culturales nacionales, donde el luchador es una de las figuras que acompañan a sus relatos.

La ciencia puede verse en la ficción nacional de dos formas como ayudante de la



humanidad pero a la vez con miedo pues tal vez no pueda controlarse o como su verdugo, es decir, la ciencia que sirve para la devastación de la humanidad.

El científico se caracteriza por tener como antagonista a un luchador. Tiene en general dos objetivos; la creación de objetos y segundo, poder modificar al cuerpo humano. Todos de alguna forma quieren dominar al mundo. Todos tienen una edad oscilante de los 30 años a los 40 años. La ciencia es su única motivación en la vida. En general son inteligentes y físicamente débiles en comparación con su rival. Tiene la capacidad de modificar su apariencia y personalidad con tal de conseguir sus objetivos. Tiene como ayudantes a personas de ambos sexos, pero cuando es masculino es una persona con alta capacidad científica y técnica, sin embargo cuando es femenino estos tiene pocas habilidades y sin conocimientos científicos.

Se puede observar que en la década de los 90s el científico cambia, su lenguaje es coloquial, sus acciones son más cómicas y por lo tanto pierde el sentido del científico tradicionalmente serio y con una rigidez en todos sus actos.

Por ello podemos afirmar que si se ha dado un estilo propio en la producción cinematográfica mexicana en el género de ciencia ficción donde puede observarse que las producciones están restringidas a condiciones histórico coyunturales es decir reproducen los miedos, los problemas de cada época. Y que puede observarse en cada década las preocupaciones al respecto.

A pesar de que el género de ciencia ficción es uno de los que cuentan con menos producciones, ha desarrollado su propio estilo que se caracteriza porque son de las primeras películas con luchadores y por lo tanto no había una gran inversión económica en cuanto a utilería, vestuario o escenografía, pero aún con carencias, ya que muchos de los elementos utilizados en la película, son reutilizados pero la realidad y el uso de color la hizo visualmente atractiva.



Los "aparatos tecnológicos" que aparecen en estas películas están elaborados de manera muy artesanal y muchas veces con un funcionamiento ilógico e inverosímil.

También fue evidente que estas películas fueron producto de una situación política y cultural determinada, ya que sin que fuera su cometido principal, estas películas retrataban un fenómeno social emergente, el cual, era bastante alarmista y temeroso de aquellos cambios sociales.

Muchas de las fallas de producción hicieron de estas películas algo falsas, fantásticas y sorprendentes que caía en el humor involuntario haciendo de ellas algo digno de verse.

Muchos opinan que estas películas no son más que "churros", sin ninguna trascendencia y más aún, que son un cine de nacos e idiotas incultos; pero una cosa es definitiva y es que nadie que las haya visto puede quedarse sin decir algo sobre ellas. A diferencia del cine "espectacular" estadounidense con sus grandes efectos especiales, sus actores guapos y glamorosos, el cine de ciencia ficción supera por mucho nuestras expectativas ya que no son nada predecibles, y nos hacen pasar un buen rato y se encuentran ya en el gusto de los espectadores.

# BIBLIOGRAFÍA



## BIBLIOGRAFÍA

### Libros

- Aldiss, Brian W. & Wingrove, David. *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction*. Atheneum, 1986.
- Altman, Rick. *Los géneros Cinematográficos.- film/Genere; British film institute, Londres*, 1999. España; Paidós Comunicación; 2000.
- Barbachano, Carlos. *El cine, arte e industria*. México. Ediciones Manuel Salvat; 1999.
- Casetti, Francesco. *Teorías del Cine*. Madrid. Ediciones Cátedra; 1994.
- Correa Pérez, Alicia. Orozco, Arturo. *Literatura Universal. Introducción al análisis del texto*. México, D.F. Editorial Porrúa; 1996.
- Edmée, María. *Literatura universal a través de autores selectos*. México. Editorial Paidós Comunicación; 2000.
- F. Kavin, Bruce. *How movies work. United States of America*. University of California Press; 1992.
- Garcé, José Luis. *Ciencia Ficción*. Enciclopedia del 7º arte. El cine. Barcelona. BURU LAN S.A. DE EDICIONES. 1973.
- García Riera, Emilio. *Historia documental del cine mexicano*. Enciclopedia



Cinematográfica mexicana. México. Ediciones CONACULTA. 1994.

- Hueso Montón, Ángel Luis: *Los géneros cinematográficos*. Burgos. Mensajero. 1983.
- *Género*. Enciclopedia SALVAT. Introducción a las artes. Madrid. 1987.
- *Género*. Diccionario LAUROSSSE. México: D.F. 2001.
- *Género*. Diccionario de gramática y ortografía. España. Editorial Grijalbo. 2000.
- Herranz, Pablo. *Rumbo al infinito. 50 películas fundamentales del cine de ciencia ficción*. Valencia, Editorial Midons, 1998.
- Mercader, Yolanda. *Análisis de personajes*. Apuntes de clase. 2011. UAMX.
- Phillips, William H. *Film, an introduction USA*; Bedford/St. Martin's; 2002.
- Sánchez Noriega, José Luis. *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid; Alianza Editorial; 2002.

#### Revistas:

- Mesa, Frabicio. *Entrevista a Pascal Thomas*. Revista cinemania. México. 2008. Edición especial 11.

#### Páginas Web:



- <http://www.arteespana.com/futurismo.htm>
  
- <http://www.batiburrillo.net/2010/07/09/la-ciencia-ficcion-tiene-su-origen-en-la-antiguedad.htm>
  
- Fernández Balbuena, Iván: Olaf Stapledon, *el filósofo de la ciencia ficción*.  
<http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=168>
  
- Fugueman. *Géneros cinematográficos*.  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/fuguemann\\_o\\_la/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/fuguemann_o_la/capitulo3.pdf)
  
- Frabetti, Carlo: *Entrevista al ganador alfaguara*.  
<http://www.alfaguara.com/es/autor/carlo-frabetti>
  
- Frabetti, Carlo: *Serie de selecciones del género*.  
<http://www.literaturapropectiva.com/?p=346>
  
- Gatteno, Jean: *La Bibliotheque de France a mi-parcours*.  
[http://www.amazon.com/Bibliotheque-France-mi-parcours-TGB-French/dp/2765405123/ref=ntt\\_at\\_ep\\_dpt\\_2](http://www.amazon.com/Bibliotheque-France-mi-parcours-TGB-French/dp/2765405123/ref=ntt_at_ep_dpt_2)
  
- González Vargas, Benedicto: *Hacia una definición del género de la ciencia ficción*.  
<http://pedablogia.wordpress.com/2006/10/04/hacia-una-definicion-del-genero-de-la-ciencia-ficcion/>



- Luna Sánchez, José Pablo: *Historia de la Ciencia Ficción*:

<http://www.imperioanime.com/cultura-pop/ciencia-ficcion-historia/>

- Marc Montijano Cañellas: *Breve historia del cómic*:

[http://www.homines.com/comic/comic\\_01/index.htm](http://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm)

- Márquez, Manuel: *Géneros Cinematográficos*:

[www.cine.ciberanika.com/arti25.htm](http://www.cine.ciberanika.com/arti25.htm)

- <http://www.monografias.com/trabajos65/introduccion-teoria-genero/introduccion-teoria-genero.shtml>

- Naito, López Mario. *Los Géneros Cinematográficos: Apariencias Y Evidencias*:

[www.geocities.com/lacasadelhada/Losgeneroscineamatograficos.html](http://www.geocities.com/lacasadelhada/Losgeneroscineamatograficos.html)

- Pérez Ruff, José Patricio:

<http://revistas.ucm.es/inf/15788393/articulos/ARAB0606330002A.PDF>

- Pringle, David: *Ciencia ficción: Las cien mejores novelas*:

<http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00659.htm>

- Ranúñez, José Luis: *Technicolor: cinematografía mexicana de ciencia-ficción*:

<http://www.quintadimension.com/article92.html>

- Sánchez Durán, Fernando: *Literatura Fantástica*:

<http://lasietecolinas.blogspot.com/2008/11/fernando-snechez-duru>



- <http://www.scribd.com/doc/4062727/Historia-del-Comic>
  
- Ternisien, Xavier: *Ciencia Ficción*.  
<http://www.buenastareas.com/ensayos/CienciaFiccion/4851.htm>
  
- Traversa, Oscar: *La aproximación inicial al filme: el contacto con el género*.  
<http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC0000110261A.PDF>
  
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción)
  
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia\\_ficción\\_en\\_la\\_televisión](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_ficción_en_la_televisión)
  
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Futurismo>
  
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Género>
  
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>
  
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_del\\_cine](http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine)
  
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Salvador\\_de\\_Madariaga](http://es.wikipedia.org/wiki/Salvador_de_Madariaga)

# FILMOGRAFÍA



## FILMOGRAFÍA

### Cronológica

#### Cronológica

1. » El Moderno Barba Azul.....Salvador, Jaime. Alsa Films México, 1946

#### 50`s

2. El Monstruo Resucitado Chano Urueta, Internacional cinematográfica, 1953
3. La Sombra Vengadora Rafael Baledón. Producciones Luis Manrique, 1954
4. » Los Platillos Voladores Soler, Julián. Producciones Mier y Brooks México, 1955
5. » El Monstruo de la Montaña Hueca  
Rodríguez, Ismael. Pels Rodríguez Méx, 1956
6. » Ladrón de Cadáveres Méndez, Fernando. Int Cinematográfica Méx, 1956
7. » Robot Humano Portillo, Rafael. Cinematográfica Calderón México, 1957
8. » El Hombre que Logró ser Invisible  
Bologaro. Cinematográf Calderón Méx, 1957
9. » La Nave de los Monstruos  
González, Rogelio. Producciones Sotomayor Méx, 1959
10. » El Conquistador de la Luna González, Rogelio. Producc. Sotomayor Méx, 1960

#### 60`s

11. » Neutrón: el Enmascarado Negro  
Curiel. Estudios Ame. y Produc Corsa Méx, 1960
12. Neutrón contra el Doctor Caron Curiel, Federico. Estudios América México, 1960

13. Neutrón contra los Automatas de la Muerte  
Curiel, Federico. Estudios América y Producciones Corsa México, 1960
14. »La Marca del Muerto Fernando Cortés, Alameda Films, 1960
15. Orlak: El Infierno de Frankenstein  
Baledón. Filmadora Independiente México, 1960
16. » Los Astronautas Zacarías, Miguel. Producciones Zacarías México, 1960
17. » Santo contra el Cerebro Diabólico  
Curiel, Federico. Películas Rodríguez Méx, 1961
18. » Rostro Infernal Bolongaro, Alfredo. Estudios América México, 1962
19. » Aventura al Centro de la Tierra Bolongaro. Produc Sotomayor Méx, 1964
20. » El Asesino Invisible ...Cardona, René. Filmadora Panamericana México, 1964
21. »Gigantes Planetarios... ..Bolongaro, Alfredo. Producciones Corsa México, 1965
22. » El Planeta de las Mujeres Invasoras Curiel, Fede. Producciones Corsa Méx, 1965
23. » Profanadores de Tumbas Díaz, José. Fílmica Vergara Cinecomisiones Méx, 1965
24. » Arañas Infernales Curiel, Federico. Fílmica Vergara Cinecomisiones Méx, 1966
25. » La Isla de los Dinosaurios Portillo, Rafael. Cinematográfica Calderón Méx, 1966
26. » Santo contra la Invasión de los Marcianos  
Bolongaro, Alfredo. Producciones Cinematográficas México, 1966
27. La Mano que Aprieta Alfredo B. Crevenna, 1966
28. » Doctor Satán Gutiérrez, Miguel A. Producciones Espada México, 1966
29. » Blue Demon contra Cerebros Infernales  
Urueta, Santiago Luciano. Estudios América México, 1966
30. »Pacto diabólico Salvador, Jaime. Fílmica Vergara ,1967
31. Con Licencia para Matar Baledón, Rafael. Películas Mundiales México, 1967
32. » Blue Demon en Pasaporte a la Muerte  
Bolongaro, Alfredo. Producciones Corsa México, 1967
33. La Mujer Murciélago René Cardona, 1967
34. Peligro... Mujeres en Acción  
Cardona, René. Productora Fílmica Nacional Méx, 1967
35. La Horripilante Bestia Humana  
Cardona, René. Cinematográfica Calderón Méx, 1968
36. Invasión Sinistra Ibañez, Juan. Fílmica Vergara Cinecomisiones México, 1968
37. » Cazadores de Espías Baledón, Rafael. Películas Mundiales México, 1968
38. » Santo contra Capulina Cardona, René. Producciones Zacarías México, 1968
39. » Las Luchadoras contra el Robot Asesino



- Cardona, René. Cinematográfica Calderón México, 1968
40. » Blue Demon y las Seductoras Martínez, Gilberto. Cinematograficara México, 1968
41. » Santo contra Blue Demon en la Atlántida  
Soler, Julián. Cinematográfica Sotomayor México, 1969
42. » Santo y Blue Demon contra los Monstruos  
Martínez, Gilberto. Producciones Sotomayor México, 1969

70's

43. » La Invasión de los Muertos Cardona, René. Producciones Nova México, 1971
44. » Santo contra la Hija de Frankenstein  
Delgado, Miguel Melitón. Cinematográfica Calderón México, 1971
45. » Súperzan el Increíble Curiel, Federico. Producc Fílmicas Agrasánchez Méx, 1971
46. » Santo contra los Asesinos de Otros Mundos  
Galindo, Rubén. Filmadora Chapultepec México, 1971
47. » Súperzan y el Niño del Espacio Lanuza, Rafael. Cinematográfica Tikal Méx, 1972
48. » Santo y Blue Demon contra el Doctor Frankenstein  
Delgado, Miguel Melitón. Cinematográfica Calderón México 1973
49. » Karla contra los Jaguares Herrera, Juan Manuel. Víctor Films México, 1973
50. » Los Jaguares contra el Invasor Misterioso  
Herrera, Juan Manuel. Víctor Films México, 1973
51. » Kaliman en el Sinistro Mundo de Humanon Ramírez. Kalifilms México, 1974
52. » Misterio en las Bermudas Martínez, Gil. Produc Fílmicas Agrasánchez Méx, 1977
53. » El Año de la Peste Cazals, Felipe. Conacite Dos México, 1978

80's

54. México 2000 González, Rogelio A. Conacine México, 1981
55. » El Ombligo de la Luna Prior, Jorge. Producciones Volcán México, 1985
56. Abriendo Fuego. Anda de, Rodolfo. Cicsa México, 1987
57. » Súperpolicía 880 Galindo, Pedro. Internacional Films México, 1982
58. » Dos Nacos en el Planeta de las Mujeres  
Rojas, Alberto. Cinematográfica del Prado México, 1989

90's

59. » La Tumba del Atlántico de Anda, Rodolfo. Televisine México, 1990  
 60. » Keyko en Peligro Cardona, René. Rahs México, 1990  
 61. » Comando de la Muerte Gurrola, Alfredo. Productora Cinedos México, 1990  
 62. » Retén Goyri, Sergio. Producciones Tijuana México, 1991  
 63. Barman y Droguin Gilberto de Anda. Trujillo Films, 1991  
 64. » Arma Secreta Goyri, Sergio. Goyri y Asociados México, 1992  
 65. » Luchadores de las Estrellas López, Rodolfo. Arena Films México, 1992  
 66. » Vampiro Guerrero de la Noche Nieto, José. Producciones Nuevo Cine Méx, 1993  
 67. » Utopia-7 Laborde, Leopoldo. Omicrón Films México, 1995

2000

68. Vera Francisco Athié. CONACULTA, IMCINE, 2002  
 69. Polvo de Ángel Oscar Blancarte, México/Colombia, 2007  
 70. Traficante de Sueños Alex Rivera, México/Estados Unidos, 2008  
 71. Seres: Génesis Ángel Mario Huerta, 2008  
 72. De día y de noche Alejandro Molina, Cadereyta Films FOPROCINE Méx, 2009  
 73. 2033 Francisco Laresgoiti, La Casa de Cine México, 2009

2010 's

74. Depositarios Rodrigo Ordoñez, México 2010  
 75. Noche Sin Cielo Benjamin Williams, 2011

# APÉNDICE





## APÉNDICE 1

### **Formatos**

1. Mudo y Sonoro.
2. Animación y referente real.
3. Figurativo y no figurativo.
4. Argumental y documental.

### **Categorías supragenéricas**

1. Cortometrajes, largometrajes, videoclips, cine comprimido, etc.
2. Cine comercial, explotación, publicitario, industrial, experimental, de arte, ensayo, infantil, pornográfico, películas de culto, de agitación política, etc.
3. Cine comercial, serie B, independiente, institucional, cooperativo, etc.
4. Adaptaciones novelísticas, teatrales, remakes, historias reales, etc.
5. Películas de episodios, historias paralelas, obras corales, etc.

### **Géneros, especializaciones, ciclos y subgéneros**

#### Drama

- Melodrama.
- Romance, drama romántico.
- Histórico.
- Político.
- Social.
- Judicial.
- De investigación.
- Biográfico.
- Religioso, bíblico.



Amores imposibles.  
Amor y muerte.  
Desamor y separación.  
Reencuentros.  
Descubrimiento del sexo y ritos de adultez.  
Familias en crisis.  
Mundo de la infancia.  
Minorías étnicas (amish, tribus indias, inuit, judíos, gitanos, mercheros, etc).  
Discapacitados.  
Luchas obreras y clases sociales.  
Racimos y derechos humanos.  
Emigración y choque cultural.  
Guerrilla y terrorismo.  
Biográficas de pintores, actores, aventureros, científicos, gánsters, santos, etc.  
Descolonización e independencia.  
Mundo de los toros.  
Enfermedades físicas y mentales.  
Muerte y sentido de la vida,  
Pena de muerte.  
Drogas y alcoholismo.  
Descenso a los infiernos.  
Prostitución.  
Desaparición de personas.

#### Comedia

Histórico.  
Psicológico.  
Proindios.  
Crepuscular.  
Spaghetti western.  
Horse opera.  
Conquista del Oeste.  
Indios.  
Relatos de venganza.  
Cuatreros.





Western latino.

### Musical

Comedia musical (musical americano).

Melodrama con canciones.

Cine con cantante y/o músico.

Baile.

Ópera.

Opereta.

Ópera rock.

Ranchera mexicana.

Zarzuela.

Copla española y flamenco.

Vodvil.

Conciertos.

### Terror

Licantropía (hombres lobos).

Vampirismo.

Satanismo.

Gore.

Sucesos paranormales.

Alucinaciones y terror psicológico.

Psicópatas.

Muertos vivientes.

Casas y objetos con poderes.

Asesinos en serie.

Animales demoníacos.

### Fantástico

Fantasías históricas.

Héroes y animales mitológicos.

Metáforas futuristas.

Invasiones del espacio.

Monstruos de laboratorio.  
Robots y máquinas del tiempo.  
Brujas, magos y héroes medievales.  
Transformaciones de tamaño.  
Poderes extraordinarios.

#### Aventuras y acción

Acción espectacular.  
Piratas y aventuras marinas.  
Leyendas medievales.  
Capa y espada.  
Espacios exóticos.  
Artes marciales.  
Aventuras futuristas.  
Deportivas (de surf, béisbol, boxeo, fútbol, etc.).  
Huidas, fugas y persecuciones.  
Animales.  
*Kaiju-eiga*.  
Espionaje, agentes secretos.  
Buddy Films.

#### Criminal

Cine negro.  
Suspense, thrillers.  
Cine de gánsters.  
Policíaco.  
Intriga psicológica.  
Policíaco-documental.  
Denuncia social.  
Investigación criminal.  
Penitenciario.  
Mafia.  
Atracos y timos.  
Falso culpable.  
Psicópatas.





Asesinos en serie.

### Bélico

Drama bélico.

Misión militar.

Pacifista.

Comedia militar.

Guerra de Secesión americana.

Primera guerra mundial.

Guerras coloniales.

Guerra civil española.

Segunda guerra mundial.

Partisanos, resistencia antinazi.

Guerra de Corea.

Vietnam y Suroeste Asiático.

Guerras contemporáneas (Latinoamérica, Oriente próximo).

### Principales géneros híbridos

Comedia dramática.

Comedia musical.

De romanos (peplum) (drama histórico de la antigüedad + aventuras).

Catástrofes (drama + aventuras).

Kolossal (drama histórico, bíblico o actual + aventuras).

Ciencia-ficción (fantástico + aventura o drama).

Esperpento (comedia + drama trágico).

Cine de propaganda (bélico, político o criminal + drama).

### Intergéneros

Cine en el cine.

Mundo del cine, del teatro, de la televisión y del espectáculo.

Películas de carretera y de viajes (road-movies).

Cine de mujeres.

Cine de profesionales (médicos, periodistas, abogados...).

Homosexualidad.

Historias de amistad e iniciación.

Erótico.

Relatos de venganza...

## Apéndice 2

### Géneros cinematográficos:

Cine adolescente  
Cine arte  
Cine BDSM  
Cine bélico  
Cine de gánsteres  
Cine catástrofe  
Cine costumbrista  
Cine cristiano  
Cine de acción  
Cine de animación  
Cine de artes marciales  
Cine de autor  
Cine de aventuras  
Cine de ciencia ficción  
Cine de samuráis  
Cine de terror  
Cine documental  
Cine épico  
Cine experimental  
Cine fantástico  
Cine fetichista  
Cine gore  
Cine histórico  
Cine musical  
Cine negro  
Cine policíaco  
Cine político  
Cine pornográfico  
Cine propagandístico  
Cine romántico  
Cine surrealista



Clase B  
Comedia (cine)  
Comedia romántica  
Drama  
Melodrama  
Snuff movies  
Spoof movie  
Thriller  
Western