



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN DE ESTADOS UNIDOS:  
CARACTERÍSTICAS DE LAS TEMÁTICAS EN LA  
PRODUCCIÓN EN EL PERIODO DE 1950 – 2010

### TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
OPCIÓN: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

PRESENTA:

DIEGO FRANCISCO DOMÍNGUEZ MANDUJANO

ASESOR: MTRA. CLAUDIA PATRICIA CORONADO Z.

MÉXICO, 2014.





Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

## Índice

|   |    |
|---|----|
| <b>Introducción</b> .....   | 06 |
| <b>Capítulo 1. ¿Qué es la ciencia ficción?</b> .....  | 09 |
| La ciencia ficción en su forma cinematográfica.....   | 12 |
| Características básicas del cine de ciencia ficción.....                                    | 20 |
| La ciencia.....   | 20 |
| El mito.....  | 22 |
| Lo verosímil.....   | 23 |
| El hombre y el futuro de la sociedad.....   | 24 |
| El hombre y su contacto con lo desconocido.....   | 26 |
| El hombre y sus creaciones.....   | 29 |
| La técnica.....   | 31 |
| Principales efectos del cine de ciencia ficción (1950-2010).....                            | 31 |
| Efectos de cámara.....  | 32 |
| Efectos realizados con dispositivos mecánicos.....  | 36 |
| Efectos realizados por computadora.....   | 38 |
| La iconografía.....   | 41 |
| <b>Capítulo 2. Historia del cine de ciencia ficción de Estados Unidos (1950-2010)</b> ..... | 47 |
| Antecedentes.....   | 47 |
| La aparición del cine.....  | 48 |
| Los inicios de la cinematografía y de la ciencia ficción en Estados Unidos (1900-1920)..... | 49 |
| Los años veinte y la creación del estilo de Hollywood.....                                  | 51 |

|  |    |
|--|----|
| Los años treinta: Los seriales de ciencia ficción y los relatos utópicos.....            | 57 |
| La ciencia ficción en la década de 1940: La Segunda Guerra Mundial y las adaptaciones... | 59 |
| La edad de oro de la ciencia ficción en Estados Unidos.....                              | 61 |
| 1960: Secuelas de “La edad de oro”.....  | 63 |
| Los setentas: Apocalipsis, medio ambiente y tecnología.....                              | 66 |
| La ciencia ficción de la década de 1980.....   | 69 |
| 1990. Una década antes del fin del mundo.....  | 70 |
| Los primeros diez años del siglo XXI.....  | 71 |

### **Capítulo 3. Principales temáticas del cine de ciencia ficción en Estados Unidos (1950-2010)... 74**

|   |     |
|---|-----|
| Metodología de análisis.....  | 74  |
| Análisis narrativo de un filme.....   | 74  |
| Análisis cualitativo de datos.....  | 79  |
| Proceso de investigación.....   | 81  |
| Características de las temáticas del cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos... | 89  |
| Origen y forma de los extraterrestres.....  | 89  |
| Tecnología.....   | 91  |
| Relación humanos – extraterrestres.....   | 93  |
| ¿Hacia dónde se dirigen los extraterrestres en el futuro?.....                              | 95  |
| Mutaciones, trasplantes, implantes y clonación.....   | 97  |
| Mutaciones y clonación.....   | 97  |
| Trasplantes y clonación.....  | 101 |

|   |     |
|---|-----|
| Computadoras, inteligencia artificial y realidad virtual.....                                       | 104 |
| Inteligencia artificial.....  | 104 |
| Realidad virtual.....   | 106 |
| Robots.....   | 107 |
| <i>Cyborg</i> .....   | 109 |
| Relación entre el robot y el ser humano.....  | 111 |
| El viaje fantástico.....  | 113 |
| Viaje espacial.....   | 114 |
| <i>Space Opera</i> .....  | 119 |
| Viaje al fondo del mar.....   | 120 |
| Viaje al centro de la tierra.....   | 124 |
| Viajes a destinos exóticos.....   | 125 |
| Viajes en el tiempo.....  | 126 |
| Distopías en la ciencia ficción.....  | 128 |
| Distopía apocalíptica.....  | 132 |
| Distopías tecnológicas-dictatoriales.....   | 134 |
| Evolución histórica de las temáticas de ciencia ficción de Estados Unidos (1950-2010). Esquemas.... | 138 |
| Los años cincuenta.....   | 138 |
| Los años sesenta.....   | 142 |
| Los años setenta.....   | 148 |
| Los años ochenta.....   | 153 |
| Los años noventa.....   | 158 |

|  |            |
|--|------------|
| Los primeros diez años del siglo XIX.....                    | 165        |
| <b>Capítulo 4. El cine de ciencia ficción en México.....</b> | <b>173</b> |
| Antecedentes.....  | 173        |
| La literatura.....   | 173        |
| La historieta de ciencia ficción en México.....              | 175        |
| Temáticas del cine de ciencia ficción en México.....         | 176        |
| El científico loco y sus creaciones.....                     | 176        |
| Los luchadores.....  | 177        |
| Viaje fantástico.....  | 182        |
| Invasiones extraterrestres.....                              | 183        |
| Distopías en la ciencia ficción.....                         | 184        |
| Implantes cibernéticos.....                                  | 185        |
| Mutaciones.....  | 185        |
| Inteligencia artificial.....                                 | 185        |
| Clonación.....   | 186        |
| Adaptaciones.....  | 186        |
| Iconografía.....   | 187        |
| <b>Conclusiones.....</b>                                     | <b>189</b> |
| <b>Bibliografía.....</b>                                     | <b>201</b> |

## Introducción

Las películas de ciencia ficción son productos de comunicación atractivos porque nos presentan, entre otras cosas, escenarios fuera de la realidad, fenómenos ajenos y diferentes a la vida de la mayoría de las personas, y narraciones que desafían los límites de la imaginación humana.

En su forma cinematográfica aparece por primera vez en 1902 con la cinta *Viaje a la Luna*, creada por el mago, actor, músico y director de cine de origen francés Georges Méliés.<sup>1</sup> Con el estreno de esta cinta se inicia un viaje para posicionar a la ciencia ficción no sólo como un referente de la cinematografía mundial, sino también como un género predilecto tanto para directores de cine como para el público que asiste a las salas de proyección.

En los Estados Unidos, la ciencia ficción tiene sus orígenes en 1908 con dos adaptaciones del libro *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson. En sus inicios las películas se caracterizaron por su realización casi artesanal y bajo presupuesto. Pero esto cambió a la mitad del siglo XX con el auge de la llamada “Edad de oro de la ciencia ficción”.<sup>2</sup>

En la década de 1950, el género se convierte en una forma exitosa de entretenimiento, y atrae la atención de los dirigentes de la industria cinematográfica, quienes deciden impulsar la producción. Gracias a esto el cine de ciencia ficción norteamericano ha podido consolidarse a nivel mundial, porque tiene el respaldo de Hollywood, que cuenta con la capacidad de invertir capital de forma constante en la creación de filmes, y además posee los contactos, el prestigio y el poder político, económico e ideológico para penetrar en mercados extranjeros e importar sus productos a casi cualquier lugar del globo terráqueo.<sup>3</sup>

Este interés de Hollywood por la ciencia ficción también ha permitido la formación de un catálogo temático, integrado por elementos heterogéneos, que se actualiza con el paso de los años, y se emplea en la creación de contenidos de este género cinematográfico.

Esta investigación se enfoca en estudiar las temáticas del cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos durante el periodo 1950-2010, para conocer sus principales características, cómo se

---

<sup>1</sup> Javier Memba. *La década de oro de la ciencia ficción*. España, T&B. 2005. Pág. 20.

<sup>2</sup> *Ibid.* Pág. 29.

<sup>3</sup> J.P. Telotte. *El cine de ciencia ficción*. Inglaterra, Cambridge University Press. 2001. Pág. 97.

han modificado con el transcurso de las épocas, qué tipo de influencia reciben del contexto circundante, cuáles son las más antiguas, las más recientes, y las que tienen más apariciones en el cine.

Gracias a este estudio se facilitará el proceso de identificación de historias de ciencia ficción, porque conoceremos, entre otras cosas, qué tipo de personajes se ocupan en los relatos, la forma cómo se narran los eventos del argumento, y el tipo de elementos presentes en cada temática en particular.

Se ha escogido abordar la producción realizada en Estados Unidos porque es considerada el principal representante de ciencia ficción a nivel global,<sup>4</sup> se cuenta con más fuentes de información sobre esta filmografía en particular y sus contenidos han influido a las películas de este género producidas en otros países.<sup>5</sup>

Debe mencionarse que la intención principal de este proyecto es mostrar la evolución de las temáticas, y además se busca contribuir en el campo de la investigación sobre cine, al estudiar un periodo de tiempo determinado de la ciencia ficción (1950-2010), el cual no ha sido abordado en México con anterioridad. Asimismo, representa un reto personal, porque si esta investigación concluye con éxito, demostrará que el autor de este trabajo posee los conocimientos y el mérito necesarios para merecer un título que lo acredite como licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Esta investigación se compone de tres partes más una sección final de conclusiones:

En el primer capítulo de este escrito se mencionan los conceptos necesarios para comprender el cine de ciencia ficción. Se inicia con una exposición sobre la relación de este género con lo que Tzvetan Todorov denomina como fantástico. Después se indican las características de su forma cinematográfica, se continúa con la enumeración de los términos que sustentan su lógica interna, y por último, se señalan los elementos de su iconografía.

A continuación, en el segundo apartado se realiza una revisión histórica del cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos, enfocándose primordialmente en dos aspectos: El contexto cultural de la producción de esta clase de películas, y las transformaciones de este género a través del tiempo.

---

<sup>4</sup> Varios autores. El futuro más acá. México. UNAM/Landucci. 2006. Pág. 68.

<sup>5</sup> *Ibíd.* Pág. 106.

Finalmente en el último capítulo se expone, en primer lugar, la metodología utilizada para la elaboración de este trabajo. Se ocuparon una herramienta teórica, el análisis narrativo de un filme propuesto por David Bordwell, y una técnica para recopilar, ordenar y clasificar la información, el análisis cualitativo de datos que aparece en el texto *Metodología de la Investigación* de Carlos Fernández Collado. En segundo lugar, se aborda cada temática de ciencia ficción de forma particular. Se señalan sus principales características y se presenta, con una línea del tiempo, la forma cómo se han modificado específicamente cada una de ellas. En este catálogo, cabe señalar, aparecen los extraterrestres, las mutaciones, la inteligencia artificial, realidad virtual, los robots, los trasplantes e implantes, el viaje fantástico y los escenarios distópicos.

## 1.- ¿Qué es la ciencia ficción?

Tzvetan Todorov, en el libro *Introducción a la literatura fantástica*, plantea que una obra considerada dentro de los parámetros de la “fantasía” está conformada por dos tipos de elementos, aquellos considerados reales, porque se ajustan a las reglas del mundo ordinario, y otros con una estructura diferente (alejados de la realidad), y con necesidades y reglas creadas sólo para ellos.<sup>6</sup>

El autor profundiza y expone que esta distinción entre los elementos ordinarios o “comunes”, y los otros con un origen alejado de los fenómenos de la realidad, producen un efecto de duda o vacilación, tanto en los personajes como en el lector. Porque al combinar realidad con ficción, no se sabe a ciencia cierta si los acontecimientos presentados en la obra tienen una explicación de tipo sobrenatural (cercana al campo de la imaginación) o una de corte racional, sustentada por un mundo observable y tangible.

En este momento de duda o vacilación, ubicado entre lo real y lo imaginario, afirma Todorov, puede apreciarse lo fantástico:

En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos [...] Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural.<sup>7</sup>

Después de situar lo fantástico entre la realidad y la imaginación, Todorov, añade dos términos más: Lo extraño para referirse a los acontecimientos sobrenaturales de un relato que al final reciben una explicación racional; y lo maravilloso, que son historias fantásticas al inicio, pero en su desenlace

---

<sup>6</sup> Tzvetan Todorov. *Introducción a la literatura fantástica*, México, Ediciones Coyoacán, 2005, p. 16.

<sup>7</sup> Tzvetan Todorov. *Op.cit.* Pág. 24.

terminan con la aceptación de lo sobrenatural.<sup>8</sup> Esta clasificación se ejemplifica en el siguiente esquema:



Así, de acuerdo a Todorov, el género de la fantasía alude a una realidad cotidiana y agrega elementos alejados de la familiaridad, juega entre lo real e imaginario, llega al límite de lo extraño y de lo maravilloso, y configura nuevas vertientes, a las que el cine de ciencia ficción pertenece.<sup>9</sup>

Esta idea donde los contenidos de ciencia ficción se sitúan dentro de las fronteras de lo extraño, lo fantástico o lo maravilloso, también es compartida por el autor J.P. Telotte, quien ocupa la división de Todorov, para proponer una clasificación y ejemplificar la relación entre las temáticas de este género cinematográfico y la fantasía.

Telotte, ubica dentro de los límites de lo extraño a los temas llamados alteraciones técnicas y las versiones sustitutivas del yo,<sup>10</sup> y donde incluye contenidos relacionados con las aplicaciones humanas de la ciencia y tecnología, y las reformulaciones y modelados del yo que producen robots, androides y *cyborgs*.<sup>11</sup>

Este autor toma como base ciertos aspectos de lo que Todorov denomina “Temas del yo”,<sup>12</sup> particularmente los relacionados con la metamorfosis, el desdoblamiento de la personalidad y la transformación del espíritu en materia y del objeto en sujeto, para situar dentro de los parámetros de

---

<sup>8</sup> Tzvetan Todorov. Op.cit. Páginas 39 y 45.

<sup>9</sup> Virginia Vázquez Cortés. El replanteamiento del género cinematográfico de ciencia-ficción en el cine estadounidense de los '60 a partir de la renovación temática de la relación hombre-máquina. Estudio de caso: 2001: Odisea del Espacio, (2001: a Space Odyssey, 1968) de Stanley Kubrick. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación. FCPYS. UNAM. 2009.

<sup>10</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 22.

<sup>11</sup> *Ibid.* Pág. 24.

<sup>12</sup> Tzvetan Todorov. Op.Cit. Pág. 87.

lo extraño, a ciertos argumentos relacionados con las alteraciones humanas logradas por medio de la ciencia y la tecnología.

El segundo elemento de esta clasificación, llamado cambios en la sociedad y la cultura producidos por nuestra ciencia y tecnología, abarca las visiones utópicas y distópicas, donde gracias a la razón, la ciencia y la tecnología los humanos pueden rehacer, para bien o para mal, el mundo. Estos temas se ubican dentro del terreno de lo fantástico, entre la realidad y la imaginación.<sup>13</sup>

Telotte utiliza este carácter de ambigüedad entre lo sobrenatural y lo racional para vincularlo con la dualidad utopía-distopía futurista, que se sitúa en la frontera de lo que podría ser o podría no ser.

El último componente se denomina impacto de fuerzas más allá de la esfera humana, de encuentros con seres extraterrestres y con otros mundos (u otros tiempos), y se localiza en el ámbito de lo maravilloso, en el reino de lo sobrenatural o espiritual que penetra y desafía nuestro mundo cotidiano.<sup>14</sup>

Con esta división en tres campos narrativos, J.P. Telotte, no sólo busca señalar la relación entre la fantasía y la ciencia ficción, sino también plantear que en su forma cinematográfica, este género debe ser considerado un supertexto, es decir, "el grupo de más significativas características o parecidos familiares entre muchos textos concretos que, consecuentemente, pueden ser analizadas, evaluadas y relacionadas unas con otras gracias a sus conexiones con esa consolidación de muchos textos creada en diferentes momentos".<sup>15</sup>

Con esta idea del supertexto, este autor define a la ciencia ficción como un centro donde se concentran diferentes clases de contenidos, ubicados entre las categorías de lo extraño, fantástico y maravilloso, que forman un *corpus* heterogéneo de temas que le otorgan a este género una vitalidad para transformarse, actualizarse, y en ocasiones, traspasar sus fronteras conceptuales y entrar en contacto con otro tipo géneros, como el cine negro, el *western*, el de terror, o en otra vertiente,

---

<sup>13</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 22.

<sup>14</sup> *Ibíd.* Pág. 21.

<sup>15</sup> John G. Cawelti. Citado en *El cine de ciencia ficción*, Inglaterra, Cambridge University Press, 2001, p.19.

producir filmes donde se combinen elementos provenientes de diversos medios, como es el caso de *Star wars*.<sup>16</sup>

### **La ciencia ficción en su forma cinematográfica**

Aunque ya conocemos que la ciencia ficción comparte ciertos rasgos con la fantasía y además puede ser considerada un *supertexto* donde se agrupan elementos de orígenes y cualidades diversas, poco conocemos, hasta el momento, de su forma audiovisual ni tampoco hemos tratado de definirla conceptualmente.

Para lograr estos cometidos, consideraremos a la ciencia ficción como un género cinematográfico, para así poder situarla dentro de la metodología propuesta por el autor Rick Altman, quien analiza el cine desde una perspectiva distinta, alejada de la visión de los críticos de cine y más cercana al punto de vista de los productores de películas.

Al usar este enfoque de investigación, interesado en explicar cómo se han constituido los géneros y en describir los factores involucrados en este proceso, podremos conocer no sólo los rasgos particulares de la ciencia ficción (como género del cine) a lo largo de su historia, sino también el proceso de transformación que ha sufrido al estar inmersa dentro de la industria cinematográfica de los Estados Unidos.

Altman apunta en su estudio que al comienzo de la historia de los géneros, éstos toman prestado materiales ya existentes de otros medios para incorporarlos a sus contenidos, sin importar su origen o procedencia temática.<sup>17</sup>

La ciencia ficción no es ajena a esto, en sus primeros días adaptó textos literarios de autores como Mary Shelley (*Frankenstein*), Julio Verne (*De la tierra a la luna*), H.G. Wells (*La máquina del tiempo*, *El hombre invisible*), relatos provenientes de revistas especializadas como *Modern electric*s, *Amazing Stories*, o *Science Wonder Stories*, historietas publicadas en periódicos como *Buck Rogers* o *Flash Gordon*, y *comics*, donde destacan personajes como Superman, Captain Marvel y Batman.

---

<sup>16</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 14.

<sup>17</sup> Rick Altman. Los géneros cinematográficos. España, Paidós, 2001, p. 60.

De acuerdo con este autor, no importa si un género tiene una existencia anterior en otros ámbitos, como puede ser la literatura o el teatro, al entrar en contacto con el medio cinematográfico debe recrearse para consolidarse como un producto audiovisual con características propias.<sup>18</sup>

Los antecedentes de la ciencia ficción con un origen literario tenían formas diferentes de abordar sus contenidos: Por un lado, los libros y las revistas, como *Astounding Stories of Super Science*, buscaban recalcar la importancia de la ciencia en el progreso humano, advertir de las implicaciones sociales del acelerado y desigual desarrollo tecnológico, y además se preocupaban que sus escritos no contravinieran las teorías y hechos científicos conocidos.<sup>19</sup>

Dentro de esta corriente podemos nombrar la labor del editor John W. Campbell Jr., quien orientaba a sus colaboradores para que no sólo se ocuparan en crear historias sobre “inventos asombrosos y científicos heroicos”, sino también redactaran acerca “de las sociedades y culturas del futuro”, es decir, de cómo los avances científicos pueden redefinir la cultura humana y su historia.<sup>20</sup>

Por otro lado, desde la perspectiva de las historietas y *comics* de ciencia ficción, publicaciones especializadas en audiencias jóvenes, el interés se centraba, entre otras cosas, en presentar relatos asombrosos donde intervinieran inventos sorprendentes basados en la ciencia, en diseñar personajes que utilizaran la tecnología para combatir extraterrestres o para viajar a lugares desconocidos del universo, y en crear escenarios fuera de la realidad para ser explorados, conquistados y colonizados.

Este tipo de literatura, dirigida a lectores no interesados en conocer los avances de la ciencia o sus implicaciones en la sociedad, creó una iconografía visual que se adaptó con facilidad a la pantalla cinematográfica. Gracias a estas condiciones los extraterrestres, las naves espaciales, los héroes tipo Buck Rogers, los villanos como Fu Manchu, y diversos tipos de *gadgets* más parecidos a instrumentos mágicos que a dispositivos tecnológicos pudieron aparecer en el cine.

Esta forma de abordar la ciencia ficción, enfocada más en el espectáculo, en impresionar a los espectadores, en crear narrativas atractivas sustentadas en argumentos fantásticos y efectos especiales, y alejada de ese rigor científico presente en los libros y las revistas, será el estilo

---

<sup>18</sup> Rick Altman. Op.cit. Pág. 62.

<sup>19</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 83.

<sup>20</sup> *Ibid.* Pág. 89.

predominante, pero no el único, del cine de este género hasta el año 1929, donde la Gran Depresión inaugurará un periodo de auge de otro tipo de cintas, donde se especula o se trata de predecir el posible futuro del ser humano, el que puede ser positivo y dar origen a un escenario utópico, o adverso y ubicarse en el lado de las distopías.<sup>21</sup>

Estas ideas indican que el género cinematográfico de ciencia ficción en sus inicios no se recreó completamente, pero tomó prestado ese factor de entretenimiento y de evasión de las historietas y de los *comics*, para construir una perspectiva propia, más interesada en sorprender, emocionar, divertir y alejar de la realidad a las audiencias fanáticas del cine.

En su análisis, Rick Altman, coloca a la repetición de una misma serie de contenidos<sup>22</sup> como el medio idóneo por el cual los géneros adquieren sus características propias, y señala que en sus primeros años, éstos tuvieron un periodo donde eran reconocidos sólo por ciertos rasgos superficiales<sup>23</sup> heredados de la literatura, las revistas u otros medios.

Esto puede observarse, en el caso de la ciencia ficción, en el tipo de imágenes o conceptos que ocupan las personas para identificarla. Ellos la distinguen por medio de las naves espaciales, los extraterrestres, los viajes interplanetarios o a través del tiempo, las invasiones de seres de otros planetas, galaxias o universos, los robots, científicos locos, monstruos como Godzilla, los instrumentos de alta tecnología y escenarios futuristas.

La mayor parte de esta iconografía ha estado presente desde los inicios de la ciencia ficción en el cine, y la mayor tuvo un antecedente en un medio no audiovisual. Por ejemplo, Méliès, abordó en los argumentos de sus filmes elementos relacionados con los cohetes para viajar al espacio, con las travesías al exterior del planeta tierra, con los extraterrestres y los conflictos entre seres de otros planetas.<sup>24</sup> Las fantasías futuristas, por su parte, hicieron su aparición entre los años treinta y cuarenta del siglo XX, los monstruos tuvieron su momento de esplendor después de la Segunda

---

<sup>21</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 107.

<sup>22</sup> Rick Altman. Op.cit. Pág. 63.

<sup>23</sup> *Ibidem*. Pág. 63.

<sup>24</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 99.

Guerra Mundial,<sup>25</sup> en la etapa conocida como “La edad de oro de la ciencia ficción en Estados Unidos”,<sup>26</sup> y finalmente los robots se consolidaron en los setenta.

De este modo, las primeras temáticas de la ciencia ficción en el cine se han convertido en su carta de presentación, porque han aparecido en las películas durante periodos largos de tiempo. Esto posiblemente también las ha convertido en un referente cultural (principalmente en el hemisferio occidental), ya que son reconocidas por diferentes espectadores, quienes además las utilizan para distinguir y clasificar si cierta clase elementos pertenecen a este género o no.<sup>27</sup>

Pero, aunque los géneros pueden ser reconocidos por ciertas características obtenidas en un periodo de tiempo determinado, no quiere decir que éstos no se modifiquen, todo lo contrario, son susceptibles de ser redefinidos,<sup>28</sup> porque están en contacto con el contexto a su alrededor y además, los productores siempre están interesados en reconfigurar las películas para construir fórmulas de éxito para repetir una y otra vez.<sup>29</sup>

Los estudios de Hollywood, de acuerdo a Altman, analizan los rasgos más rentables de las cintas para producir más películas y duplicar o triplicar el éxito obtenido con el filme original. Además, si se utilizan de forma constante estas fórmulas, en ocasiones, los géneros asimilan ciertos elementos por su continua presencia y éstos llegan a formar parte de sus características esenciales.<sup>30</sup>

El cine de ciencia ficción ha pasado por diversas etapas a lo largo de su historia y ha ido incorporado elementos a su catálogo temático. Los extraterrestres, los viajes espaciales y los escenarios utópicos y distópicos, se consolidaron en la década de 1950, gracias a diversos factores como la paranoia colectiva por una supuesta invasión de la Unión Soviética, el miedo ante un desastre nuclear, y el asombro y la desconfianza en lo desconocido, provocados por las investigaciones del espacio con satélites y cápsulas ubicados alrededor de la órbita del planeta Tierra.<sup>31</sup>

---

<sup>25</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 66.

<sup>26</sup> *Ibid.* Pág. 68.

<sup>27</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 27.

<sup>28</sup> Rick Altman. Op.cit. Pág. 70.

<sup>29</sup> *Ibid.* Pág. 94.

<sup>30</sup> *Ibidem.* Pág. 94.

<sup>31</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 69.

Con este telón de fondo algunas personas acudieron a la ciencia ficción, no sólo a la cinematográfica, para encontrar respuestas y poder comprender el presente y tratar de especular sobre el futuro que les deparaba. Buscaban consuelo en esta ficción científica presente en las películas para combatir sus propios miedos al comunismo, al desastre nuclear y hacia cualquier fenómeno capaz de violentar, modificar y sustituir el *status quo* reinante en ese momento.

J.P. Telotte destaca de esta época el aumento en el interés de las personas por las implicaciones sociales de la ciencia y la tecnología en la vida humana,<sup>32</sup> y también apunta que los realizadores de ciencia ficción aprovecharon los argumentos de sus cintas para realizar una crítica sobre distintos aspectos de la realidad, los cuales, según ellos podían corregirse, mejorarse o modificarse.<sup>33</sup>

Esta preocupación por los efectos de los avances científicos y tecnológicos en la sociedad se extendió hasta la década de 1970 donde se incorporaron dos nuevos temas a la discusión: El cuidado al medio ambiente y la pérdida de identidad del hombre atrapado en una sociedad dependiente cada vez más de las máquinas.<sup>34</sup>

Al abordar estas problemáticas los directores de cine se encontraron con una paradoja: “que la misma tecnología que hemos adoptado para hacer que nuestras vidas sean más convenientes, eficientes y agradables, contribuye, de un modo [...] a destruir nuestro modo de vida al contaminar el aire y el agua, al deforestar, al desarraigar a los aborígenes y al extinguir otras especies”.<sup>35</sup>

Pero este carácter analítico tuvo contrapesos dentro del mismo género de la mano de directores como George Lucas y Steven Spielberg. El primero con *Star Wars* (1977), película alejada de las cuestiones culturales de su época, donde se ocupan efectos generados por computadora, que incorpora elementos de otros géneros y una narración sencilla para contar una historia arquetípica sobre un héroe obligado a pelear contra su padre para restituir el orden establecido.<sup>36</sup>

Spielberg, por su parte, con *Close Encounters of the Third Kind* (1977) y *E.T.* (1982), también se aleja de la conciencia política de cintas de esa misma época, para narrar un relato sobre

---

<sup>32</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 119.

<sup>33</sup> *Ibid.* Pág. 116.

<sup>34</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 124.

<sup>35</sup> *Ibid.* Pág. 125.

<sup>36</sup> *Ibid.* Pág. 126.

benevolentes seres del espacio exterior que entran en contacto con gente normal proveniente de las clases medias de Norteamérica.

El éxito en taquilla de *Star Wars* posicionó a las películas de ciencia ficción como un producto atractivo y rentable.<sup>37</sup> Esto propició, en la década de 1980, un aumento en la producción de cintas que sólo buscaban imitar el éxito del filme dirigido por George Lucas. Pero también el factor reflexivo, cultivado en años posteriores, se utilizó para abordar problemáticas que aparecerán en filmes de los años noventa: el impacto de la máquina inteligente en la vida humana y la automatización robótica.

El robot y el *cyborg*, apunta J.P. Telotte, asumen el papel central de este tipo de audiovisuales donde se explora una posibilidad existente en todas nuestras imaginaciones tecnológicas: la habilidad de nuestra tecnología para dejarnos crear, casi como si fuéramos dioses, imágenes de nosotros mismos, o la pesadilla de observar cómo somos remplazados por nuestras propias creaciones.<sup>38</sup>

En los últimos años del siglo XX la producción de cintas de ciencia ficción abordó tanto el estilo de filmes como *Star Wars*, ubicado dentro del cine de evasión, como también una postura más reflexiva que señalaba esa dualidad, en la que navegan los descubrimientos científicos y los avances tecnológicos, donde por un lado pueden ser una panacea del progreso humano o caso contrario, un factor adverso y nocivo para la raza humana.

Finalmente, en el tiempo transcurrido de este nuevo milenio observamos que, hasta el momento, no hay un estilo dominante en la ciencia ficción, se utilizan contenidos de épocas anteriores, modificados para ubicarlos dentro del contexto actual, pero no se ha creado, como se hizo en ciertas ocasiones en el pasado, una temática que responda directamente a los desafíos del siglo XXI.

Los extraterrestres están presentes en el cine, así como la mezcla entre admiración – temor que se emplea para abordar los descubrimientos científicos y los avances tecnológicos en la ciencia ficción. Los robots, la realidad virtual, los viajes espaciales y las invasiones de seres de otro planeta todavía son temas predilectos para guionistas y productores. Pero lo que falta es, desde mi punto de vista,

---

<sup>37</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 129.

<sup>38</sup> *Ibíd.* Pág. 130.

una nueva vertiente de este género, para reflexionar sobre las problemáticas actuales, o que las utilice, al menos, como referencia en la creación de nuevos argumentos.

Otra cuestión señalada por Altman, visible en la ciencia ficción y relacionada con los cambios de este género a través del tiempo, es la mezcla de contenidos que aparece durante el proceso de producción de cintas. La proclividad de los estudios para combinar géneros no se asemeja con la preferencia de los críticos hacia los géneros puros, principalmente por las diferencias de propósitos y de públicos entre unos y otros.<sup>39</sup>

Los productores de cine se interesan porque una película haga alusiones sobre diferentes temas para que sea atractiva entre varias clases de audiencias. De este modo, un mismo filme puede ser promocionado cómo si fuera varios a la vez, y así más personas, con gustos diferentes, asistirán a ver esa cinta y las ganancias de taquilla se incrementarán.<sup>40</sup>

Un factor más se involucra en este proceso de mezcla: el contexto social, político, económico e histórico que rodea la creación de películas. Vivimos dentro de un mundo de cambios culturales constantes. Estamos inmersos en un ambiente donde la información se trasmite de forma continua por los medios masivos de información. Recibimos algún tipo de instrucción en las escuelas todos los días, aprendemos algo diariamente al ejercer un oficio o profesión, e inclusive ya sea en la mañana, tarde o noche, un vecino, amigo, pariente o conocido nos contará alguna experiencia que afectará, en un mínimo o máximo nivel, nuestra forma de pensar.

No podemos desconectarnos de lo que pasa en el exterior de nuestros pensamientos. Este persistente intercambio está presente, de forma consciente e inconsciente, en todas nuestras actividades. Por eso las películas expresan los miedos, inquietudes, deseos, aspiraciones e intereses de sus realizadores, y además reflejan el modo de pensar de una época en particular.

Esta combinación de géneros se observa en la ciencia ficción cinematográfica. J.P. Telotte, lo ejemplifica con cintas como *Doctor Frankenstein* (1931), *Dr. Cyclops* (1940), *Invasion of the Body Snatchers* (1956) y la saga de *Alien* (su primer filme se estrenó en 1979), que cruzan los límites hacia el terror; con *Blade Runner* (1982) donde se observa la influencia no sólo de la cultura

---

<sup>39</sup> Rick Altman. Op.cit. Pág. 194.

<sup>40</sup> *Ibid.* Pág. 195.

*Ciberpunk* sino también del cine negro, con *Outland* (1981), cinta con tintes de *western*, y *Starship Troopers* (1997), filme con escenas de combate parecidas a las del cine bélico de tiempos de la Segunda Guerra Mundial.

Un caso particular de la mezcla de contenidos es la serie de seis películas pertenecientes a la saga de *Star Wars*, donde se ocupan elementos provenientes del *western*, del cine de guerra, de las cintas de samuráis y de los seriales televisivos de ciencia ficción.<sup>41</sup> Gracias a su éxito, esta franquicia ahora es un referente, porque ha influido a otros medios como el cine mismo, la televisión, los videojuegos, la literatura, los *comics*, la industria textil, los juguetes, etc. Su presencia se cierne sobre casi todos los ámbitos de la cultura audiovisual.

Además, este proceso de combinación de contenidos se relaciona con otro aspecto del estudio de Rick Altman: La dificultad para definir un género cinematográfico. Esta labor es complicada porque depende de la identidad y propósitos de quienes utilizan y estudian los filmes.<sup>42</sup> Para los productores de películas, por ejemplo, la ciencia ficción significa algo, los críticos, por su parte, tendrán otra visión diferente, y los espectadores, es probable, que acepten alguna de esas perspectivas, o caso contrario, tengan una propia.

J.P. Telotte menciona que los géneros se resisten a ser identificados porque gozan de una vitalidad gracias a su constante cambio. En el caso particular de la ciencia ficción, ésta se ha mantenido vigente porque hemos visto muchas variaciones de sus contenidos a lo largo de los años. Aunque esto también ha ocasionado que sus límites sean difíciles de definir.<sup>43</sup>

Por lo tanto en esta investigación se utilizará una definición de ciencia ficción cinematográfica enfocada sólo en delimitar sus fronteras conceptuales. Para su formulación se toman como base los conceptos planteados por los autores Joan Bassa y Ramón Freixas, y se complementa con ideas de escritores como Tzvetan Todorov, Rick Altman, J.P. Telotte y otros.

*Así [...] la ciencia ficción, inscrita en el fantástico, comporta una irrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación*

---

<sup>41</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 14.

<sup>42</sup> Rick Altman. Op.cit. Pág. 140.

<sup>43</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 19.

*del verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá en ambos supuestos, un rol mítico.*<sup>44</sup>

En el cine, este género puede ser considerado un supertexto que funciona como un sistema compuesto por diferentes tipos de convenciones (narrativas, temáticas, filmicas, iconográficas, etc.),<sup>45</sup> útil para clasificar películas dentro de un mismo grupo o categoría.<sup>46</sup> Los géneros, cabe destacar, son términos constituidos de una manera informal, porque los directores de cine, los funcionarios de la industria, los críticos y los espectadores contribuyen a la formación de un sentido compartido de que ciertas películas son similares entre sí.<sup>47</sup>

Asimismo, no son estáticos, sufren cambios a través del tiempo, porque sus convenciones se modifican; en ocasiones se mezclan para formar híbridos,<sup>48</sup> y reciben influencia del entorno social, político, económico, histórico y cultural que los rodea.<sup>49</sup>

## **Características básicas del cine de ciencia ficción**

### **La ciencia**

Con la publicación del libro *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, y los textos escritos por Julio Verne, se esboza por vez primera un interés por abordar temas científicos dentro de los contenidos de ciencia ficción.<sup>50</sup> Gracias al autor de *Viaje al centro de la tierra* y *La vuelta al mundo en 80 días*, los relatos de este género comienzan a producir expectativas sobre la condición de la ciencia de esa época, y a imaginar su posible desarrollo en el futuro.<sup>51</sup> Esta preocupación sobre los alcances de la ciencia y su relación con la humanidad quedó plasmada en la pregunta ¿Qué pasaría si...?

Posteriormente, al surgir las revistas especializadas conocidas habitualmente como *Pulps*, debido a la baja calidad del papel en el que se imprimían, las historias de ciencia ficción, la mayor parte de

---

<sup>44</sup> Joan Bassa y Ramón Freixas. *El cine de ciencia ficción*, España, Paidós, p. 31.

<sup>45</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. *Arte cinematográfico*. México. Mc Graw Hill. 2003. Pág. 96.

<sup>46</sup> Leonardo García Tsao. *Cómo acercarse al cine*. México. CONACULTA / Limusa. 1989. Pág. 47.

<sup>47</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op. Cit. Pág. 94.

<sup>48</sup> Rick Altman. Op.cit. Pág. 38.

<sup>49</sup> *Ibíd.* Pág. 40.

<sup>50</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 14.

<sup>51</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 20.

ellas escritas por autores cercanos a la academia como Isacc Asimov, continuaron con la tradición iniciada por Verne.<sup>52</sup>

Los relatos de estos escritores le otorgaron a este género un toque de verosimilitud, porque los autores redactaban en sus argumentos la explicación de los fenómenos en los que se basaban. Personajes como H.G. Wells y Edward Bellamy, utilizaron ese factor de veracidad para preguntarse cómo afectaría social y moralmente el desarrollo tecnológico en el futuro, y trataron de anticipar y tomar conciencia de las consecuencias que podrían aparecer en épocas posteriores.<sup>53</sup>

Así, el conocimiento científico y la tecnología, útiles no sólo para especular y tratar de predecir el futuro, sino también para descubrir y explicar los fenómenos del universo, comienzan a emplearse en la ciencia ficción con una intención narrativa, para contar historias alejadas de la realidad, pero con un cierto grado de veracidad que las sitúa en los límites de “lo que podría ocurrir”.<sup>54</sup>

Al trasladarse de la literatura al cine, la ciencia ficción incorporó en sus contenidos temas relacionados con la técnica y con lo científico, pero los abordó, en un principio, como lo hacían las historietas y los *comics*, con un interés en presentar relatos sorprendentes a los espectadores, en vez de preocuparse por informar sobre los descubrimientos actuales y señalar sus implicaciones en las sociedades humanas.<sup>55</sup>

Pero, aunque en el cine se decidió hacer una ciencia ficción con un estilo diferente, lo importante a destacar aquí es que la relación entre este género y la ciencia se mantiene hasta la actualidad, porque la mayor parte de los temas de estas películas tienen un antecedente o están basados en algún planteamiento proveniente de alguna disciplina científica.

Podemos ver, por ejemplo, la influencia de la ingeniería espacial, que ha permitido investigar fenómenos localizados afuera de la atmosfera terrestre, en las naves espaciales de películas como *2001: A Space Odyssey* (1968). La computación y la robótica se observan en la serie de filmes de *Terminator* (1984 – 2009). Por su parte, tecnologías como la clonación, la energía nuclear (las

---

<sup>52</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 20.

<sup>53</sup> *Ibidem*. Pág. 20.

<sup>54</sup> *Ibid.* Pág. 21.

<sup>55</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 89.

consecuencias de su incorrecta utilización) y la genética aparecen en filmes como *Jurassic Park* (1993), *Five* (1951) y *Gattaca* (1997).

Por lo tanto, el desarrollo tecnológico y el conocimiento científico, sin importar si se utilizan en el cine a partir de la perspectiva de los libros o las revistas *Pulps*, o si se prefiera abordarlos desde el punto de vista de las historietas, los comics y las series de televisión, tienen una función importante en los contenidos, porque son el eje central de los argumentos<sup>56</sup> y representan una característica esencial que distingue a la ciencia ficción de otros géneros ubicados también en los límites de la fantasía, como sería el terror.<sup>57</sup>

## El mito

Los mitos son ficciones creadas a partir de hechos o tiempos no aclarados históricamente. Adquieren una noción de tipo religiosa en la que se presentan divinidades, héroes y objetos cargados de significación. Desde los griegos, se consideran relatos con un toque divino y extraordinario.<sup>58</sup> “El término se aplica siempre a algo que parece extraordinario, fabuloso, ejemplar y memorable aunque tal vez poco objetivo [...] Lo mítico aparece aureolado de un halo de fantasía y elevado al ámbito de lo imaginario y puede ejercer un mágico y poderoso encanto sobre nuestra actitud en el mundo”.<sup>59</sup>

Además, el mito, a diferencia de lo que podemos considerar real u objetivo, se enfoca en las preocupaciones fundamentales del ser humano, a los misterios de la vida y los retos de la sociedad.<sup>60</sup> Estas narraciones, también conocidas como historias arquetípicas,<sup>61</sup> han sido ocupadas por la ciencia ficción para representar a la humanidad a través de relatos, donde la magia y la

---

<sup>56</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 21.

<sup>57</sup> *Ibidem*. Pág. 21.

<sup>58</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 22.

<sup>59</sup> Miguel Ochoa Santos (Coord.). *Mito, filosofía y literatura en la modernidad*. México, Ediciones Plaza y Valdés. 2003. Pág. 14.

<sup>60</sup> *Ibid*. Pág. 16.

<sup>61</sup> Robert Scholes. *La ciencia ficción. Historia, ciencia, perspectiva*. España, Taurus. 1982. Pág. 16.

religión son sustituidas por la ciencia como la fuente de conocimiento y el medio para explicar los fenómenos de la realidad.<sup>62</sup>

Estas historias no sólo se refieren a héroes y hazañas extraordinarias, sino también este grado de mitificación puede ser otorgado a conceptos abstractos como la ciencia. Así, esta disciplina se impregna de un carácter sublime, para situarse al mismo nivel de la religión. Pero debido a su alto grado de especialización, sólo puede ser comprendida por un número reducido de personas.<sup>63</sup>

Esta característica de la ciencia, de ser utilizada y comprendida por un grupo pequeño de individuos, en comparación con la población total del mundo, relegada a disfrutar de los beneficios de sus investigaciones, la convierte, según los autores Joan Bassa y Ramón en Freixas en algo mítico:

En la vida cotidiana, la mentalidad general confía – desde hace un siglo- y espera cualquier cosa de la técnica, pues todo es – puede ser- posible. Por ello, la ciencia ha adquirido una condición mítica, dado que obtiene milagros que no entendemos pero sabemos (reconocemos) humanos. Y cualquier especulación, por descabellada que resulte, si posee coartada científica, si está imbuida por la mítica que la recorre, será inevitablemente verosímil.<sup>64</sup>

De esta manera la ciencia ficción, situada en los límites de la fantasía planteados por Todorov, adquiere una condición mítica gracias al conocimiento científico, que se ubica como una alternativa, sustentada en el saber humano, para dar respuesta a lo desconocido y para buscar el sentido de nuestra propia existencia, tanto en el interior de nuestros pensamientos como en el exterior en el mundo construidos por nosotros.

## **Lo verosímil**

Lo verosímil es aquello que dentro del contexto fílmico se asume y parece verdadero. Puede definirse como un encadenamiento o correlación de una serie de hechos y acciones (obviamente ficticios), de forma causal, responsables de la creación de una realidad aceptada por el espectador.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 22.

<sup>63</sup> Joan Bassa y Ramón Freixas. Op.cit. Pág. 28.

<sup>64</sup> *Ibíd.* Pág. 30.

<sup>65</sup> *Ibíd.* Pág. 27.

La ciencia ficción, aunque se desenvuelve en una realidad imaginaria,<sup>66</sup> donde sus contenidos alternan entre lo misterioso, lo fantástico y lo maravilloso, también cuenta con un grado de verosimilitud, obtenido gracias a su relación con el conocimiento científico y el desarrollo tecnológico.<sup>67</sup>

Dentro de los relatos de este género, la ciencia busca sujetar los fenómenos y hechos narrados dentro de un sistema de conocimiento lógico, en donde se encuentran conceptos, juicios, sensaciones, métodos e ideas, con la intención de llegar a comprender su origen y funcionamiento para después explicarlos por medio de paradigmas.<sup>68</sup>

La ciencia justifica la lógica interna de la ciencia ficción porque aunque admite que sus contenidos se extiendan hasta las fronteras de lo maravilloso, terreno donde no todos los sucesos pueden explicarse, o hasta los límites de lo extraño donde el inconsciente es la máxima autoridad, la obliga a incluir, en la mayor parte de las ocasiones en sus relatos, recursos narrativos para impedir que sus historias se alejen totalmente de la realidad.

Así, gracias a los temas científicos presentes en sus argumentos, el universo de la ciencia ficción obtiene un carácter verosímil, porque cuenta con un *corpus* de leyes propias, sustentadas por la academia, para explicar los acontecimientos que se gestan dentro de sus fronteras.

### **El hombre y el futuro de la sociedad**

El hombre es el motor de la ciencia ficción.<sup>69</sup> Sus relatos se nutren del avance y progreso de las sociedades humanas, que utilizan sistemas de pensamiento como la ciencia para conocer y explicar los fenómenos a su alrededor. En esta empresa por comprender lo desconocido también participa la tecnología, creación del ser humano producto de su inagotable curiosidad y de su necesidad creadora.

---

<sup>66</sup> Virginia Vázquez Cortés. OP.cit. Pág. 18.

<sup>67</sup> *Ibid.* Pág. 20.

<sup>68</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 21.

<sup>69</sup> *Ibid.* Pág. 27.

Pero en esta encomienda el hombre no sólo se ha hecho de conocimientos y técnicas para examinar su entorno, también ha aprendido a modificarlo. Con el paso del tiempo el mundo antes dominado por la fauna y la flora se transforma en un lugar hecho para humanos solamente, donde los espacios para otras especies se reducen y las zonas habitables para personas se extienden cada vez más.

Este panorama desigual donde los dominantes subyugan a las demás se observa igualmente dentro de nuestras comunidades. Los pobres son olvidados y relegados a vivir en escenarios adversos donde las materias primas escasean o las oportunidades de desarrollo no existen. En caso contrario, las clases privilegiadas explotan los recursos del planeta para enriquecerse cada vez más, sin importarles las consecuencias ambientales que en el futuro se presenten.

En este contexto de lucha constante por sobrevivir, la ciencia ficción reflexiona sobre el lugar del hombre en el universo y se pregunta qué tipo de futuro le espera en los años posteriores. Intenta especular sobre la evolución de las sociedades humanas, y se pregunta cómo estarán involucrados en ese proceso, tanto el desarrollo tecnológico como el conocimiento científico.

Asimismo, busca conocer los cambios que sufrirán en su conducta, aspecto y forma de vivir los seres humanos en épocas posteriores, al tratar no sólo de adaptarse a los cambios de su entorno, el cual se deteriora por fenómenos como la contaminación ambiental y el cambio climático, sino también para sobrevivir en un mundo donde ciertas problemáticas como la pobreza, la discriminación, la inseguridad o la desigualdad social parecen no tener solución.

Este deseo por reflexionar y tratar de especular sobre los eventos del futuro, conforman un estilo particular de ciencia ficción conocido como anticipación científica. Dentro de esta clase de relatos se distinguen particularmente dos tipos: En primer lugar, los relatos utópicos. Describen mundos casi perfectos, donde el orden, el progreso y el bienestar de la sociedad se han conseguido gracias a la ciencia y la tecnología. En este tipo de historias el hombre cede un poco de su libertad a cambio de obtener felicidad, estabilidad y tranquilidad para él y sus semejantes.<sup>70</sup>

En segundo lugar se ubican las narraciones distópicas. Son escenarios donde el poderío del Estado, la opresión científica y el sometimiento de la voluntad propia<sup>71</sup> se utilizan para controlar y dominar a

---

<sup>70</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 28.

<sup>71</sup> Ibid. Pág. 29.

las sociedades humanas. En estos argumentos se enfatiza la obediencia y admiración casi dogmática hacia las instituciones gobernantes, la pérdida del libre albedrío, el rechazo hacia las emociones básicas como el amor, la prohibición de expresiones artísticas y el alineamiento de la persona hacia un orden establecido de facto.

Pero estas historias también son sinónimo de rebeldía, de la búsqueda por obtener la libertad, de retomar valores del pasado, de volver a vivir como se hacía en las épocas “doradas”, de regresar al hombre a su estado natural, en donde recuperará la capacidad para crear y dejar de ser un sólo sujeto más en la inmensidad de la estructura social.<sup>72</sup>

### **El hombre y su contacto con lo desconocido**

La evolución humana no ha sido un proceso fácil. Los hombres han recorrido un largo camino para colocarse como la especie dominante. Han superado grandes retos para ubicarse en el primer sitio de la cadena alimenticia. La historia del hombre habla de hazañas inimaginables, gloriosas batallas, victorias asombrosas, descubrimientos asombrosos y sobre el progreso de civilizaciones enteras. Pero también relata acerca de sacrificios, escenarios desastrosos y catástrofes que han puesto a prueba la voluntad del ser humano para sobrevivir.

Convertirse en las criaturas dominantes de un planeta que en el pasado albergó a los dinosaurios y otros animales como mamuts o tigres dientes de sable, no es tarea sencilla. No podemos negar que el humano haya tenido de lastimar, matar, traicionar, hacer guerra en contra de su prójimo, cometer actos atroces como el genocidio y aprovechar cada oportunidad disponible para caminar libremente por el mundo y vivir en paz.

Pero este temor ante depredadores más letales y desarrollados, presente en los años del hombre primitivo, vuelve a aparecer cuando se piensa en la posible existencia de vida inteligente en el espacio exterior. El extraterrestre renueva el miedo a lo desconocido, a sentirse vulnerable, a la incertidumbre, a perder el control de nuestro destino, a ser reemplazados por otra especie más especializada, al cambio repentino y además cuestiona y pone en duda el lugar privilegiado que el del hombre en el universo.

---

<sup>72</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 29.

De este modo, los “hombrecitos verdes” se convierten en un peligro para los terrícolas, porque les recuerdan su propia mortalidad, su temor hacia lo oculto, lo inexplicable y a lo que no pueden controlar. Los obligan a despertar de su realidad subjetiva, donde son los jefes, para observar que ya no son el máximo logro de la carrera evolutiva.

Este contacto entre humanos e individuos provenientes de otras partes del universo conlleva un choque cultural de sistemas de pensamiento, creencias, actitudes, fobias, deseos e intenciones, donde el hombre deberá superar sus miedos, para defenderse, si es necesario, de una amenaza externa, o para tener la sabiduría, paciencia, inteligencia y el raciocinio necesario para comprender y convivir con estos seres distintos a él.<sup>73</sup>

Esta relación, establecida de forma voluntaria o no, entre el humano y el extraterrestre, es utilizada por los autores de ciencia ficción para escribir relatos de dos tipos primordialmente: La invasión y la misión pacífica. La primera implica la conquista del planeta Tierra y la aniquilación o sometimiento de sus habitantes ante civilizaciones más avanzadas provenientes de otros lugares del cosmos.

La hostilidad, el rechazo entre especies diferentes, la destrucción del orden establecido para imponer violentamente uno nuevo, la exterminación del antiguo régimen, la conquista para apoderarse de los recursos naturales, la captura y esclavización de los habitantes nativos para realizar experimentos, y el desinterés por la fauna y la flora de la Tierra, son ideas relacionadas con la conducta y forma de pensar de los extraterrestres, que son presentados como seres egoístas únicamente preocupados por conseguir los medios necesarios para prolongar su existencia.

Los conceptos vinculados con el comportamiento de los hombres dependen de la situación. Al principio el coraje, el optimismo, la confianza en nuestra tecnología e inteligencia y el deseo de conseguir la victoria son el aliciente que impulsa a combatir en contra de los invasores. Después, si los resultados no son favorables, las dudas hacen aparición acompañadas del miedo, la desesperación, frustración, enojo e impotencia. Finalmente, cuando el enemigo ha triunfado, los sobrevivientes, quienes nunca pierden las ganas de vivir ni de pelear, aceptan la situación y se enfocan principalmente en tratar de existir el mayor tiempo. Se aferran a un futuro lejano donde la adversidad pueda revertirse.

---

<sup>73</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 30.

En el caso de la misión pacífica la situación es distinta. El extraterrestre no es el invasor (aunque se le considera una amenaza), sino el inmigrante, el individuo raro o diferente, el peligro o una alteración para el *status quo* dominante. El ser humano aquí encarna dos personalidades: El buen samaritano y el opresor destinado a capturar al visitante del más allá.

El buen samaritano es un sujeto que busca ayudar a este forastero intergaláctico. Se interesa en su cultura, trata de integrarlo a la sociedad, no lo discrimina por ser distinto a él, quiere ser su amigo. En el otro extremo, el opresor lo considera un peligro, una aberración capaz de contaminar y modificar de forma negativa el entorno. Su misión es apresar a este "extranjero" para regresarlo a su lugar de origen, para estudiarlo o, en casos extremos, exterminarlo.

En cualquiera de estas historias, los contenidos sobre seres del espacio exterior contribuyen a dar cuenta que la tecnología no lo es todo y a revalorizar al hombre hasta su esencia. Al presentar civilizaciones más avanzadas, normalmente son retratados como monstruos o aberraciones donde se resalta su fealdad. Caso contrario, se enaltece la belleza, la grandeza y la sabiduría de la especie humana.<sup>74</sup>

Pero existen otro tipo de narraciones donde la especie humana se interesa por conocer otras zonas del universo. Se reconocen tres tipos de argumentos diferentes: El viaje, la exploración y la conquista. En el primer caso se narra la travesía de un grupo de humanos desde su lugar de origen hasta otro sitio que desean investigar. En estos relatos la atención se centra en definir el objetivo de la misión, realizar los preparativos para evitar contratiempos y que todo sea un éxito, y en la vida de los viajeros mientras se encuentran en el interior de la nave o cohete espacial.

El segundo caso, la exploración, describe los eventos cuando los hombres ya han llegado al sitio objetivo. Aquí se examinan desde el contacto entre especies de mundos diferentes, el tipo de investigaciones realizadas para conocer las condiciones físicas del sitio, hasta las dificultades presentes en ese ambiente ajeno a la experiencia humana.

La conquista se caracteriza por el choque entre la humanidad y una civilización distinta.<sup>75</sup> Los invasores terrícolas se involucran en un conflicto bélico donde deben utilizar su inteligencia, astucia,

---

<sup>74</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 30.

<sup>75</sup> Ibid. Pág. 32.

coraje y valentía para vencer a sus oponentes. Sus adversarios son caracterizados como seres amorfos y repulsivos a la vista, que tal vez poseen un desarrollo tecnológico sobresaliente, pero no gozan de todas las libertades de los habitantes del planeta Tierra.

Estas historias, donde dos formas diferentes de pensamiento se contrastan, sirven para analizar ciertos aspectos de nuestra realidad. Épocas de disputas ideológicas entre países, posibles guerras nucleares, el mal empleo de la ciencia, el racismo y la homofobia, son los elementos que se relacionan, dentro de la ciencia ficción, con los extraterrestres.

Estos personajes representan al invasor comunista, al líder hambriento de poder interesado en poseer una bomba atómica, al individuo sin escrúpulos que utiliza la tecnología para enriquecerse, pero también encarnan a seres rechazados por su color de piel, aspecto, origen, preferencia sexual o forma de pensar.<sup>76</sup>

### **El hombre y sus creaciones**

La humanidad ha alcanzado grandes logros en su continua carrera evolutiva. Pasó de vivir como nómada a residir en comunidades sedentarias. Inventó la agricultura, la rueda, la escritura y la pólvora. Después comenzó a utilizar combustibles como el carbón y el vapor, y en nuestros días emplea tecnologías sofisticadas para conocer los misterios del universo. El progreso del hombre no se detenido. Cada día los avances de la ciencia y la técnica se aceleran cada vez más, y las personas ajenas a estas aplicaciones sólo pueden observar cómo este proceso se desarrolla continuamente.

Pero todos estos inventos sorprendentes no han podido solucionar una problemática muy importante en la vida de las personas: Su inevitable deceso. Hasta el momento el humano es vulnerable a amenazas que provienen tanto del entorno a su alrededor como de su interior. Los accidentes, las muertes violentas, las enfermedades o diferentes tipos de mutaciones como el cáncer, por mencionar algunos, terminan con la existencia de miles de seres diariamente. Hasta el momento, ni la ciencia ni la tecnología han podido darle a la raza humana el control total sobre los procesos de vida y muerte.

---

<sup>76</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 33.

En este escenario adverso las máquinas aparecen como una posible solución. Estos dispositivos mecánicos pueden convertirse en una extensión del individuo para realizar, sin correr ningún riesgo, diferentes actividades en las que pudiera, directa o indirectamente, hacerse daño.<sup>77</sup> Aunque este descubrimiento no impide la muerte del sujeto, aseguraría hipotéticamente, su deceso por muerte natural, porque lo protegería de sufrir algún tipo de trauma en su cuerpo y le impediría estar en contacto con bacterias o virus nocivos para su salud.

Trascender a la muerte es posible gracias a los robots. La ciencia ficción aborda este tema donde personas transfieren su mente a un nuevo cuerpo hecho de metal. Gracias a esto, dejan atrás la fragilidad y mortalidad del hombre, para encarar un futuro ausente de necesidades e impedimentos físicos, pero de nuevos retos de adaptación y de identidad para estos nuevos seres conformados, tanto por partes mecánicas como humanas.

El robot también puede considerarse una creación de vida. Posiciona al hombre en el mismo lugar de Dios al concebir criaturas semejantes a su especie. Además, las puede modificar a placer gracias a su técnica. Estos artefactos formados por placas de diversos metales, cables, plásticos, vidrios y circuitos eléctricos, reflejan inquietudes sobre la continuidad de la vida y la derrota de la muerte, la trascendencia de una especie a través del tiempo o la búsqueda por conocer los secretos de la existencia misma, pero también nos muestran la inexperiencia del hombre al crear fuerzas superiores a su condición que en el futuro podrían volverse en su contra.<sup>78</sup>

De este modo, podemos señalar que la ciencia ficción permite abordar temas preocupantes, simples e inclusive extremistas. En sus contenidos podemos dudar, imaginar, crear, recrear, criticar los efectos más internos de la psique, las inquietudes religiosas e ideológicas, las estructuras sociales, las decisiones ambientales, los progresos, las derrotas, las políticas de gobierno, los esquemas de valores y los diferentes grados de crueldad presentes en la humanidad.<sup>79</sup>

---

<sup>77</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 31.

<sup>78</sup> *Ibíd.* Pág. 31.

<sup>79</sup> *Ibidem.* Pág. 31.

## **La técnica**

Para crear esa realidad particular, que responde a unas leyes propias, donde se desarrollan los relatos de ciencia ficción, los realizadores se vieron obligados a mirar las bases tecnológicas de la industria cinematográfica, con el deseo de encontrar los recursos técnicos necesarios y adecuados, para producir películas de acuerdo a sus intereses.

Este anhelo, y a la vez también una necesidad, de contar con procedimientos fílmicos adecuados, sentaron las bases para la creación de lo que ahora conocemos comúnmente como “efectos especiales”. Según J.P. Telotte, el cine de ciencia ficción es atractivo gracias este tipo de tecnología, porque le faculta para explorar, darle forma y existencia a las capacidades más imaginativas del medio cinematográfico.<sup>80</sup>

Además, si relacionamos el carácter científico, presente en la creación de argumentos, con los efectos especiales utilizados para construir realidades irreales, encontramos que ambos sirven para reforzar el grado de verosimilitud de este género. Gracias a estos elementos, la ciencia ficción ya no sólo cuenta con un grupo de leyes para validar y hacer sus historias más veraces, sino también tiene a su disposición la técnica para diseñar mundos alejados de nuestra realidad.<sup>81</sup>

Asimismo, los efectos especiales son un ejemplo del progreso de la humanidad. Gracias a esta tecnología el cine se ha profesionalizado y ahora ya tiene la capacidad técnica para funcionar como una verdadera máquina de sueños, donde cada fantasía por más compleja, bizarra o incoherente parezca, puede volverse realidad.

## **Principales efectos especiales utilizados en el cine de ciencia ficción (1950 – 2010)**

Se conoce comúnmente como “efecto especial” a un recurso de la cinematografía utilizado para crear una ilusión de realidad que sería imposible construir con los materiales a nuestra disposición en la vida común. Podemos distinguir principalmente tres clases de efectos diferentes: Aquellos

---

<sup>80</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 12.

<sup>81</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 24.

producidos con una cámara, los que se fabrican en los estudios de filmación por medio de dispositivos mecánicos, y los digitales, creados con computadoras.

### **Efectos de cámara**

Dependen de un fenómeno conocido como persistencia retiniana. Éste se crea en el interior del ojo humano, extremadamente sensible a la luz, donde todo lo que vemos tarda un poco de tiempo en borrarse de la retina. De este modo, un grupo de imágenes fijas reproducidas una tras otra, producen una secuencia en movimiento.<sup>82</sup>

El número de fotogramas necesarios para lograr una acción continua son veinticuatro por segundo. Las cámaras normales de cine graban con esta misma frecuencia, aunque existen otros dispositivos capacitados para filmar una mayor o menor cantidad de cuadros en ese mismo tiempo.<sup>83</sup>

En el cine de ciencia ficción se utilizan las técnicas de cámara rápida y lenta. La primera consiste en grabar una escena con un número menor de 24 imágenes por segundo. De este modo, el movimiento en la cinta ya proyectada se vea más rápido de lo normal. A este efecto también se le conoce como *Speed up motion*.<sup>84</sup> En caso contrario la cámara lenta o *Slow motion* se logra al fotografiar más de veinticuatro cuadros por segundo. Al momento de exhibir el filme las acciones tienen un ritmo pausado.

Otro recurso empleado, no sólo en las películas de este género, sino en la cinematografía en general es el enfoque. Se define como un punto en específico, a una distancia determinada, donde los objetos se ven claramente en la pantalla. Si nos movemos hacia adelante o hacia atrás de ese sitio en particular, los elementos se verán desenfocados o borrosos.

Para obtener el tipo de enfoque deseado se utilizan lentes de diferente longitud focal. Ésta se describe como la distancia desde el centro de la lente hasta el sitio donde los rayos de luz convergen

---

<sup>82</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. *Análisis cualitativo de los efectos de una película de ciencia ficción contemporánea*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Diseño Gráfico. FES Acatlán. UNAM. 2007. Pág. 30.

<sup>83</sup> *Ibíd.* Pág. 31.

<sup>84</sup> *Ibidem.* Pág. 31.

en un punto determinado, lugar donde entran en contacto con la película hecha de celuloide en la que se imprime la imagen.<sup>85</sup>

La longitud focal altera la amplificación, la profundidad y la escala de los objetos filmados. Se conocen, principalmente, cuatro tipos de lentes con diferentes características:

- **Lente de ángulo ancho.** Así se le conoce comúnmente porque tiene menos de 35 mm en longitud focal. Posee la propiedad de alterar la profundidad al aumentar la distancia entre el primer plano y el fondo. Distorsiona las líneas rectas cercanas a los bordes del encuadre cuando se utiliza en *medium-shot* o *close-up*. Crea un efecto óptico donde las figuras que se desplazan hacia o desde el sitio de grabación se muevan más rápido.
- **Lente de longitud focal media.** También conocido como “lente normal”. Tiene una longitud de 35 a 50 mm. Evita las distorsiones creadas con el lente de ángulo ancho porque presenta las líneas horizontales y verticales como rectas y perpendiculares. No modifica el sentido de la distancia entre las figuras encuadradas en la imagen.
- **Lente de longitud focal alta.** Se conoce como *telefoto*. Las imágenes se distinguen como cuando se miran a través de un telescopio o binoculares. Se distorsiona el espacio porque la profundidad y el volumen de las formas se reducen. Los objetos en primer plano y los del fondo se ubican a la misma distancia. Las figuras que caminan hacia el lente tardan más tiempo en llegar adonde se encuentra éste.
- **Lente zoom.** Facilita la variación continua de la longitud focal para modificar la distancia, escala, perspectiva o la profundidad durante una misma toma con un sólo lente. Se utiliza para sustituir el movimiento conocido como Dolly, donde la cámara se mueve hacia adelante o en dirección contraria. El zoom magnifica o disminuye los objetos filmados, excluyendo o incluyendo el espacio circundante.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. *Arte cinematográfico*. México. Mc Graw Hill. 2003. Pág. 198.

<sup>86</sup> *Ibid.* Pág. 200.

El enfoque y la longitud focal también se relacionan con otro aspecto de la imagen conocido como profundidad de campo. Es el rango de distancia frente a la lente dentro del cual los objetos se observan claramente.<sup>87</sup> Se conocen tres clases de enfoques primordialmente:

- **Enfoque profundo.** Permite observar perfectamente tanto los planos cercanos como los más alejados de la cámara. Se realiza con un lente de longitud focal corta y una iluminación más intensa. *Citizen Kane*, de Orson Wells, y *Close Encounters of the Third Kind*, de Steven Spielberg, son ejemplos donde se ocupa esta técnica.
- **Enfoque selectivo.** Se utiliza para enfocar un sólo plano de la imagen y dejar el fondo borroso o viceversa. Sirve para atraer la atención hacia los elementos más importantes de la escena. Con la ayuda de un lente de longitud focal larga se crea este tipo de efecto óptico.
- **Enfoque de alargamiento.** Se ocupa cuando dentro de una misma escena se necesita alternar el enfoque entre los distintos planos. Por ejemplo, al principio los elementos del fondo pueden estar bien definidos y los más cercanos al lente no, y después invertir esto para que la parte de atrás se vea nebulosa y el frente se observe claramente.<sup>88</sup>

Otro efecto de la cámara es la superimposición. Útil para combinar dos o más planos, de diferentes películas, y crear la ilusión de que todos pertenecen a una misma composición. Gracias a esto es posible presentar en una misma escena la interacción entre elementos de diferentes escalas, como enanos y gigantes, aumentar la profundidad del espacio al ubicar objetos tanto en el fondo del escenario como en el primer plano, o aparecer o desaparecer personajes de forma espontánea.

Se logra al filmar varias veces sobre una cinta de película distintas imágenes en un mismo plano.<sup>89</sup> Georges Méliés, director de cine francés, descubrió y utilizó este mecanismo a lo largo de toda su filmografía. Pero existen otras técnicas para realizar este efecto. Son conocidas como tomas de proceso o compuestas y se dividen en dos: Función de proceso de proyección y función de proceso de mascarilla.

---

<sup>87</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 202.

<sup>88</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 203 y 204.

<sup>89</sup> *Ibid.* Pág. 204.

La función de proceso de proyección consiste en situar a dos actores enfrente de una pantalla traslúcida y atrás de ésta poner un proyector que emite un video. Cuando el director, localizado delante de los intérpretes, comienza a filmar con una cámara, la película proyectada desde la parte de atrás es visible a través de la pantalla y se convierte en el fondo de la escena para ambos artistas.<sup>90</sup>

La función de proceso de mascarilla se realiza con una cinta de película en la que se graba una sola parte del encuadre y la otra se deja vacía. Los espacios del cuadro sin utilizar son pintados de color azul para facilitar la impresión de una imagen en ese sitio. Este proceso se realiza en un laboratorio fotográfico.

Este tipo de mascarillas sirven para crear escenarios en los filmes, pero tienen el inconveniente de utilizar imágenes fijas. Esto impide que los elementos en primer plano se muevan, porque si lo hacen, se confunden con el fondo y desaparecen del cuadro.

Para solucionar esta problemática se inventaron las mascarillas en movimiento. En este procedimiento se ocupan un par de cintas de celuloide. En una de ellas se graba una escena con un actor. En la otra se filma el escenario que servirá de fondo de manera normal, el cual puede tener figuras en movimiento. En el laboratorio el contorno del sujeto que estará en primer plano se recorta de la cinta del fondo y en ese espacio se imprime la imagen del histrión. Este tipo de mascarillas se ocuparon en largometrajes como *Superman* (1978), en las escenas donde el actor Christopher Reeve simulaba volar, *2001: A Space Odyssey* (1968), y *Blade Runner* (1982).

Otro efecto de cámara utilizado especialmente para filmar maquetas de locaciones o modelos miniatura de personas u objetos es el denominado control de movimiento. Este procedimiento es útil cuando se deben grabar varias escenas con los mismos movimientos de cámara, pero donde intervienen elementos diferentes, y se necesita precisión para capturar todas las acciones de forma correcta.<sup>91</sup>

Para lograr esta exactitud al filmar se ocupa una computadora que guarda la secuencia de las acciones realizadas la primera vez. Después, esta coreografía puede ser repetida las veces

---

<sup>90</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 205.

<sup>91</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. Op.cit. Pág. 33.

necesarias con un margen de error pequeño. Por ejemplo, las escenas de combate entre naves espaciales de la película *Star Wars* (1977), se filmaron con esta técnica.

Finalmente, se pueden crear efectos usando filtros. Son pedazos de vidrio o gelatinas de plástico colocadas frente al lente de la cámara para modificar los haces de luz.<sup>92</sup> Se utilizan para alterar la gama de tonalidades de una película, para oscurecer o colorear una sola parte del encuadre o para resaltar las partes sombreadas o luminosas de una imagen, entre otras funciones.

### **Efectos realizados con dispositivos mecánicos**

Existen diferentes clases de efectos producidos con dispositivos mecánicos. Estos se caracterizan porque son creados en el lugar de la filmación y son construidos específicamente para una situación en particular. Dentro de esta clasificación podemos incluir desde los escenarios, el maquillaje, las máquinas para simular diversos efectos climáticos, el uso de productos inflamables para producir incendios u explosiones, los dispositivos electrónicos para manejar vehículos a control remoto, hasta los arneses y cables utilizados para simular caídas y peleas de artes marciales.

Para representar cambios climáticos en una película se ocupan desde aspersores para generar lluvia hasta electrodos para producir rayos. La nieve puede crearse, si no se cuenta con el presupuesto suficiente para trasladarse a una locación con temperaturas bajo cero, con plumas de pollo (como se hacía en la época de 1950), hojuelas de papa y copos de nieve hechos de plástico. Actualmente se utilizan las denominadas máquinas de nieve, que lanzan un líquido a gran velocidad, el cual se convierte en espuma de color blanco al entrar en contacto con el aire.<sup>93</sup>

Las corrientes de viento se generan con ventiladores de uso industrial de diversos tamaños, dependiendo de la intensidad necesitada. Se conectan a motores de automóvil capaces de generar las revoluciones necesarias para mover las aspas. La niebla se crea con una máquina de humo. Funciona al calentar en su interior agua mezclada con sustancias como glicerol o glicol. Cuando el

---

<sup>92</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 196.

<sup>93</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. Op.cit. Pág. 38.

fluido se comienza a evaporar se pone en contacto con el ambiente exterior y la mezcla de temperaturas produce un humo más denso parecido a la neblina.<sup>94</sup>

Las explosiones son un efecto visual que debe ser supervisado por un experto. Los materiales empleados dependen del tipo de detonación. La pólvora permite realizar estallidos de baja magnitud, acompañados principalmente por llamas creadas con algún tipo de químico o combustible. Un recurso ocupado para producir flamas son tuberías de gas colocadas en distintos lugares del escenario controladas con válvulas. Gracias a ellas se puede obtener desde una pequeña llamarada hasta una columna de fuego de varios metros de altura.

Cuando es necesario explotar objetos de mayor tamaño como automóviles, casas, departamentos o pedazos de algún inmueble como una pared, un techo o una puerta, la pólvora no es suficiente para lograr un estallido que cumpla con las necesidades de la producción. En estos casos se ocupan otro tipo de sustancias como la naftalina, para detonaciones de mayor capacidad, pero éstas deben ser realizadas, por seguridad, a distancia y a control remoto.

Además, los modelos a escala son una herramienta auxiliar cuando el costo de una explosión supera el presupuesto de la película. En este caso la pólvora es el componente idóneo para hacer estallar maquetas de diversos tipos de edificaciones o modelos en miniatura de diferentes objetos.

Otra práctica común en la filmación de películas es la utilización de cables hechos de acero y carbono para sujetar a los actores que necesitan hacer movimientos peligrosos, como caídas libres, saltos entre plataformas ubicadas a diferentes alturas, o cuando deben realizar coreografías suspendidos en el aire.

Este mecanismo de seguridad incluye dos arneses, ubicados uno en el lado izquierdo y otro en el derecho de la cadera del histrión. Ahí se sujetan los extremos de dos cables y las otras orillas se aseguran en unos rieles ubicados en el techo del estudio. Esto permite que los actores controlen sus brazos y piernas, puedan hacer giros o mantenerse en posición horizontal o vertical y además moverse en línea recta.<sup>95</sup>

---

<sup>94</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. Op.cit. Pág. 39.

<sup>95</sup> *Ibid.* Pág. 44.

Las escenas donde se utilizan cables son filmadas, en su mayoría, con la técnica conocida comúnmente como “pantalla verde” o *chroma Key* en inglés, porque permite borrar el escenario de filmación, junto con todo rastro de estos alambres, y sustituirlo por un fondo virtual creado en una computadora.<sup>96</sup>

Finalmente, debemos señalar el maquillaje. Su uso no es exclusivo de los filmes de cine de ciencia ficción ni de la cinematografía en general, porque se ha empleado con anterioridad en otras formas de expresión como el teatro. Maquillar a un artista no sólo consiste en decorar su rostro para que se vea bien frente a las cámaras, sino también implica caracterizarlo para encarnar a un personaje de forma correcta.

Existen diversos tipos de maquillaje, desde los más simples utilizados por la mayor parte de las mujeres para embellecer sus párpados, cejas, pestañas, labios, pómulos, etc. Otros, empleados para disfrazar a un actor por medio de pelucas de diversos colores, bigotes y barbas falsas, dientes de utilería o pintura. Y algunos más complejos porque combinan prótesis mecánicas, ciertos plásticos como el látex, cerámica o dispositivos electrónicos. Gracias a esto, una persona normal se puede convertir en un ser proveniente del mundo fantástico, del cine terror o de la ciencia ficción.

El maquillaje tiene una importancia vital en el proceso de producción de una cinta. Por eso, junto con los efectos especiales tienen una categoría propia dentro de los premios *Oscar*, otorgados por la *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, para reconocer los trabajos más destacados de la industria cinematográfica.<sup>97</sup>

### **Efectos realizados por computadora**

Las innovaciones tecnológicas desarrolladas desde la aparición de la computadora han permitido la aparición de nuevas técnicas dentro de la cinematografía para producir películas con efectos especiales cada vez más complejos. Desde la utilización de escenarios virtuales, animación digital o captura de movimiento en tiempo real, gracias a la computación se han abierto nuevas opciones y perspectivas para realizar un filme.

---

<sup>96</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. Op.cit. Pág. 44.

<sup>97</sup> *Ibid.* Pág. 50.

El *Stop motion*, se emplea para animar objetos tridimensionales como títeres o miniaturas de diversas figuras como monstruos, robots, dragones, tanques, aviones, etc. Aunque es un recurso utilizado desde épocas anteriores a la computación (es posible que Georges Méliés haya sido la primera persona en ocuparlo),<sup>98</sup> gracias al software informático sus capacidades expresivas se han mejorado.

También conocido como acción detenida, su procedimiento consiste en fotografiar cuadro por cuadro las acciones de un objeto para crear secuencias de imágenes que al ser proyectadas una tras otra crean una ilusión de movimiento.<sup>99</sup> Además, permite aprovechar la riqueza del lenguaje audiovisual, porque se pueden usar desde movimientos de cámara hasta distintos tipos de ángulos, planos o encuadres.

En la actualidad, gracias a los programas de edición por computadora el *Stop Motion* puede realizarse de forma digital. Esto permite corregir imperfecciones en las imágenes, modificar su gama tonal, su contraste o luminosidad, sin tener que modificar el material original físicamente, e incluso poder agregar pistas de audio u otros clips de video, según sea el caso.

La animación digital consiste en crear figuras en tercera dimensión con una computadora. Existen tres principales formas de realizar esto: la primera ocupa un modelo real a escala con una altura, anchura, volumen y textura determinadas, del cual se escanean sus medidas para ser representado y modificado virtualmente con un programa computacional. La segunda emplea a un ser humano vestido con un traje con sensores. Éstos capturan sus movimientos y se transfieren a una plataforma digital para ser manipulados con la ayuda de un software informático.

Este procedimiento también llamado *Motion Capture* se usa en diversos medios como la televisión y el cine, donde existen ejemplos como el personaje *Golum* de la trilogía de *The Lord of the Rings* (2001-2003), de Peter Jackson, y los robots que interactúan con el actor Will Smith en el filme *I, Robot* (2004). En los videojuegos se emplea principalmente en los simuladores de deportes, donde las acciones de los personajes virtuales deben ser parecidas a las de los atletas en la vida real.

---

<sup>98</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. Op.cit. Pág. 64.

<sup>99</sup> *Ibid.* Pág. 65.

La tercera opción consiste en diseñar completamente un modelo tridimensional en un ordenador por medio de polígonos que se unen unos con otros, como si fueran piezas de *Lego*, para formar las superficies del objeto, el cual en un inicio es totalmente ortogonal. Después, si se quiere moldear este elemento, para hacerlo curvo o sin aristas, se tienen a disposición dos modelos matemáticos para conseguirlo.

El primero conocido como *NURBS (Non Uniforms Rational B- Splines)* utiliza polígonos como base para crear curvas sin líneas rectas ni ángulos en sus estructuras. Esta opción es viable para diseñar figuras más complejas como seres humanos, animales, vehículos, edificios, etc. Una desventaja de este sistema es que necesita de un procesador computacional de alta capacidad para funcionar correctamente.<sup>100</sup>

El segundo lleva el nombre de *Patch*. Se basa en una tecnología poligonal, parecida a la de las *NURBS*, pero se distingue porque posibilita la creación de curvas perfectas, con mayor facilidad y no ocupan mucho espacio de almacenamiento en el disco duro de un equipo. Su principal ventaja es la obtención de resultados con un nivel profesional, de forma sencilla, con una computadora no tan poderoso ni sofisticada.<sup>101</sup>

Después, cuando el modelo tridimensional ya ha sido completado, comienza el proceso para modificar su aspecto. Con la ayuda de una serie de herramientas incluidas en el software se puede manipular el color, la luminosidad, el contraste, la textura, la opacidad, etc. Para animar el objeto se ocupa una técnica llamada *Keyframing*, que sirve para definir la duración, el momento y el tipo de acción que debe realizar la figura.

Por ejemplo, si se necesita una animación de un personaje que se desplaza desde un punto a otro, se utilizará el *keyframing* para asignar el tiempo, el tipo de acción y el lugar donde la figura debe realizar un movimiento en específico. Si levanta un pie por dos segundos a mitad del camino, esta acción se indica con un *keyframe*, si se agacha para descansar casi al final se ocupa otro *keyframe* para señalarlo, y así sucesivamente hasta que la distancia a recorrer sea completada.

---

<sup>100</sup> María Luisa Guadalupe Mosqueda Rodarte. Op.cit. Pág. 74.

<sup>101</sup> *Ibid.* Pág. 74.

Así con ayuda de los *keyframes*, el programa de computadora registra cada acción dentro de una misma secuencia. Cuando la animación se reproduce, el modelo tridimensional se mueve con libertad y sin ninguna clase de apoyo.

Ejemplos de esta tecnología de animación en tercera dimensión pueden encontrarse en películas como *Toy Story* (1995), *Shrek* (2001), *Final Fantasy* (2001), *Wall – E* (2008), *Ratatouille* (2007) y *Kung Fu Panda* (2008), en los videojuegos, en la mayor parte de títulos para las tres principales consolas: *X-Box 360*, *Playstation 3* y *Nintendo Wii*, y en la computación en software como *3D Max*, *Maya*, *Rhinoceros*, *Blender* y *Cinema 4D*.

Gracias a la combinación entre los efectos especiales y los temas de ciencia y tecnología, se ha podido construir un universo de ciencia ficción donde se pueden explorar los límites de la fantasía. Esta unión de la narrativa y los últimos avances de la técnica cinematográfica, permiten crear relatos audiovisuales para acercar al espectador con personajes, escenarios o situaciones que existen, en la mayor parte de los casos, sólo en su imaginación.

## **La iconografía**

La imagen, elemento que corre fotograma a fotograma cayendo en la complicidad de la trama, muestra una serie de ideas entremezcladas con los sonidos. Las imágenes, fuentes ópticas captadas por el cerebro a través del ojo humano, guían a un significado. El cine vive alimentado de ellas, pero no lo hace al azar, establece un orden para trazar las historias y llevarlas por medio de una narrativa a la comprensión de su argumento.<sup>102</sup>

La iconografía agrupa, describe y trata de interpretar todas esas representaciones visuales. Sirve para conectar elementos gráficos pertenecientes a una misma categoría. En el cine su utilidad radica en ayudar a identificar una película bajo un género específico. Su campo de acción es la semántica, porque ordena los rasgos más representativos y comunes de un filme, como serían los personajes,

---

<sup>102</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 25.

las locaciones, los decorados, el vestuario, la iluminación, para después buscar un fundamento o principio que los relacione unos con otros.<sup>103</sup>

En el cine de ciencia ficción lo iconográfico tiene sus bases en la tecnología y el desarrollo científico. De ahí nacen las imágenes para identificar a este género. Desde Méliès y sus cohetes para viajar a la luna, la ciencia y la técnica han estado presentes. De forma cronológica, este catálogo se ha extendido para incorporar desde los extraterrestres, las naves espaciales, los escenarios futuristas, los laboratorios sofisticados, los robots, los monstruos creados por la energía nuclear, hasta los viajes en el tiempo, a otras dimensiones, la clonación, y las guerras entre especies de diferentes planetas.

Los antecedentes de la iconografía de este género se encuentran en las publicaciones impresas, principalmente en las revistas *Pulps* y en los *comics*. De las primeras, afirma el autor J.P.Telotte, la ciencia ficción obtuvo su nombre (es posible que el editor y escritor Hugo Gernsback haya creado el término). De los segundos adquirió un carácter fantástico, trasladado al cine para crear historias fantásticas, ubicadas en una frontera entre la ficción atractiva para adultos y la que es interesante entre los jóvenes. Gracias a esto, las películas son populares para diferentes tipos de audiencias.<sup>104</sup>

Esta iconografía proveniente del papel ayudó a delimitar el territorio y a establecer de forma concreta los elementos semánticos de la ciencia ficción. Las portadas de las revistas *Pulps* y las páginas de los *comics*, con sus viñetas llenas de imágenes y de colores sirvieron para identificar, y para visualizar también, los diferentes componentes de este género, desde los extraterrestres, los robots, las naves espaciales, etc.<sup>105</sup>

Los Mad Doctors, o conocidos en español como “científicos locos” inauguran este catálogo iconográfico. Su antecedente más lejano es el libro *Frankenstein*, considerado el primer texto de ciencia ficción que fue publicado.<sup>106</sup> El protagonista de esta obra, el Doctor Frankenstein, servirá de modelo e inspiración para crear personajes, la mayor parte de ellos expertos en cuestiones científicas, que siguen tres caminos distintos con un mismo objetivo: Conocer todos los secretos del universo.

---

<sup>103</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 28.

<sup>104</sup> *Ibid.* Pág. 86.

<sup>105</sup> *Ibid.* Pág. 91.

<sup>106</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 13.

Por un lado se ubica el hombre de ciencia, el clásico erudito enclaustrado en su laboratorio. El tipo discreto e inteligente escondido bajo un comportamiento introvertido y un modo de vida reservado. Dedicar sus esfuerzos para inventar tecnologías benéficas para la raza humana. Su deseo de conocimiento es alimentado por un carácter altruista para ayudar a todas las personas que lo necesiten.

En otro lado encontramos al intelectual hambriento de poder y de venganza. Su corazón está lleno de resentimiento, odio y envidia. La megalomanía es un concepto relacionado con su personalidad. Busca descubrir y poseer los medios necesarios para conquistar, dominar y controlar el mundo, y la ciencia es el vehículo adecuado para lograr sus propósitos.

Al final se encuentra el científico trasgresor de las leyes de la naturaleza, como lo hizo el Doctor *Frankenstein*, quien construyó un nuevo ser con partes de diferentes individuos muertos. Sus acciones han violado las leyes de Dios y modificado el ciclo de vida de los hombres. Sus creaciones en vez de ser instrumentos de bien terminan siendo un factor que desencadena el caos y la desgracia. El futuro de estos hombres que han osado alterar el orden natural de las cosas no es agradable. Al final su arrepentimiento no es suficiente, y como si fueran personajes de una tragedia griega, deben morir o sufrir una pérdida terrible para expiar los pecados cometidos contra de la sociedad.<sup>107</sup>

Un elemento más de la iconografía de la ciencia ficción son las naves espaciales. Son vehículos utilizados para viajar a lugares fuera de la atmósfera terrestre. Existen modelos diferentes que se distinguen por su tamaño, funcionalidad o diseño estructural. Por ejemplo se conocen los cohetes espaciales, con una forma cilíndrica, como el que aparece en la cinta *Le Voyage dans la lune* (1902), de Georges Méliès.

También existen los llamados *Star Destroyer*, o conocidos en español como Cruceros Imperiales. Por sus enormes dimensiones tienen la capacidad para transportar a través del cosmos a grandes grupos de personas, y albergar en su interior diferentes objetos, desde seres vivos, naves más pequeñas, laboratorios, armas etc.

---

<sup>107</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 48.

Asimismo, son populares las naves de combate. Poseen un diseño estructural más complejo, adecuado para los conflictos bélicos, y están armadas con diferentes mecanismos para defenderse y agredir a sus enemigos. Desde campos de fuerza para evitar recibir daño de un contrario, hasta rayos láser y cohetes de protones para contrarrestar los ataques, estas diminutas, en su mayoría, y veloces armas de guerra son las protagonistas principales en las batallas orquestadas en los confines del espacio exterior.

Pero en ocasiones abandonar nuestro planeta de origen para conocer nuevos horizontes en la galaxia no es suficiente. Cuando este tipo de encrucijada aparece, las máquinas del tiempo son la solución. Al contar con la tecnología suficiente para trasladarse hacia el futuro o el pasado, estos inventos abren la puerta a un número casi ilimitado de posibilidades. Desde tener la oportunidad de reescribir la historia, o ser testigos de los eventos de épocas posteriores, o hasta crear nuevas líneas del tiempo que no se parecen en nada a nuestra realidad, estos aparatos representan una oportunidad única para poner a prueba la habilidad imaginativa y creadora de todo aquel interesado en escribir relatos de ciencia ficción.

Si se tiene la capacidad tecnológica para visitar varios lugares de la galaxia, es probable encontrar, en alguna de estas travesías, lugares diferentes al planeta Tierra. Esos nuevos mundos, con leyes y creencias propias forman parte también de la iconografía de la ciencia ficción. Su atractivo consiste en posicionar al visitante humano en un contexto ajeno a su realidad, y donde debe interactuar con sujetos que actúan, piensan y observan la realidad desde una perspectiva distinta.

Estos sitios con una organización social y política atípica, además de romper con la monotonía de la vida de los visitantes del planeta Tierra, también representan un choque cultural entre dos civilizaciones. Por un lado se ubica el razonamiento de los habitantes nativos, con una ideología y una cosmogonía propias. Otorgan un significado a los fenómenos circundantes desde un punto de vista personal. Del otro lado el extranjero, el contrario, el visitante. Interesado en comprender lo que es extraño para él, y para eso utiliza su raciocinio y la experiencia que ha adquirido a lo largo de su vida.<sup>108</sup>

Pero estos escenarios de contraste cultural también pueden encontrarse con una máquina del tiempo, si se viaja a otras épocas o se crean universos paralelos distintos al nuestro a realidad. En

---

<sup>108</sup> Virginia Vázquez Cortés. Op.cit. Pág. 30.

esos lugares cientos o miles de historias pueden suceder. Nuestro pasado puede ser el futuro de otros o viceversa. Podemos conocer a una réplica de nosotros que vive de forma distinta. Nuestro sistema solar puede ser sólo un recuerdo para otros. Etcétera.

Al llegar a un planeta distinto al suyo, el hombre interactúa con seres comúnmente llamados extraterrestres. Estos individuos físicamente diferentes a los habitantes de la Tierra son otro elemento de la iconografía de la ciencia ficción. Procedentes de distintas partes de la galaxia, los *aliens*, como son conocidos en inglés, pueden distinguirse entre ellos por su fisonomía y por sus intereses con la raza humana.

Así, pueden encontrarse alienígenas parecidos a insectos como los del filme *Starship Troopers* (1997), otros con una forma amorfa como los de *The Thing from Another World* (1951), *Invasion of the Body Snatchers* (1956) o *The Blob* (1958). Algunos con cierto parecido con el hombre, como el villano principal de la serie *Alien*, el personaje conocido como *Predator*, y varios personajes de *Star Wars* como *Chewbacca*, *Darth Maul* y *Yoda*.

Por su relación con el hombre existen los extraterrestres bondadosos como E.T., pequeño y con un físico amorfo. Pero también se conocen otros con intenciones distintas, como los de la cinta *Independence Day* (1996), con ojos de color negro sin pupilas, tentáculos, cabeza enorme, expertos en telepatía, y que desean apoderarse del planeta Tierra.

Pero el hombre no sólo convive con seres provenientes de otros mundos. También lo hace con sus propias creaciones. Los robots, máquinas capaces de realizar actividades que anteriormente sólo podían hacer humanos y animales, representan uno de los avances tecnológicos más importantes de las últimas décadas.<sup>109</sup> Dotados de una computadora como cerebro y de un cuerpo compuesto por varios elementos como metal, cerámica o de algún polímero, estos seres artificiales se postulan para ser una herramienta fundamental para las personas en el futuro.

Los robots pueden distinguirse por su forma, función y por su habilidad para ejecutar tareas de distintos grados de dificultad. Se conocen los llamados androides, porque su estructura está basada en la figura humana. Existen otros, diseñados para ocuparse de tareas como limpiar el piso, que tienen una fisonomía sencilla porque su labor es utilitaria. Hasta aquellos que han tomado conciencia

---

<sup>109</sup> Joan Bassa y Ramón Freixas. Op.cit. Pág. 51.

de sí mismos y se consideran seres vivos, como las réplicas de la cinta *Blade Runner* (1982), y la computadora HAL 9000 de *2001: A Space Odyssey* (1968), capaz de encargarse del mantenimiento de una nave espacial y de derrotar a una persona en el ajedrez.

Otros seres, directa o indirectamente creados por el hombre, son los monstruos víctimas de mutaciones o experimentos fallidos. Siendo *Godzilla* su principal representante, estas criaturas de aspecto terrorífico, son las encargadas de sembrar el caos y destrucción en el interior de las comunidades humanas.

Dotadas de una resistencia para resistir los ataques, y poseedoras de garras, colmillos o tentáculos, y una fuerza descomunal, estas abominaciones de la naturaleza representan un ejemplo de las consecuencias a enfrentar si se rompe el ciclo normal de la evolución de las especies. En este contexto, el humano pierde su lugar como el depredador máximo y se convierte en una presa más de estos seres monstruosos, capaces de eliminar cualquier amenaza que se cruce en su camino con relativa facilidad.<sup>110</sup>

---

<sup>110</sup> Joan Bassa y Ramón Freixas. Op.cit. Pág. 46.

## 2.- Historia del cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos (1950-2010)

### Antecedentes

Los antecedentes de la ciencia ficción podrían remontarse hasta el tiempo de los griegos con la *Iliada*, pasando por la ilustración o inclusive encontrar referencias en la *Utopía* de Tomás Moro o en *Los estados e imperios de la luna* de Cyrano de Bergerac, pero para el escritor Javier Memba, los primeros textos donde la narrativa literaria incorpora en sus contenidos temáticas provenientes de las investigaciones científicas, aparecen a principios del siglo XIX con la impresión de *Frankenstein* de Mary Shelley en 1816.<sup>111</sup>

Autores representativos como Julio Verne y H.G. Wells publicaron sus obras en esta época, y aunque no fueron los pioneros en redactar textos de esta clase, estos escritores definieron el género (en su forma literaria) y marcaron el camino para muchos otros a lo largo de la historia. Verne evoca en sus escritos una fascinación por la aventura y considera a sus libros como un vehículo para señalar la relación, intrínseca para él, entre el progreso humano y el desarrollo científico.<sup>112</sup> H.G. Wells, en cambio, nombra a su obra de ciencia ficción “romances científicos”, y utiliza su prosa para especular sobre el futuro de las sociedades industrializadas (a las que siempre criticó), y para reflexionar sobre las implicaciones sociales del desarrollo científico.<sup>113</sup>

Según el autor Bruce H. Franklin, la ciencia ficción se desarrolló en sus inicios con relativo éxito, dentro de la nueva sociedad nacida de la Revolución Industrial, porque era una forma efectiva para preguntar, responder y comprender los cambios que ocurrían dentro del mundo, el cual pasaba de un modo de vida artesanal y rural a una forma de organización urbana y mecanizada. Esta discusión continuó en el siglo XX en libros y en las revistas conocidas popularmente como *Pulps*, denominadas así por su bajo costo y por el color marrón del papel en el que se imprimían.

---

<sup>111</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág.13.

<sup>112</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 83.

<sup>113</sup> *Ibid.* Pág.84.

## La aparición del cine

En diciembre de 1895 aparece el cinematógrafo creado por los hermanos Lumière. La primera proyección se lleva a cabo en Francia, específicamente en el *Grand Café* de la ciudad de París. Este suceso marca el inicio del cine como un instrumento documental, de apoyo a la investigación científica (función principal de este invento, según los Lumière) y como una forma de entretenimiento. Tiempo después, cuando se fundaron las primeras productoras filmicas, el cine se consolida como una industria, donde Hollywood hasta nuestra época actual es el principal representante.

La ciencia ficción se estrena por primera vez en el cine en el año de 1902. La primera película es filmada por el mago, actor y director cinematográfico de origen francés Georges Méliès. Este film llamado *Viaje a la Luna* es una adaptación de los textos *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne, y de *Los primeros hombres en la luna* de H.G. Wells.<sup>114</sup> Tiempo después, este cineasta galo filma otros dos títulos, *Viaje a través de lo imposible* (1904), relato sobre una expedición con destino al sol, y *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1907), donde vuelve a adaptar un texto de Verne.

Además de Méliès, podemos citar a otros pioneros del género como Segundo de Chomón, operador de cámara y realizador de cine de origen español, autor de *El hotel eléctrico* (1908), donde aborda una temática relacionada con los robots, al contar la historia de un hotel donde unas máquinas autómatas atienden y realizan por sí mismas todas las actividades necesarias para atender a los huéspedes.

Por su parte, en Inglaterra aparecen los directores Robert William Paul con *The Adventurous Voyage of The Arctic* (1903) y Cecil Hepworth con *Prehistories Peeps* (1905), en Francia Ferdinand Zecca con *El amante de la luna* (1905), en Alemania Otto Rippert realiza *Homunculus* (1916), basada en el planteamiento de *Frankenstein* y en Dinamarca se estrena *Den Skæbnesvangre Opfindelse* (1910), adaptación del texto *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*, realizada por August Blom.

---

<sup>114</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág.98.

## Los inicios del cine y de la ciencia ficción en Estados Unidos (1900-1920)

En Estados Unidos, uno de los fundadores del cine es Tomás Alva Edison, conocido también por haber patentado el fonógrafo, la bombilla eléctrica y el kinetoscopio, un aparato capaz de proyectar imágenes fijas a la velocidad de 46 cuadros por segundo para crear una ilusión de movimiento. Con esta tecnología a su disposición, Edison comienza a filmar sus primeras películas, la mayor parte de corta duración, donde se presentan escenas como carreras de caballos, números musicales y eventos deportivos.

Además de Edison, tiempo después, aparecen otras dos compañías dedicadas a la realización de filmes, la *Biograph* del año 1897, y la *Vitagraph*, fundada un año después. Ésta última introduce el cine propagandístico en Norteamérica al filmar *Tearing down the Spanish Flag*, dramatización del conflicto bélico entre España y Estados Unidos ocurrido en 1898.<sup>115</sup>

Con este auge del cine también se gesta un conflicto llamado “Guerra de patentes”, del año 1897 hasta el 1906, donde Tomás Alva Edison demanda legalmente a otros productores de películas, porque según él, éstos no pagaban derechos por utilizar la tecnología del kinetoscopio. Esto ocasiona la creación de dos bandos en pugna: Por un lado, agrupados en la *Motion Pictures Patents Company*, están la *Edison Co*, *Biograph*, *Vitagraph*, *Essanay*, *Kalem*, las empresas francesas *Pathé* y *Méliés*, y los productores Sigmund Lubin y George Kleine.

Sus rivales, conocidos como “Los independientes” se asociaron en la *Independent Motion Picture Distributing and Sales*, dirigida por Carl Laemmle y en la *Greater New York Film Company*, fundada por William Fox. Durante este conflicto se clausuraron salas de proyección, se sabotearon producciones, algunos realizadores salieron del país y se mudaron a países como México, o trasladaron sus estudios al estado de California, principalmente a un distrito de la ciudad de Los Ángeles llamado Hollywood, lugar que con el paso de los años se convertirá en la Meca del cine norteamericano.

Del grupo de realizadores en contra de Edison, nacen los principales estudios de la industria en Estados Unidos: Adolph Zukor, quien instala su primera sala de proyección en Nueva York en 1903, es el fundador de la *Paramount*; Carl Laemmle, es el padre de la *Universal Pictures*; William Fox,

---

<sup>115</sup> Román Gubern. Historia del cine. España, Editorial Lumen. 2005. Pág. 31.

conocido en Europa como Wilhelm Fried, creador de la *Fox*. Los hermanos Warner (Harry, Jack, Albert y Sam) dueños de la *Warner Bros*, y Marcus Loew y Samuel Goldwyn propietarios de la *Metro-Goldwin-Mayer*.

Esta etapa de consolidación de la cinematografía norteamericana, iniciada a finales del siglo XIX y concluida en 1917, es conocida como "Cine primitivo,"<sup>116</sup> porque en este tiempo los realizadores comienzan a descubrir los recursos narrativos y la técnicas de filmación que llegarán a constituir, años más adelante, el llamado estilo clásico de Hollywood.

Las películas de este periodo de tiempo se filman con sólo un plano general, las acciones se desarrollaban en un único escenario, no se realizan movimientos de cámara, y las temáticas se enfocan en representar pequeñas obras de teatro, persecuciones, trucos de magia o de circo y números musicales.

Además se empiezan a usar diferentes modos de producción. En esta época se reconocen primordialmente tres:

- **Sistema de operador de cámara.** Aparece desde los inicios del cine en Estados Unidos hasta el año 1907. El camarógrafo es el responsable de la realización de la cinta. La producción es de tipo artesanal, no se redactan guiones, el personal involucrado no es mayor a 5 cinco personas, la duración de los filmes no sobrepasan los dos minutos.
- **Modo o sistema de director.** La responsabilidad de la producción del filme se divide entre más individuos. Ahora el operador de cámara se encarga de la fotografía y el director de la puesta de escena. Se incorporan los asistentes, los escenógrafos y los operadores de iluminación. Asimismo, el catálogo temático se extiende al abordar ficciones de corta duración, espectáculos de variedades, noticieros que informaban sobre temas de actualidad, y cortometrajes dramatizados de la vida real.
- **Estilo de equipo de dirección.** Ante la necesidad de incrementar el número de películas para satisfacer la demanda del público, el número de directores empleados por las compañías cinematográficas aumenta. Cada realizador se posiciona como el líder de un

---

<sup>116</sup> David Bordwell, Jean Staiger y Kristin Thompson. El cine clásico de Hollywood. *Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. España, Paidós. 1997. Pág. 172.

equipo de personas destinado a filmar la mayor cantidad de películas posible. Gracias a esto la producción de cintas es constante durante el tiempo que se ocupa este sistema (1909-1914). En esta etapa se comienzan a redactar guiones literarios, donde los argumentos se dividen en escenas, para mejorar el proceso de rodaje.<sup>117</sup>

La ciencia ficción aparece en este cine primitivo en el año 1908 con dos adaptaciones del libro *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*, una cinta dirigida por Otis Turner y la otra por Sidney Olcott. Después en 1910 se estrena *A Trip To The Mars*, con realización de Ashley Miller y producción de Tomás Alva Edison. El argumento de este filme relata el descubrimiento de una fórmula capaz de anular la atracción de la gravedad. Gracias a esto, un científico puede viajar hasta el planeta Marte y establecer contacto con un monstruo.

También en 1910 se estrena *Frankenstein*, dirigida por J. Searle Dawley. Esta cinta es la primera adaptación cinematográfica en el continente americano de la obra escrita por Mary Shelley<sup>118</sup>. Además, en 1912 y 1913 se producen otras dos adaptaciones del texto *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*. En este caso particular dirigidas por Lucius Henderson y Harry Salter.

Con este grupo de cintas, la ciencia ficción comienza a abrirse camino dentro de la industria del cine en Estados Unidos. Estos primeros intentos se caracterizan por su simpleza tanto en la técnica cinematográfica como en su estructura narrativa. Pero representan un esfuerzo por construir productos audiovisuales, alejados de la realidad cotidiana, con recursos del cine que todavía estaban en proceso de desarrollo.

### **Los años veinte y la creación del estilo de Hollywood**

Con el fin de la Primera Guerra Mundial, la industria del cine en Europa sufre un retroceso porque sus instalaciones son afectadas por el conflicto bélico. Esto les impide a las cinematografías del viejo continente continuar con la producción de filmes de forma regular. Esta situación, caso contrario, es

---

<sup>117</sup> David Bordwell, Jean Staiger y Kristin Thompson. Op.cit. Págs. 104, 127 y 138

<sup>118</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág.25.

benéfica para la naciente Hollywood, quien capitaliza la falta de competencia para consolidarse a nivel mundial.

Durante este periodo de tiempo, según la autora Kristin Thompson, comienzan a utilizarse con mayor frecuencia dentro del cine norteamericano, una serie de técnicas narrativas y de filmación, que con el paso de los años llegarán a consolidar una forma particular de hacer cine conocida como **estilo clásico de Hollywood**.

Los realizadores adscritos a este modo peculiar de abordar la cinematografía se interesan primordialmente porque el espectador comprenda correctamente el contenido de la película. Para lograr esto se introducen algunos recursos narrativos y de estilo cinematográfico descritos a continuación:

- **Casualidad.** En los primeros años del cine norteamericano las anécdotas son la principal fuente de inspiración para los contenidos de las cintas. Tiempo después comienza a emplearse la relación causa-efecto, donde las acciones dramáticas son el motor que permite el desarrollo del argumento.
- **Agentes causales.** Son aquellos, que por sus acciones, construyen la relación causa-efecto dentro de la cinta.<sup>119</sup> En primer lugar, están los personajes, quienes impulsados por sus intereses, deseos, miedos, fobias, traumas, formas de pensar o ideologías participan en la creación de los eventos de la película. En segundo, se ubican los fenómenos de la naturaleza o los hechos ocasionados por criaturas que pertenecen a la flora o la fauna, como el caso del tiburón de la cinta *Jaws* (1975), de Steven Spielberg.
- **Orden temporal.** Se refiere a la forma cómo están ordenadas las escenas del filme, ya sea cronológicamente o no. El *flashback*, *flashforward* y la elipsis son fórmulas disponibles para modificar la temporalidad de un relato.
- **Flashback.** Dentro de una narración, posibilita el regreso de la acción al pasado, para relatar un suceso importante y necesario para entender el origen de los eventos del presente y el futuro.

---

<sup>119</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág.63.

- **Flashforward.** Altera el orden de la narrativa al no presentar los eventos de forma cronológica. La historia comienza en el futuro para después regresar al presente, y si es necesario hasta el pasado.
- **Elipsis.** Permite reducir la duración de la película al eliminar intervalos de tiempo donde las acciones son incidentales y no tienen relevancia dentro del argumento.
- **Intertítulos.** Utilizados durante el periodo del cine mudo para informar el lugar y la época donde se desarrolla la acción. También se ocupan para indicar los diálogos de los protagonistas, los cambios en el tiempo, espacio o situación a lo largo del relato, y las emociones de los personajes en una escena en particular.
- **Frecuencia temporal.** En una cinta, alude al número de veces que un evento, de suma importancia para comprender en el relato, se repite dentro de los contenidos de un filme.
- **Duración temporal.** Relacionado con el mundo presentado en la película o también conocido como diégesis.<sup>120</sup> Es el periodo de tiempo necesario para que todos los sucesos del argumento se desarrollen de principio a fin.

Las prácticas de estilo cinematográfico, en caso particular, están vinculadas con el proceso de filmación:

- **Continuidad de espacio.** La cámara sigue los movimientos de un sujeto que se desplaza de un lugar a otro para mostrar al espectador los diferentes escenarios involucrados en la película.
- **Campo-contracampo.** Crea una relación de continuidad entre dos planos donde aparecen personajes que dirigen sus miradas hacia direcciones contrarias. Por ejemplo uno de ellos puede mirar hacia la derecha y el otro a la izquierda. Esto crea una situación donde tal vez están conversando o miran uno al otro al mismo tiempo.

---

<sup>120</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 440.

- **Eje de acción.** Es una línea imaginaria trazada en una escena para indicar el sitio desde donde inician las acciones. En el pasado comenzaban en el lado derecho y terminaban en el izquierdo. Esta era la forma cómo se realizaba en los primeros años del estilo de Hollywood, pero en la actualidad, las acciones pueden empezar de forma contraria (izquierda-derecha). Por ejemplo, cuando se filma un coche en movimiento, cada plano inicia con el móvil situado a la derecha y finaliza con éste ubicado a la izquierda o viceversa.
- **Emparejamiento de la acción.** Es un corte de continuidad para relacionar dos planos diferentes de una misma actividad. Por ejemplo, un sujeto está sentado en una silla y la cámara lo enfoca con un *medium shot*. Cuando éste comienza a pararse se cambia de plano a uno general para observar como ese individuo ya se encuentra de pie.
- **Emparejamiento de la línea de visión.** Crea una continuidad al dirigir la acción con la mirada de un personaje. Si éste observa hacia la derecha, tal vez algún fenómeno se desarrolla en ese lado. Caso contrario si posa su atención a la izquierda, el público debe voltear en esa dirección para no perder ningún detalle de la narración.<sup>121</sup>
- **Toma de establecimiento.** Involucra principalmente un plano general. Sirve para señalar el lugar donde serán emplazados los eventos de una escena determinada.
- **Toma de punto de vista.** La cámara se coloca a la misma altura de los ojos de un ser humano. Crea la ilusión de que las imágenes en pantalla son los hechos observados por un personaje del filme.<sup>122</sup>
- **Tomas de acercamiento.** El *Close up* y el *Tight shot* permiten mostrar a detalle los aspectos más importantes de una escena.

Además de utilizar estas técnicas, aplicadas para mejorar la experiencia de los espectadores ante el filme, la industria implementa una serie de medidas para profesionalizar el proceso de producción de películas. Se comienza mejorando la calidad de las actuaciones, al contratar intérpretes con una capacidad expresiva sobresaliente, para transmitir con éxito, por medio de las facciones de sus

---

<sup>121</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 444.

<sup>122</sup> *Ibidem*. Pág. 444.

rostros o los movimientos de sus cuerpos, diferentes tipos de mensajes y emociones a las audiencias.

Se dejan atrás los viejos escenarios pintados en paneles de madera, para construir locaciones tridimensionales que crean un efecto de profundidad al posicionar objetos a diferentes distancias de la cámara. También se perfeccionan aspectos de la iluminación, al emplear lámparas de arco voltaico y de vapor de mercurio como luces traseras y de relleno, y se incorporan efectos como el contraluz, el claroscuro y la iluminación selectiva para resaltar ciertos aspectos de la puesta en escena.

Se introducen técnicas como la profundidad de campo, los micrófonos, y esbozan distintos movimientos de cámara como el *travelling* y el *dolly*. En cuestiones relacionadas con el diseño de personajes, se le brinda una mayor importancia a la caracterización física y psicológica al momento de crear este tipo de seres.

Los modos de producción también sufren un periodo de modificación iniciado en 1914 cuando el sistema de productor central se posiciona como el más utilizado dentro de la industria.<sup>123</sup> Su influencia en el medio cinematográfico se extiende hasta principios de la década de 1930. Se caracteriza porque una sola persona, el productor central, tiene el control de todos los procesos de la filmación.

Este sujeto supervisa y aprueba el trabajo de todos los miembros involucrados en la realización del filme, desde las actividades de los directores hasta las labores realizadas por los diferentes departamentos, como el de iluminación, sonido, fotografía, vestuario, escenografía, etc. Además, durante estos años se introducen los guiones técnicos, redactados ya con indicaciones relacionadas con los tipos de encuadres, planos y ángulos, movimientos de cámara, la iluminación, los decorados o efectos de sonido, para facilitar y agilizar el rodaje de una cinta.<sup>124</sup>

Las formas de financiamiento ocupadas en esta época son cuatro primordialmente: 1.- Un estudio costea todos los gastos para la filmación de la película, y después recupera su inversión con las ganancias de la cinta en taquilla. 2.- Los estudios apoyan una producción con capital obtenido a

---

<sup>123</sup> David Bordwell, Jean Staiger y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 155.

<sup>124</sup> *Ibíd.* Pág. 151.

través de préstamos de personas privadas (bancos, empresas, inversionistas), y posteriormente liquidan esas deudas con una parte de los dividendos conseguidos con la exhibición del filme. 3.- Los distribuidores invierten un capital para realizar una película. Esto los convierte en los administradores del presupuesto y en los responsables del proyecto. 4.- Los estudios ponen a la venta sus acciones en la bolsa de valores y con los rendimientos de esas transacciones producen filmes. Gracias a esto, en épocas posteriores, las empresas dedicadas a la cinematografía se convierten en grandes conglomerados empresariales, porque ya no sólo tienen negocios en el cine sino también en la televisión, el radio, la prensa, etc.<sup>125</sup>

Particularmente, en esta etapa de consolidación del estilo de Hollywood, la ciencia ficción continúa adaptando textos literarios a una forma cinematográfica. Se trasladan a la pantalla grande autores como Julio Verne con *20,000 leguas de viaje submarino* y *La isla misteriosa*, Arthur Conan Doyle con *El mundo perdido*, y nuevamente, Robert Louis Stevenson, con dos filmes que retoman su libro *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hide*.

Dentro de este periodo también se destacan dos filmes: *A Message from Mars* (1921), dirigida por Maxwell Karger. Centra su argumento en la llegada de un extraterrestre a la Tierra con la misión de enseñarle a un hombre, avaro y envidioso, la importancia y el valor de la navidad en las sociedades humanas.

*The Wizard* (1927), por su parte, una producción a cargo del director Richard Rosson, se distingue por retomar ideas planteadas por Fritz Lang en la trilogía de filmes sobre el *Dr. Mabuse*, acerca de los científicos hambrientos de poder, riqueza y reconocimiento. En el caso de la cinta de Rosson, un hombre de ciencia utiliza su sabiduría para vengar la muerte de su hijo, y emplea a un simio, modificado en un laboratorio, como su arma principal para conseguir su cometido.

El autor Javier Memba, también destaca dentro de esta época la aparición de los primeros seriales de ciencia ficción. Una de las producciones más reconocidas en su tiempo fue *The Screaming Shadow* (1920).<sup>126</sup> Relata el enfrentamiento entre dos científicos. Del lado del bien se ubica el Doctor Rand y en el bando de los malosos está el barón Veska de Burgonia.

---

<sup>125</sup> David Bordwell, Jean Staiger y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 350.

<sup>126</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 35.

## Los años treinta: Los seriales de ciencia ficción y los relatos utópicos

Con el fin de la Primera Guerra Mundial se inicia una etapa en el mundo occidental conocida como La Era de las Máquinas. Se extiende hasta el comienzo de la Segunda Guerra Mundial. Durante este tiempo se gesta en el mundo un interés por la ciencia y la tecnología nunca visto en épocas pasadas. Este entusiasmo hace posible la integración de máquinas en diferentes aspectos de la vida, como los procesos de manufactura de mercancías por ejemplo, donde los obreros son sustituidos por instrumentos mecánicos para mejorar la producción y abarataban los costos.

Este intento por tecnificar la realidad humana, más las condiciones adversas creadas por la crisis económica de 1929, sirven como referente para la aparición del relato utópico dentro de la literatura y el cine de ciencia ficción en Norteamérica. Estas narraciones especulan sobre el impacto de los nuevos desarrollos tecnológicos en la vida de las personas.

Este deseo por predecir el futuro da origen al primer musical de ciencia ficción llamado *Just Imagine* (1930). En esta producción de David Butler, se presenta una sociedad futurista donde las personas han perdido su individualidad y el Estado controla la mayor parte de las actividades humanas. A esta tendencia también se suma *Lost Horizon* (1937), del director Frank Capra, película que presenta el extraño caso de *Shangai-La*, una ciudad ubicada dentro de los límites territoriales de China, donde misteriosamente el proceso de envejecimiento de sus habitantes se ha detenido.

Pero las adaptaciones literarias no se dejan atrás. El personaje de Mary Shelley, *Frankenstein* (1931), regresa al cine con dos cintas del director James Whale, quien en esa misma década producirá también una versión de la novela *The Invisible Man* (1933). En 1932 Rouben Mamoulian decide llevar a la pantalla una vez más al Doctor Jekyll y Mr. Hide, y Erle C. Kenton filma *Island of the lost souls*, con un argumento basado en la novela *The island of Doctor Moreau* de H.G. Wells.

Otros filmes destacados de esta época son: *The Devil Doll* (1936) de Tom Browning, donde un científico utiliza miniaturas de personas humanas para cobrar venganza de quienes lo inculparon injustamente, y *The Walking Dead* (1936) de Michael Curtiz, relato sobre un preso que regresa de la muerte, gracias a un experimento con electricidad, para eliminar a sus enemigos

Con la llegada de la Gran Depresión, señala el autor J.P. Telotte, los productores y exhibidores de películas buscan aumentar sus ganancias y se interesan por crear programas de larga duración,

donde se proyectan diversos tipos de contenidos. Los seriales son un elemento clave dentro de esa estrategia para revitalizar el negocio de las salas cinematográficas. Su éxito entre el público radica en que son productos de evasión de entretenimiento puro.

Los dos seriales de ciencia ficción de mayor reconocimiento en esta época son: *Flash Gordon* (1936, 1938) con dos temporadas, una de trece episodios y otra de quince; y *Buck Rodgers*, del año 1939, con doce capítulos.

Mientras tanto, en la industria de Hollywood de finales de los años veinte y principios de la década de 1930 se estrena el sonido con la película *The Jazz Singer* (1927), del director Alan Crosland, y además un nuevo modo de producción hace su aparición. Conocido como Sistema de equipo de producción, se distingue de otras formas de hacer cine porque el proceso de creación se divide entre varios grupos de productores encargados, cada uno por separado, de filmar películas de un mismo tema en específico.

Debido a esto, se conforman cuadrillas de personas enfocadas exclusivamente a crear audiovisuales de un mismo género. Estos individuos, con el paso del tiempo se vuelven expertos al trabajar con una misma temática de forma constante. Esto fue benéfico para la industria, porque ya podía contar con empleados calificados para mejorar la calidad de sus producciones.

Pero en esta época, dos problemáticas torturan a los realizadores. 1.- La mala calidad de los instrumentos para capturar el audio. Las películas se filman en estudio para evitar distorsiones en el sonido. 2.- Los micrófonos se colocan en las cámaras y esto impide su movimiento en la filmación. Deben estar en una sola posición y esto limita la creatividad de los directores.

Este problema de no poder filmar libremente, se supera gracias a las innovaciones de diferentes directores como Rouben Mamoulian, procedente de Georgia, quien comienza a filmar las imágenes y el audio de sus películas de forma separada. Esto permite que tanto la cámara como el micrófono se muevan simultáneamente en diferentes zonas del lugar de filmación. Michael Curtiz, por su parte, construye rampas e instala ruedas en sus equipos para rodar los primeros *travellings* del cine

sonoro<sup>127</sup> en *The gamblers* de 1929; y Lewis Milestone utiliza grúas para realizar tomas desde diferentes alturas.

El cine a color se incorpora de manera formal a la industria durante los años treinta del siglo XX, y la primera tecnología en aparecer es el *Technicolor*. Gozará de mayor popularidad hasta la década de 1950 donde es desbancado por el *Eastman Color*, desarrollado por la compañía *Kodak*. Otras técnicas también utilizadas son el *Metrocolor* (propiedad de la Metro-Goldwyn-Mayer), el *Multicolor*, el *Cinecolor* y el *Supercinecolor*.

### **La ciencia ficción en la década de 1940: La Segunda Guerra Mundial y las adaptaciones literarias**

Con el estallido de la Segunda Guerra Mundial, la producción europea se detiene y Hollywood decide ocupar su industria con fines propagandísticos en contra de la Alemania Nazi y sus aliados. Las películas se encargan de enaltecer a las tropas inglesas y francesas, y de criticar al ejército del Tercer Reich, y a los regímenes totalitarios de Adolfo Hitler y Benito Mussolini.

Con la mayor parte de la producción involucrada en aspectos relacionados por el conflicto bélico que se desarrolla en casi toda Europa, y en algunas partes de África, Asia y del Océano Pacífico, la ciencia ficción, tanto en sus formas literarias como cinematográfica, sufre un periodo de recesión. Esto impide que se filmen más películas o se editen más publicaciones relacionadas con este género.<sup>128</sup>

En el terreno del séptimo arte, las adaptaciones continuaron con los textos *The Invisible Man* de H.G. Wells en cuatro ocasiones, *Frankenstein* de Mary Shelley con cuatro películas también y *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hide* una sola vez, esta última realizada por Víctor Fleming.

Se abordó la temática sobre científicos con sed de poder o venganza en *Dr. Cyclops* (1940), *The Lady and the Monster* (1944) (con la participación de Erich von Stroheim), y en *Doctor Renault's Secret* (1942). Además, la energía nuclear comienza a incorporarse dentro de los contenidos de

---

<sup>127</sup> Román Gubern. Op.cit. Pág. 198.

<sup>128</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 57.

ciencia ficción con la cinta *The Black Widow* (1947), donde una espía trata de detener el proceso de construcción de un misil atómico.

Por su parte, los realizadores de seriales quieren repetir el éxito obtenido con las adaptaciones de Flash Gordon y Buck Rodgers, y deciden trasladar las aventuras de otros superhéroes al cine. El primero de ellos es *El Misterioso Doctor Satán* en 1940, y después se suman a esta travesía *Batman* (1943), *Capitán América* (1944), *Superman* (1948) y el *Capitán Maravilla* (1941), o *Captain Marvel* como es el nombre original en inglés.

En medio de un ambiente donde Hollywood apunta la mayoría de sus baterías hacia el cine bélico y propagandístico, un nuevo modo de hacer cine se desarrolla. Conocido con el nombre de Sistema de equipo de conjunto, se distingue porque divide las necesidades de la producción de una forma distinta. El estudio ya no utiliza a sus empleados para realizar una película, ahora contrata empresas particulares para que cada una de ellas se encargue de una función distinta. Por ejemplo, el *casting* lo realiza una institución privada, los efectos especiales otra, la producción está al mando de otro grupo de personas, etc. Así, de este modo la cinematografía de Estados Unidos deja de ser un negocio productor de películas en serie, para convertirse en uno diferente, donde las cintas se crean de forma especializada, al subcontratar sus necesidades a compañías dedicadas específicamente a un solo ámbito de la producción cinematográfica.

Con este panorama se cierra el periodo de nacimiento del cine de ciencia ficción en Estados Unidos. Una etapa primordialmente de adaptaciones literarias, donde se comienzan a esbozar las temáticas que en el futuro se convierten en el sello principal del género. *El Doctor Jekyll, Mr. Hide, Frankenstein* y *El Hombre Invisible* dominan la pantalla en este periodo de tiempo, seguidos de *Flash Gordon*, *Buck Rodgers* y los superhéroes provenientes de las historietas. Pero no podemos negar la presencia de los extraterrestres, de los llamados comúnmente "científicos locos", y de los viajes a otros planetas. Tal vez su participación es discreta pero merecen ser nombrados porque forman parte de la historia de la ciencia ficción, la que en la década siguiente alcanza su periodo de mayor vitalidad creativa.

## La edad de oro de la ciencia ficción en Estados Unidos

Con el final de la Segunda Guerra Mundial, el mundo es un lugar distinto para vivir porque se ha dividido en dos. Por un lado se ubica el lado occidental, dominado por el capitalismo y con Estados Unidos a la cabeza. En el otro lado, el líder absoluto fue la Unión Soviética, y el comunismo real dirige los aspectos sociales y económicos de los países adscritos a esa doctrina. Dos bandos en pugna. El escenario está listo para la Guerra Fría.

Pero dentro de los límites de la Unión Americana se desarrolla otra problemática: El miedo al comunismo. Miles de personas son citadas a declarar ante el Comité de actividades Antiamericanas, acusadas de formar parte del Partido Comunista, o de estar asociados con personajes que elaboran propaganda en contra de las ideas postuladas en la Constitución de Estados Unidos. Esta cacería de brujas abarca todos los ámbitos de la sociedad, e inclusive alcanza a la industria del cine.

La Meca de la cinematografía mundial, Hollywood, se ve bajo el escrutinio gubernamental acusada de crear películas de propaganda comunista. Cientos de empleados de los estudios productores son delatados, en su mayoría por sus mismos compañeros de trabajo, y obligados a declarar ante el Comité. Quienes se niegan a contestar, se les acusa de desacato, son incluidos en una lista negra, y no pueden trabajar en el cine durante varios años o terminan en prisión. Los que si responden a las preguntas, y por voluntad propia u obligados, denuncian a otros colegas, deberán cargar con la culpa y el rechazo por haber traicionado o mentido para salir sanos y salvos de esa complicada situación.

Además del miedo al comunismo, otros factores como el inicio de la conquista del espacio con el lanzamiento del satélite Sputnik, los primeros avistamientos de seres de otros planetas en el cielo, popularmente conocidos como Ovnis, y el uso de la tecnología nuclear para la creación del armamento atómico empleado para destruir las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki, sentaron las bases para lo que el escritor Javier Memba llama "La edad de oro de la ciencia ficción norteamericana".<sup>129</sup>

Este autor divide la producción de esta década en cuatro principales campos semánticos: Primero, el escenario distópico. Retoma ideas del relato futurista, para crear historias donde los desastres

---

<sup>129</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 68.

atómicos han modificado la vida en la Tierra y el hombre debe adaptarse para sobrevivir a escenarios adversos. Esta lucha en contra de la extinción del hombre puede observarse en cintas como *Five* (1951) de Arch Oboler, *The World, the Flesh and the Devil* (1959), de Randal Mac Dougall y *On the Beach* (1959), de Stanley Kramer.

El segundo eje temático pertenece a las invasiones alienígenas, donde seres de otro planeta viajan a la Tierra con el propósito, casi en su mayoría, de conquistar el planeta, o en caso contrario, para establecer relaciones sociales con los terrícolas. Este contacto entre especies de distintos lugares de la galaxia es abordado en filmes como *The War of the Worlds* (1953), adaptación de la obra de H.G. Wells y dirigida por Byron Haskin, *Invasion of the Body Snatchers* (1956) de Don Siegel, *The Man from Planet X* (1951) de Edgar G. Ulmer, y *The Day the Earth Still Stood* (1951) de Robert Wise.

En tercer lugar aparecen los viajes interplanetarios. Estos narran las travesías humanas por el cosmos para conocer zonas desconocidas del universo. Cintas como *Destination Moon* (1950) de Irving Pichel, *Rocketship X-M* (1950) dirigida por Kurt Neumann, y la adaptación del texto *De la tierra a la luna* de Julio Verne, llevada a la gran pantalla por Byron Haskin en 1958 son ejemplos de este eje temático.

La última temática involucra a las mutaciones. Aquí se presentan criaturas convertidas en monstruos por estar en contacto con radiación nuclear. Su código genético ha mutado y ahora no sólo son aberraciones de la naturaleza, sino también una amenaza para las comunidades humanas. *Godzilla*, aunque es una creación japonesa, es el personaje perfecto para ejemplificar este tipo de seres gigantescos.

Con una presencia más discreta se ubican también dentro de esta época otros contenidos relacionados con los trasplantes y con diferentes tipos de viajes, donde se incluyen las travesías al fondo del mar, al centro de la tierra y a lugares exóticos, que se distinguen por ser territorios aún no explorados por el hombre.

La producción de esta década navega entre proyectos de gran envergadura y filmaciones realizadas con presupuestos raquíticos. Sus contenidos están dirigidos principalmente hacia audiencias jóvenes que asisten al cine con regularidad. Las temáticas se abordan de la misma forma como en las

historietas, con argumentos fantásticos, iconografía visualmente atractiva y efectos especiales para impresionar, sorprender y entretener a los espectadores.<sup>130</sup>

Estos filmes centran su atención, de acuerdo al autor J.P. Telotte, aunque no lo hacen de forma explícita, en la pérdida de la identidad humana, en la transformación del hombre en monstruo, en el miedo a los desastres nucleares, en la desestabilización del *status quo* dominante, en los peligros de la infiltración del comunismo en la Unión Americana, y en las amenazas provenientes del espacio exterior. Finalmente, esta década es importante gracias a sus aportaciones creativas, porque se abordan y perfeccionan las temáticas, algunas con mayor éxito que otras, que en el futuro se convierten en los rasgos principales para identificar al cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos.

### **1960: Secuelas de “La Edad de Oro”**

Los años sesenta. El mundo se modifica. El continente americano se adapta a la reciente Revolución Cubana. El Congo se independiza. El Muro de Berlín se edifica y Yuri Gagarin, se convierte en el primer humano en orbitar alrededor de la tierra auxiliado de una cápsula espacial. Las sociedades también cambian. Los jóvenes piden espacios para expresarse. Las mujeres celebran la liberación femenina. En la cultura popular, el *rock and roll* se masifica en el mundo occidental. Aparece el Arte Pop. García Márquez publica *Cien años de Soledad*.

Las tensiones crecen entre La Habana y Washington por el incidente de Bahía de Cochinos. Después, se acerca la guerra nuclear. La causa: La crisis de los misiles en Cuba. En seguida, la intervención en Vietnam. Se lanzan en un día más bombas que en todo el tiempo que duró la Segunda Guerra Mundial. Luego, los crímenes contra la población vietnamita. La reputación de la Unión Americana se desmorona.

En suelo norteamericano, la situación no es distinta. Miles de personas marchan para exigir la igualdad de derechos civiles entre morenos y blancos. John F. Kennedy, muere asesinado en Dallas, y en años posteriores también perecerán Martin Luther King y Malcolm X. Las protestas contra la

---

<sup>130</sup> J.P. Telotte. Op.cit Pág. 91.

ocupación en Vietnam aumentan, y al final de la década, Richard Nixon, asume la presidencia de EUA. En este contexto se desarrolla la ciencia ficción de los años sesenta.

Todos los ejes temáticos utilizados diez años atrás sufren modificaciones.<sup>131</sup> Comencemos con las mutaciones. Dejan de enfocarse sólo las especies animales transformadas en monstruos, para abordar casos donde hombres y mujeres adquieren habilidades superiores a las de su especie, gracias a la modificación de su código genético. Inclusive, la energía nuclear deja de ser la única fuente de inspiración para la creación de mutaciones.

Ahora otros factores como distintos tipos de radiación, fenómenos parasicológicos como la telepatía o la telequinesis, contactos con tecnología extraterrestre o energía proveniente del espacio se ocupan para concebir a estas abominaciones de la naturaleza. Películas como *The Power* (1968), *X: The Man with X-Ray Eyes* (1963), *Village of the Giants* (1965), *The Flesh Eaters* (1964) y *The Navy versus The Night Monsters* (1966), son ejemplos de este tipo de temática.

Los escenarios apocalípticos abandonan un poco los desastres atómicos para incluir en sus contenidos problemáticas como la sobrepoblación humana, epidemias causadas por virus o bacterias, emergencias ambientales como la destrucción de las capas tectónicas de la Tierra, y la aparición de dimensiones alternas, creadas a partir de los viajes en el tiempo. *Project X* (1968), *Crack in the World* (1965), y *Beyond the Time Barrier* (1960), pertenecen a este tipo de relatos donde se explota el desastre, el miedo y la paranoia y se lleva hasta el límite la resistencia, tanto física como mental, de la especie humana.

El viaje a través del tiempo comienza a introducirse como un recurso para explotar realidades diferentes y para conocer universos paralelos. Destacan *The Time Machine* (1960), adaptación de la obra literaria del mismo nombre escrita por H.G. Wells y llevada a la pantalla grande por George Pal, *The Planet of the Apes* (1968), con Charlton Heston, y *The Time Travelers* (1964), fuente de inspiración para la serie de televisión *The Time Tunnel*, o también llamada el Túnel del tiempo, como es conocida en México.

Los viajes interplanetarios abordan argumentos sobre expediciones desde la Tierra hacia otras partes del universo, pero se añadieron otros casos diferentes. El fondo del mar se convierte en

---

<sup>131</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 120.

motivo de investigación o de conquista como es el caso de *Atlantis, the Lost Continent* (1961) y *City Under the Sea* (1965). También el cuerpo humano ahora es un sitio para explorar, donde los órganos internos son atracciones turísticas y los glóbulos blancos y el oído interno son obstáculos a superar, como se observa en *Fantastic Voyage* (1966).

Los extraterrestres se mueven en una dualidad clara: Invasor agresivo – Visitante amigable. Además se relacionan con los viajes interplanetarios de dos formas distintas: Primer caso, el hombre viaja a un sitio ajeno a su realidad donde es amenazado por criaturas extrañas que atentan contra su seguridad. Segundo caso, el humano debe ayudar a los habitantes de otro planeta para superar una serie de obstáculos.

Las adaptaciones literarias ya forman parte del catálogo de películas de ciencia ficción. Desde Julio Verne con *Master of the World*, pasando por *The Illustrated Man*, de Ray Bradbury o *I am Legend*, de Richard Matheson, hasta una nueva versión de *The Lost World*, de Arthur Conan Doyle, las novelas tuvieron presencia en la cinematografía de los años sesenta. Aunque con una participación limitada, la temática de los trasplantes aparece también con películas como *The Brain that Wouldn't Die* (1962) y *Monstrousity* (1984).

Además, la utilización de elementos provenientes de otros géneros comienza a realizarse de forma más explícita. De este modo, podemos citar a *Kiss Me Quick* (1964), una comedia de extraterrestres y científicos locos, *The Flesh Eaters* (1964), película con elementos del cine Gore, *The Valley of Gwangi* (1969), una mezcla entre el western y los filmes de monstruos, *Agent of H.A.R.M.* (1966), cinta de espías con toques de ciencia ficción, y *Queen of Blood* (1966), una combinación entre extraterrestres y vampiros.

Finalmente, es necesario hablar de *2001: A Space Odyssey* (1968). Considerada por el autor J.P. Telotte, el ejemplo idóneo de ciencia ficción. Gracias a este filme el género se profesionaliza y alcanza un grado de madurez fílmica para consolidarse como un referente de la industria de Hollywood. Relato épico, conformado por cuatro partes (The Dawn of Man, TMA-1, Jupiter Mission y Beyond the Infinite), acerca del origen, desarrollo y evolución de la vida en el universo, y sobre el destino de la raza humana en el futuro. Esta película ya es un clásico de culto.<sup>132</sup>

---

<sup>132</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 122.

## Los setentas: Apocalipsis, medio ambiente y tecnología

La década de 1970 inicia con la intervención de Estados Unidos en Camboya. En el continente americano, Salvador Allende, asume la presidencia de Chile. En el ámbito musical *The Beatles*, se separan. En el aspecto social el movimiento feminista se abre paso a marchas forzadas en una cultura masculina. A nivel mundial, un incremento de precios en combustibles, transportes y en artículos básicos, pone en aprietos a la economía de millones de personas de pocos o escasos recursos.

Después, el mundo sigue cambiando. Las dictaduras militares se instalan en algunos países de Latinoamérica y se quedan ahí por mucho tiempo. En España fallece Francisco Franco, y Yasser Arafat, se convierte en el líder de la Organización para la Liberación Palestina. Se desata una crisis de energéticos a nivel global y la contracultura "Underground" y el Punk hacen su aparición. Al final, en 1979, la Unión Soviética invade Afganistán, Margaret Thatcher es elegida primer ministro en el Reino Unido y Sadam Hussein asume el poder en Irak.

En Estados Unidos, el movimiento Hippie se expande en algunas zonas del país. Haz el amor y no la guerra es su lema. La intervención militar en Vietnam pierde seguidores y la gente sale a las calles para hacerle sentir al gobierno su malestar. Al final, el último clavo en el ataúd de la impopular administración de Richard Nixon es remachado gracias al escándalo *Watergate*, que obliga al presidente de la nación a dimitir de su cargo, impulsado por el rechazo popular.

El catálogo de filmes de ciencia ficción se extiende durante este periodo de tiempo porque nuevos contenidos se incorporan.<sup>133</sup> Las computadoras y las posibles consecuencias de su uso indebido son una problemática discutida en los argumentos de este género. En *Colossus: The Forbin Project* (1970), observamos cómo una supercomputadora toma el control de una instalación militar para apoderarse del mundo, y en *Demon Seed* (1977), se presenta el caso de una máquina con inteligencia artificial interesada en concebir un hijo con una mujer.

Por su parte, los trasplantes de órganos o tejidos entre humanos representan una oportunidad para mejorar o corregir algunos aspectos negativos de la estructura física de las personas. Desde brazos, piernas, ojos e inclusive la cabeza y el cerebro, este préstamo de miembros entre sujetos de la

---

<sup>133</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 125.

misma especie representa un intento agresivo por posicionarse en el peldaño más alto de la carrera evolutiva. Cintas como *The Incredible 2-Headed Trasplant* (1971), y *The Thing with two Heads* (1972), son ejemplos de este tipo de situaciones. Cabe destacar la aparición de la temática de los implantes con *The Terminal Man* (1974), donde se insertan dispositivos cibernéticos en el cerebro para controlar la mente de las personas.

El robot, invento con el que el hombre busca posicionarse al nivel de dios al crear seres vivientes, comienza a ubicarse como un elemento relevante dentro de los filmes de este género. Estas creaciones están sujetas a una dualidad narrativa. Por un lado son presentados como las herramientas perfectas para los humanos, capaces de realizar miles de labores sin ningún problema e inclusive convertirse en amigos de sus dueños (así sucede en *Star Wars*, con los androides C3PO y R2D2). Pero por otro lado, son considerados una amenaza latente para la supremacía de la raza humana, la que en un futuro lejano podría ser sometida y sustituida por estos dispositivos mecánicos de alta tecnología.

En el caso de las mutaciones, sufren una actualización gracias a la inclusión de temas como la manipulación genética y la clonación en sus argumentos. Estas técnicas representan una forma alternativa de engañar a la evolución antes de nacer. Llegar al mundo con las herramientas necesarias para derrotar a quien se ponga en medio del camino. Tener una vida alejada de enfermedades y debilidades. Explotar hasta la última gota de las capacidades humanas. Poseer la mente y el cuerpo de un genio. El único límite es el cielo. Ejemplos se encuentran en: *Embryo* (1976), largometraje sobre el proceso de creación de la mujer perfecta, *The Boys from Brazil* (1978), relato acerca de los intentos de unos científicos nazis por concebir clones de Adolfo Hitler, y *Golden Girl* (1979), donde un investigador utiliza como conejillo de indias a su hija para probar sus inventos diseñados para mejorar el desempeño humano.

De esta época también destacan algunas películas que responden a ciertas preocupaciones sociales: El cuidado al medio ambiente aparece en *Silent Running* (1972) y *Soylent Green* (1973), los problemas causados por la sobrepoblación humana se esbozan brevemente en *Logan's Run* (1976), y el racismo, siempre presente en la sociedad de Estados Unidos, es analizado en *Space is the Place* (1974), cuyo guión fue escrito por Sun Ra, músico de tez morena originario de Alabama.

El cine de desastres de los años setenta, representado con títulos como *Airport 77* (1977), *Earthquake* (1974) y *The Towering Inferno* (1974), tiene repercusiones en la ciencia ficción, y la producción de filmes sobre escenarios apocalípticos aumenta. Desde sociedades futuristas donde las libertades humanas son reprimidas como sucede en *THX 1138* (1971), o entornos adversos donde la vida en el planeta Tierra está a punto de extinguirse, premisa de *Meteor* (1979), y hasta con la cinta *Quintet* (1979), donde el hombre se sitúa en una lucha constante por sobrevivir en un ambiente hostil, este tipo de filmografía explota la desgracia, la catástrofe, el dolor y la muerte en sus contenidos.

La mezcla de géneros o la combinación de varias temáticas en una sola película es un recurso disponible para los realizadores de ciencia ficción. Tenemos ejemplos como *Idaho Transfer* (1973), que combina el viaje en el tiempo con el relato utópico, *Dark Star* (1974), comedia de humor negro en una aventura en el espacio exterior, *Invasion of the Bee Girls* (1973), donde se unen los científicos locos o *Mad Doctors* con los extraterrestres, y *Flesh Gordon* (1974), parodia del serial cinematográfico *Flash Gordon*.

Por último, la industria de Hollywood de la década de 1970 utiliza el sistema de equipo de conjunto para producir cintas, y además se gestan ciertos cambios dentro de los estudios, de los que destacan la incorporación de los primeros directores egresados de escuelas de cine. Personajes como Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Steven Spielberg o Brian De Palma, por mencionar algunos, inician sus carreras en esta época y desde sus primeras realizaciones impregnan sus trabajos de un estilo propio. En sus filmes retoman aspectos del cine del pasado, principalmente de figuras reconocidas como Alfred Hitchcock, Howard Hawks y John Ford, pero también producen obras más personales donde reflejan la influencia de algunas corrientes cinematográficas como la Nueva Ola Francesa, o de otros creadores como Luchino Visconti, Michelangelo Antonioni e Ingmar Bergman.

Estos cineastas, incluidos por los críticos dentro del movimiento "Nuevo, nuevo Hollywood",<sup>134</sup> continúan con la tradición del estilo clásico de la cinematografía de Estados Unidos. Aspectos como la continuidad, el espacio y tiempo fílmico mantuvieron su importancia dentro de las producciones. Asimismo, se experimenta con técnicas como la profundidad de campo, la cámara lenta, la toma de

---

<sup>134</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 422.

larga duración, la fotografía en blanco y negro, y se replantearon ciertos recursos como el *flashback*, la elipsis y el *flashforward*.

### **La ciencia ficción de la década de 1980**

Los años ochenta inician con la llegada de Ronald Reagan a la presidencia de Estados Unidos y con el asesinato en Nueva York de John Lennon. Después la independencia de Belice, el conflicto armado por la disputa de Las Malvinas entre Inglaterra y Argentina, y la guerra en el Golfo Pérsico protagonizada por Irán e Irak. Años adelante, Svetlana Savítskaya, se convierte en la primera mujer astronauta en caminar por el espacio. Después ocurre el desastre nuclear en Chernóbil, y Mijaíl Gorbachov, instaura la Perestroika en la Unión Soviética. La década termina con la victoria en las elecciones presidenciales de George Bush padre, y con la muerte del Emperador japonés Hirohito.

En el universo de la ciencia ficción las innovaciones provienen de cintas con contenidos relacionados con la inteligencia artificial y la realidad virtual. En *Tron* (1982), producida por Walt Disney, se observa cómo un diseñador de software es transportado a un mundo artificial donde puede interactuar con los personajes que él mismo creó, en *Brainstorm* (1983), un hombre utiliza una computadora, que simula emociones humanas, para sentir la angustia, la pena y el dolor de las personas moribundas, en D.A.R.Y.L. (1985), se narran las aventuras de un niño-robot, y *Pulse* (1988), cinta protagonizada por un impulso eléctrico con conciencia humana, encargado de sabotear los servicios básicos de una ciudad.

Por su parte, las temáticas de épocas pasadas conservan su popularidad entre los productores.<sup>135</sup> Los extraterrestres se mantienen en la pantalla, como es el caso del personaje *Predator* (1987). Los robots no perdieron vigencia y participaron en *Blade Runner* (1982), *Robocop* (1989), *The Terminator* (1984), *Cherry 2000* (1987) y *Chopping Mall* (1986). El viaje en el tiempo tampoco es olvidado y es un recurso fértil para crear relatos en diferentes líneas temporales, como sucede en *Back to the Future* (1985).

Los viajes interplanetarios no cesan en enviar expediciones a los confines de la galaxia, y además se adaptaron algunas historias provenientes del Western. Esto propicia que los duelos entre

---

<sup>135</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 129.

pistoleros, y los conflictos entre indios y vaqueros, cambien de escenario y ahora se resuelvan en el espacio exterior. Esto se observa en la cinta *Battle Beyond the Stars* (1980). Por su parte, los relatos distópicos, con escenarios adversos y relatos de supervivencia, conservan su lugar dentro del catálogo de temas de la ciencia ficción, y se estrenan filmes como *The Last Chase* (1981), *The Aftermath* (1982), *Miracle Mile* (1988) y *The Terror Within* (1989).

Otras temáticas como las mutaciones (donde pueden incluirse a la clonación y la manipulación genética), y los trasplantes o implantes de origen orgánico o artificial también se abordan pero de una forma más discreta. Además se adaptan contenidos provenientes de historietas como *Superman* (1980), *Heavy Metal* (1981) y *The Swamp Thing* (1982), y de textos literarios de autores como H.P. Lovecraft (*Re-Animator* (1985)) y Frank Herbert (*Dune* (1984)).

Para finalizar, deben nombrarse ciertas películas que responden a problemáticas sociales: *Born in Flames* (1983), aborda cuestiones como el feminismo y la discriminación de clase social y de género. *Liquid Sky* (1982), se refiere a aspectos de la libertad sexual, principalmente la de bisexuales y homosexuales, los filmes *Looker* (1981) y *They Live* (1988), critican a los medios masivos de información, y *Alien Nation* (1988), subraya problemáticas que se viven en Estados Unidos como el racismo, la discriminación y la inmigración.

### **1990. Una década antes del fin del mundo**

Diez años antes del nuevo milenio. El mundo observa los restos del Muro de Berlín y de la Unión Soviética. Rusia nace de la mano de Boris Yeltsin. Estados Unidos y sus aliados atacan Irak para defender a Kuwait, en el conflicto conocido como La Guerra del Golfo. Microsoft domina el mundo de los programas computacionales, y en esta década observamos el lanzamiento de cinco diferentes versiones del sistema operativo *Windows*. Douglas Wilder se convierte en el primer gobernador de origen africano al tomar posesión en el estado de Virginia. Nelson Mandela es liberado después de permanecer 27 años en la cárcel.

En estos tiempos Octavio Paz gana el Premio Nobel de Literatura. Se unen la Alemania Federal con la Democrática para formar una sola nación. Muere la actriz Greta Garbo. Se pone en órbita el telescopio espacial Hubble. Con la firma del tratado Maastricht nace formalmente la Unión Europea.

Jacques Chirac es elegido Presidente de Francia. Inglaterra devuelve Hong Kong a China. Nace la primera oveja clonada *Dolly*. Inicia operaciones la Estación Espacial Internacional. México firma el Tratado de Libre Comercio con Canadá y Estados Unidos.

En el campo de la ciencia ficción, las temáticas de épocas pasadas son fuente de inspiración para las nuevas películas, aunque se prefieren dos primordialmente: Los relatos distópicos, posiblemente influidos por los supuestos rumores sobre el fin del mundo, y los argumentos con extraterrestres e invasiones provenientes de otras partes de la galaxia. Asimismo, la animación digital comienza a tener una función importante dentro de las películas del género, porque representa una opción más económica y fácil para obtener resultados con una calidad profesional, al momento de crear escenarios, personajes, vehículos, criaturas o armas de origen fantástico.

Un aspecto relevante de esta época es la combinación de varios temas de ciencia ficción en una sola película. Un ejemplo es *Matrix* (1999), historia apocalíptica, donde convergen los robots, la realidad virtual, la computación, la inteligencia artificial, e inclusive se apropia elementos de otros medios como la iconografía de la cultura *Dark*, el movimiento *Hacker* del *Ciberpunk* y las coreografías de las películas asiáticas de artes marciales.

Otros casos son *Terminator 2: Judgement Day* (1991), película con una narración distópica, complementada con androides y viajes en el tiempo. Además toma recursos del cine policíaco, al construir escenas con tiroteos, persecuciones y explosiones. *Total Recall* (1990), ubica su acción dramática en el planeta Marte, y emplea varios componentes del género como extraterrestres, mutantes, y escenarios apocalípticos. Para concluir *Jurassic Park* (1993), combina la ingeniería genética, los monstruos, los ambientes exóticos, el científico trasgresor del orden de la naturaleza, y retoma elementos de otros filmes con dinosaurios como *The Lost World* (1960).

### **Los primeros diez años del siglo XXI**

El nuevo milenio empieza con la llegada al poder de Vladimir Putin, Vicente Fox y George W. Bush en Rusia, México y Estados Unidos, respectivamente. El mal de las vacas locas se extiende por Europa y la red terrorista Al Qaeda estrella aviones en distintos lugares de la Unión Americana. Una coalición de países encabezados por EUA, invaden Irak y derrocan el gobierno de Saddam Hussein.

El Papa Juan Pablo II muere. Ángela Merkel, es la primera mujer en ejercer el cargo de Primer Ministro en Alemania, y el paso del huracán Katrina causa destrozos en el estado de Nueva Orleans.

Tiempo después, con la quiebra de la institución financiera *Lehman Brothers*, se gesta una crisis económica a nivel mundial. La compañía Apple, lanza la primera versión de su teléfono celular *iPhone*. Raúl Castro toma posesión como Presidente de Cuba. Sony lanza el *Blue-ray*. Barack Obama, se convierte en el primer hombre afroamericano en llegar a la presidencia de Estados Unidos. Muere Michael Jackson, y la gripe H1N1 se propaga por el mundo y es declarada pandemia por la Organización Mundial de la Salud.

Para la ciencia ficción esta década es de continuación. Ninguna temática del pasado se olvida aunque hay algunas que se prefieren sobre otras. Es tiempo de secuelas, adaptaciones y nuevas versiones. Se estrenan los primeros dos episodios de la saga de *Star Wars*, la trilogía de *Matrix* se completa con dos cintas más, aparece la tercera y cuarta parte de *Terminator*, y Marvel Comics lleva a la pantalla grande, en orden cronológico, a los *X-Men* (2000), *Spider-Man* (2002), *Hulk* (2003), *Fantastic Four* (2005) y *Iron Man* (2008).

Se producen los remakes de *Planet of the Apes* (2001), *The Stepford Wives* (2004) y *The Day the Earth Stood Still* (2008). Se adaptan los textos de autores como Phillip K. Dick, H.G. Wells, Isaac Asimov, Phyllis Dorothy James (*Children of Men* (2006)), y Richard Matheson (*I'am Legend* (2007)). Además deben destacarse películas de otros géneros cinematográficos con componentes de ciencia ficción como: *The Cell* (2000) y *The Hollow Man* (2000), con argumentos de terror, *Ghosts of Mars* (2001) y *Resident Evil* (2002), cercanos al cine Gore y de zombis, *The One* (2001), filme de artes marciales ubicado en un escenario distópico, y *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004), comedia con tintes de romance.

Para finalizar, una pregunta debe ser planteada: ¿Qué sigue en el futuro para la ciencia ficción en Estados Unidos? Es probable que los extraterrestres, los escenarios distópicos, los robots y los viajes espaciales tengan su lugar asegurado para periodos posteriores. Pero, ¿Las redes sociales virtuales serán ocupadas en los relatos de este género, o el bosón de Higgs, o la información proveniente de las sondas robóticas regadas alrededor del sistema solar? Tal vez, ¿Energías alternativas, alguna enfermedad de este siglo como la diabetes o la obesidad, el cáncer, o el VIH? U

otra problemática ¿Calentamiento global, la situación en Medio Oriente, Corea del Norte o la crisis económica de la Unión Europea? Solo el tiempo nos dará la respuesta.

### 3. Principales temáticas del cine de ciencia ficción en Estados Unidos (1950-2010)

#### Metodología de análisis

En el capítulo anterior se delineó el contexto socio-cultural donde se gesta nuestro objeto de estudio. Ahora es necesario señalar el marco teórico. Para comenzar, esta investigación tiene un alcance descriptivo, porque sólo se busca describir las propiedades, las cualidades y los perfiles más importantes del fenómeno observado, en este caso es la filmografía de ciencia ficción hecha en Norteamérica.<sup>136</sup>

Además, éste es un estudio no experimental (se examinará cómo se presenta el hecho en su ambiente natural y no se manipularán variables),<sup>137</sup> y posee un diseño longitudinal, porque se recabarán datos en diferentes puntos a través del tiempo, para realizar inferencias acerca del cambio, sus causas y efectos.<sup>138</sup>

La metodología escogida para interpretar los resultados de la investigación es el análisis narrativo de un filme propuesto por el autor David Bordwell en el libro *Arte cinematográfico*. La técnica utilizada para ordenar y categorizar los datos obtenidos es el análisis cualitativo de datos, tomada del texto *Metodología de la Investigación*, de Carlos Fernández Collado, Roberto Hernández Sampieri y Pilar Bautista Lucio.

#### Análisis narrativo de un filme

En su estudio sobre la narración en el cine, el autor David Bordwell, define a una cinta como un sistema de relaciones entre diferentes tipos de elementos, ya sea narrativos, semánticos, sintácticos,

---

<sup>136</sup> Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Bautista Lucio. *Metodología de la investigación*. México, Mc Graw Hill. 2003. Pág. 117.

<sup>137</sup> Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Bautista Lucio. *Op.cit.* Pág. 267.

<sup>138</sup> *Ibíd.* Pág. 278.

estilísticos, etc. Esta interacción, entre los distintos componentes, se lleva a cabo con base en una serie de leyes o reglas validas sólo dentro de esa organización en particular.<sup>139</sup>

Dentro de ese sistema, cada parte está sujeta a cumplir una serie de roles o funciones específicas. Según Bordwell, los componentes de una película pueden realizar diferentes tipos de labores, como por ejemplo la similitud o repetición. Puede definirse como la cantidad de veces que un elemento significativo aparece en un filme. Su importancia dentro de una cinta se destaca porque sirve como un refuerzo para ayudar al espectador a comprender el filme.<sup>140</sup>

El paralelismo implica comparar dos o más componentes distintos para encontrar similitudes entre ellos. Se utiliza para señalar los cambios que sufren las diferentes piezas del largometraje mientras la narrativa se desarrolla. Por ejemplo, podemos observar la vida de una persona a través del tiempo, y contrastar los cambios de este individuo a lo largo de los años, para saber si conserva algún rasgo particular desde su niñez, si ha engordado, si ha cambiado su gusto culinario o musical, o si conserva la misma forma de pensar, etc.

La diferencia y la variación significan cambio, contraste y oposición. Una cinta donde las cosas se repiten una y otra vez es aburrida, tediosa y carece de interés para el espectador. Para evitar esto, los personajes deben distinguirse, los escenarios delinearse, los tiempos y actividades intercalarse, y las imágenes modificarse tanto en tamaño, textura y tonalidad. El conflicto es un ejemplo de la variación y diferencia. Al confrontar dos polos opuestos se crea acción, movimiento, energía y dinamismo. Este efecto se crea con personajes, el malo contra el bueno, lugares, el campo y la ciudad, colores, blanco y negro, etc.<sup>141</sup>

Por último, la unión y desunión, se refieren al grado de cohesión entre los elementos de una película. Bordwell apunta:

Si las relaciones que percibimos dentro de una película están clara y económicamente entretreídas, se dice que tiene unidad. A una película unida la consideramos sólida porque no presenta huecos en sus relaciones formales. Cada elemento presente tiene un conjunto

---

<sup>139</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 40 y 41.

<sup>140</sup> *Ibid.* Pág. 51 y 52.

<sup>141</sup> *Ibid.* Pág. 54.

específico de funciones, similitudes y diferencias que son determinables, la forma se desarrolla lógicamente y no existen elementos superfluos.<sup>142</sup>

Pero este autor también subraya que la unión es una cuestión de grado. La mayor parte de las películas dejan interrogantes sin responder cuando terminan. La desunión, en cambio, se refiere a esos componentes fuera de lugar, sin relación directa con las demás piezas. Su presencia se vuelve enigmática o incoherente, porque no se sabe si están ahí por deseo del realizador, que busca engañar o jugar con la atención de las audiencias, o sólo son intentos por crear algún efecto, el cual desafortunadamente no se desarrolló correctamente.

Otro aspecto de la metodología propuesta por David Bordwell es la narrativa. Se define como “una cadena de eventos en una relación causa y efecto que sucede en el tiempo y el espacio”. Se divide, primordialmente, en tres elementos: una situación inicial, después otra compuesta por una serie de fenómenos ordenados a través de modelo de causa –efecto, y para concluir, una etapa donde finaliza la narración.<sup>143</sup>

En el cine la narrativa también es conocida con el nombre de historia, y el autor marca una diferencia entre este término y el concepto argumento. El primero refiere a todos los acontecimientos de la película, desde aquellos presentados explícitamente, los que el espectador infiere y hasta aquellos sin participación en el largometraje (no aparecen ni en el guión). El segundo sólo incluye los sucesos que aparecen en pantalla y deja fuera todo lo demás.<sup>144</sup>

Por ejemplo, en la cinta *Blade Runner* (1982), el argumento abarca sólo un periodo de tiempo determinado en el cual, el personaje Rick Deckard, ejecuta la misión de exterminar a todos los androides fugitivos. La historia, incluye todos esos eventos más otros, como serían, los trabajos anteriores de Deckard, la vida de las réplicas en otros planetas, y el futuro de Rachel, la única máquina sobreviviente.

La narrativa se sostiene en tres elementos principales: Casualidad, tiempo y espacio. El primero, también conocido como relación causa-efecto, puede definirse como una problemática que desencadena una serie de eventos de forma cronológica. Los agentes causales más conocidos son

---

<sup>142</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. OP.cit. Pág. 56.

<sup>143</sup> *Ibid.* Pág. 60.

<sup>144</sup> *Ibid.* Pág. 61.

los personajes, quienes con sus acciones crean las causas y resienten los efectos. Pero también existen otros, algunos son seres vivientes como animales o plantas, y otros, como fenómenos meteorológicos, conflictos bélicos, etc.<sup>145</sup>

El tiempo filmico se divide en cuatro categorías: Orden temporal. Describe el modo cómo se presentan los eventos de una cinta, ya sea de manera sucesiva o de forma no lineal. Duración temporal. Señala el tiempo que se tardan en desarrollarse todos los eventos incluidos en el argumento. Por ejemplo, la trama de *2001: A Space Odyssey* (1968), abarca varias épocas separadas por cientos de años, desde la aparición de los primeros homínidos, pasando por el contacto entre hombres y extraterrestres, hasta el nacimiento de un nuevo ser humano.<sup>146</sup>

La tercera categoría es duración en pantalla. Implica el tiempo necesario para proyectar, de principio a fin, una película en una sala cinematográfica. Por ejemplo, la duración del filme *Terminator 2: Judgement Day* (1991), es de una hora con treinta y siete minutos, aproximadamente, aunque el argumento se desenvuelve en varios días. Finalmente, la frecuencia temporal. Se refiere a la cantidad de veces que un suceso se repite a lo largo de la cinta.

Por último, el espacio, tiene dos divisiones: Espacio filmico. Apunta el lugar donde se gestan los fenómenos involucrados en la película, tanto aquellos incluidos en el argumento como los que sólo se incluyen en la historia. Espacio en pantalla. Indica las dimensiones del encuadre donde las imágenes se observan con claridad.<sup>147</sup>

Las ideas de David Bordwell, sobre narrativa, también se relacionan con los principales modelos de desarrollo argumental ocupados en el cine. De los ejemplos mencionados en su estudio, el autor subraya que no son los únicos pero sí los más utilizados, y no pone objeción si se llegan a ocupar más de uno en las películas. El primero es el llamado cambio en el conocimiento, donde un personaje recopila información durante el transcurso de las acciones, pero el conocimiento más importante se reserva para el final.<sup>148</sup> En la película *The Empire Strikes Back* (1980), mientras el argumento se desenvuelve, Luke Skywalker, colecta datos sobre la vida de Darth Vader, pero es

---

<sup>145</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 63.

<sup>146</sup> *Ibid.* Pág. 65.

<sup>147</sup> *Ibid.* Pág. 68.

<sup>148</sup> *Ibid.* Pág. 69.

hasta el desenlace cuando descubre una verdad terrible: El villano de traje y capa negra es su padre.

Otro modelo es conocido como orientado a una meta, donde un personaje se encamina para alcanzar un objetivo o una situación que desea. Neo, el principal personaje de la trilogía *Matrix* (1999 – 2003), debe superar una serie de obstáculos para liberar a la raza humana del yugo opresor de las máquinas. Las películas de detectives, o aquellas donde los personajes deben encontrar algo, utilizan una variación de este modelo. En el primer caso el policía o el investigador, debe recorrer y enfrentar problemáticas para obtener la información y poder hacer justicia. En el segundo caso, el héroe o villano en cuestión, no descansará hasta conseguir el objeto, sustancia o conocimiento que desea poseer.

Asimismo, el tiempo afecta la forma cómo se desarrolla la narración. En la trilogía *Back to the Future* (1985 – 1990), Marty Mcfly, debe viajar al futuro, regresar al pasado y volver al presente para encontrar la línea temporal correcta donde se ubica su realidad. Pero, el espacio es un factor que debe considerarse también. Por ejemplo, en la cinta *Alien* (1979), donde la mayor parte de las escenas se ubican en una nave espacial.

Otro aspecto de la metodología de Bordwell es la forma cómo se trasmite la información en un filme. Existe la narración omnisciente, donde el rango de conocimiento del espectador es amplio, porque observa cada escena e inclusive tiene más datos en su poder que algunos personajes. Además se utiliza la narración restringida, donde la acción sigue a un solo individuo. En este caso el rango de información del público es limitado.<sup>149</sup>

Pero dentro de las películas también se conoce algo llamado profundidad de la información. Se divide en dos clases diferentes: La objetiva, donde la acción se presenta de forma normal y se distinguen todos los detalles de la escena. Subjetiva. Cuenta también con un par de categorías: Subjetividad de percepción: La cámara filma desde la perspectiva de un personaje y captura las imágenes y sonidos que el sujeto reconoce con sus sentidos. Subjetividad mental: Penetra en la

---

<sup>149</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 72.

mente de una persona, para presentar en pantalla los sueños, fantasías y alucinaciones de ese individuo en cuestión.<sup>150</sup>

Finalmente, el autor se refiere al papel del narrador dentro de una cinta. Se conocen tres tipos: Narrador omnisciente. Conoce todos los detalles del argumento y puede o no estar presente en las escenas. Objetivo. Usualmente es un personaje y describe los eventos a su alrededor. Subjetivo. Tiene acceso a los pensamientos de otros individuos, y en la mayoría de las ocasiones también es partícipe de las acciones del argumento.<sup>151</sup>

### **Análisis cualitativo de datos**

El análisis cualitativo de datos es un instrumento utilizado en las investigaciones sociales cuando se quiere ordenar, categorizar, interpretar y contextualizar grandes cantidades de información. Se caracteriza por ser un estudio que no está determinado completamente. “Es decir, se comienza a efectuar bajo un plan general, pero su desarrollo va sufriendo modificaciones de acuerdo con los resultados”.<sup>152</sup>

Se compone de las siguientes fases: Revisar los datos obtenidos, establecer un plan de trabajo, codificar los datos en primer plano con unidades de análisis para formar categorías, codificación en segundo para crear temas o subtemas, interpretación de información obtenida y contextualización de resultados.

Particularmente, en el proceso de realización de esta tesis se ocupan las etapas descritas a continuación:

Codificación de datos en un primer plano. Significa ordenar los datos en categorías. “Implica clasificar y, en esencia, requiere asignar unidades de análisis a categorías de análisis”. Este proceso comienza cuando observamos diferencias y similitudes entre los datos obtenidos. Se realiza para

---

<sup>150</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 73.

<sup>151</sup> *Ibid.* Pág. 75.

<sup>152</sup> Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Bautista Lucio. Op.cit. Pág. 579.

tener una descripción más completa de los datos, resumirlos y eliminar las partes irrelevantes para así, contar con un *corpus* para examinar más concreto y adecuado.<sup>153</sup>

Las unidades de análisis son entidades de significado necesarias para extraer conocimiento del fenómeno investigado, y las categorías son los “cajones” conceptuales donde se almacena esa información. Éstas últimas pueden ser impuestas por el investigador, pero deben estar íntimamente relacionadas con el objeto de estudio. “De hecho las categorías van apareciendo conforme se revisan las unidades de análisis”.

Codificar los datos en un segundo nivel o plano consiste en identificar diferencias y similitudes entre las categorías e interpretar su significado. La meta en este estadio es localizar patrones, para después, basándonos en las propiedades de cada una de las categorías, integrarlas en temas y subtemas.

Interpretar los datos consiste, como primer punto, en ofrecer una descripción amplia y concisa de cada categoría y ubicarla en el fenómeno que se estudia. Se pueden utilizar como guía las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Cómo es? ¿Cuánto dura? ¿Dónde sucede? ¿Por qué se gesta? ¿Quién lo realiza? En segundo punto implica señalar la frecuencia con la que cada categoría aparece en los materiales analizados y encontrar que tipo de vinculaciones, nexos o asociaciones se crean entre estos “cajones” conceptuales de conocimiento.

Por último, contextualizar los datos es mostrar el escenario, la situación o el evento en el cual se desarrollan los fenómenos. Se delimitan los entornos donde suceden los hechos, se definen sus características, y se presentan las situaciones que crean los vínculos entre las categorías. Gracias a esto se comienzan a encontrar los patrones, tendencias y explicaciones necesarios para comprender el objeto de estudio de la investigación.<sup>154</sup>

---

<sup>153</sup> Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Bautista Lucio. Op.cit. Pág. 585.

<sup>154</sup> *Ibíd.* Páginas: 587, 588 y 595 - 600.

## Proceso de investigación

Los parámetros metodológicos, tanto de la línea teórica de estudio propuesta por David Bordwell, como los del análisis cualitativo de datos, se aplican a este proyecto de la siguiente forma: Se comienza con una revisión bibliográfica de textos sobre el cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos durante el periodo 1950-2010, para obtener un *corpus* representativo de películas que, al ser sometidas a análisis, nos permitan conocer las principales características de las temáticas de este género en un periodo de tiempo determinado.

El grupo de filmes seleccionados se presenta a continuación:

| Periodo de tiempo | Películas   |
|-------------------|---|
| 1950 -1959        | <i>Destination Moon</i> (1950) Dir. Irvin Pichel.<br><i>The day The Earth Stood Still</i> (1951) Dir. Robert Wise.<br><i>It Came From Outer Space</i> (1953) Dir. Jack Arnold.<br><i>The War Of The Worlds</i> (1953) Dir. Byron Haskin<br><i>Forbidden Planet</i> (1956) Dir. Fred M. Wilcox.<br><i>Invasion Of The Body Snatchers</i> (1956) Dir. Don Siegel. |
| 1960 - 1969       | <i>The Time Machine</i> (1960) Dir. George Pal.<br><i>The Last Man on Earth</i> (1964) Dir. Ubaldo Ragona.<br><i>Fantastic Voyage</i> (1966) Dir. Richard Fleischer.<br><i>2001: A Space Odyssey</i> (1968) Dir. Stanley Kubrick.<br><i>Planet of the Apes</i> (1968) Dir. Franklin J. Schaffner.   |
| 1970 – 1979       | <i>THX 1138</i> (1971) Dir. George Lucas.<br><i>The Andromeda Strain</i> (1971) Dir. Robert Wise.<br><i>Soylent Green</i> (1973) Dir. Richard Fleischer.<br><i>Demon Seed</i> (1977) Dir. Donald Cammel.<br><i>Close Encounters of the Third Kind</i> (1977) Steven Spielberg.<br><i>Alien</i> (1979) Dir. Ridley Scott.  |
| 1980 – 1989       | <i>Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back</i> (1980) Dir. George Lucas.<br><i>Blade Runner</i> (1982) Dir. Ridley Scott.  |

|             |   |
|-------------|---|
|             | <p><i>Tron</i> (1982) Dir. Steven Lisberger.</p> <p><i>The Terminator</i> (1984) Dir. James Cameron</p> <p><i>Cherry 2000</i> (1987) Dir. Steve De Jarnatt.</p> <p><i>The Abyss</i> (1989) Dir. James Cameron.</p>  |
| 1990 – 1999 | <p><i>Terminator 2: Judgment Day</i> (1991) Dir. James Cameron</p> <p><i>Jurassic Park</i> (1993) Dir. Steven Spielberg.</p> <p><i>Johnny Mnemonic</i> (1995) Dir. Robert Longo.</p> <p><i>Twelve Monkeys</i> (1995) Dir. Terry Gilliam</p> <p><i>The Arrival</i> (1996) Dir. David Twohy.</p> <p><i>Gattaca</i> (1997) Dir. Andrew Niccol.</p> <p><i>Contact</i> (1997) Dir. Robert Zemeckis.</p> <p><i>Pi</i> (1998) Dir. Darren Aronofsky.</p> <p><i>The Matrix</i> (1999) Dir. Andy y Lana Wachowski.</p> |
| 2000-2010   | <p><i>Impostor</i> (2002) Dir. Gary Fleder.</p> <p><i>Equilibrium</i> (2002) Dir. Kurt Wimmer.</p> <p><i>Serenity</i> (2005) Dir. Joss Whedon.</p> <p><i>Children of Men</i> (2006) Dir. Alfonso Cuarón.</p> <p><i>Moon</i> (2009) Dir. Duncan Jones.</p> <p><i>District 9</i> (2009) Dir. Neil Bolmkamp.</p>   |

Para obtener la información requerida se emplean unidades de análisis, diseñadas con base en los planteamientos teóricos de la narración en el cine propuestos por David Bordwell. Éstas se dividen en dos tipos, aquellas cuya función es ordenar y clasificar las películas bajo escrutinio, y otras empleadas para obtener los datos contenidos en los filmes.

## Unidades de orden y clasificación.

- Título de la cinta: Sirve para distinguir y conocer, de forma sencilla, las diferentes películas de ciencia ficción producidas durante el periodo 1950-2010. Por ejemplo *Marcianos al ataque* (1996), *E.T. El extraterrestre* (1982), *Alien: el octavo pasajero* (1979), *Planeta Rojo* (2000), etc.
- Director de la cinta. Sirve para conocer el estilo y la forma cómo los autores abordan las temáticas de ciencia ficción en determinado periodo histórico.
- Año de producción. De utilidad para contrastar cómo las temáticas de ciencia ficción se han ido modificando a través del tiempo.

## Unidades de análisis para obtener información del contenido de las cintas:

- Conflicto generador de la acción. Se refiere a una situación o problemática que permite el desarrollo de las acciones en un filme.<sup>155</sup> Por ejemplo: En la cinta *Independence Day* (1996), la invasión extraterrestre obliga a los humanos a buscar una forma eficaz para combatir a los extraterrestres invasores.
- Tiempo filmico. Periodo temporal donde se gestan las acciones del argumento. Por ejemplo: El año 2019 donde se gesta el argumento de la cinta *Blade Runner* (1982).
- Espacio filmico. Escenarios donde se ubican las acciones del argumento. Por ejemplo: La nave *Nostramo* y el planeta *Theodus*, lugares donde se desarrolla la trama de *Alien* (1979), dirigida por Ridley Scott.
- Convenciones de género. Se refiere a los rasgos característicos de una película en particular. Se utilizan para clasificar largometrajes en categorías determinadas. Por ejemplo: Naves espaciales, extraterrestres, robots, viajes en el tiempo, etc.
- Modelo de desarrollo narrativo. Aborda la forma cómo los elementos del filme se van modificando dentro del argumento con el transcurso de las acciones. Por ejemplo: Existe un modelo de desarrollo conocido como *búsqueda o investigación*.<sup>156</sup> Se utiliza en la cinta *Close Encounters of the Third Kind* (1977), donde un grupo de científicos necesitan encontrar un método eficaz para comunicarse con seres de otro lugar del universo.
- Personajes: Se dividen en tres categorías principalmente. Protagonistas, personajes secundarios, terciarios e incidentales.

---

<sup>155</sup> David Bordwell y Kristin Thompson. Op.cit. Pág. 40.

<sup>156</sup> *Ibid.* Pág. 69 y 96.

La información obtenida de este grupo de películas de ciencia ficción se clasifica en las categorías que aparecen a continuación:

- Seres extraterrestres
- Utopías o distopías
- Viajes fantásticos
- Computación, inteligencia artificial y realidad virtual
- Mutaciones, clonaciones, trasplantes e implantes
- Robots, androides y cyborgs

Después, las categorías se ordenan en temas o subtemas de carácter más general. Aquí los contenidos de ciencia ficción se agrupan en tres campos semánticos principales:

- Contenidos que señalan el impacto de fuerzas más allá de la esfera humana.
- Contenidos que plantean la posibilidad de cambios en la sociedad y la cultura producidos por nuestra ciencia y tecnología.
- Contenidos que se enfocan en las alteraciones técnicas y versiones sustitutivas del yo.<sup>157</sup>

A continuación se presentan unos ejemplos para explicar esta fase de la investigación, donde se ordenan y clasifican los datos. Lo primero que se hace es escoger una película. En este caso la elegida es *The day The Earth Stood Still* (1951). Lo siguiente es utilizar las unidades de orden y clasificación para ubicarla en una etapa determinada. De este modo tenemos:

***The Day the Earth Stood Still* (1951) Dir. Robert Wise.**

---

<sup>157</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 22.

El paso siguiente implica observar el filme. Aquí se ocupa el otro grupo de unidades de análisis. Los datos obtenidos se presentan a continuación:

|   |   |
|---|---|
| <b>Título de la cinta</b>               | The Day the Earth Stood Still   |
| <b>Director</b>                         | Robert Wise   |
| <b>Año de producción</b>                | 1951  |
| <b>Conflicto generador de la acción</b> | Un extraterrestre llega a la Tierra con la misión de convencer a los humanos para que dejen atrás sus conflictos y comiencen a comportarse de forma pacífica. |
| <b>Tiempo filmico</b>                   | Los años cincuenta del siglo XX   |
| <b>Espacio filmico</b>                  | La ciudad de Washington en Estados Unidos   |
| <b>Convenciones de género</b>           | Platillo volador, extraterrestre con forma humana, robot guardaespaldas, rayo láser.  |
| <b>Modelo de desarrollo narrativo</b>   | Orientado a una meta  |
| <b>Personajes</b>                       | Un extraterrestre conocido como Mr. Carpenter (Personaje principal).  |

Otro ejemplo de la temática extraterrestre se expone a continuación:

|   |   |
|---|---|
| <b>Título de la cinta</b>               | It Came From Outer Space  |
| <b>Director</b>                         | Jack Arnold   |
| <b>Año de producción</b>                | 1953  |
| <b>Conflicto generador de la acción</b> | Un extraterrestre llega a la Tierra por accidente. Quiere pasar desapercibido y decide controlar la mente de algunos seres humanos para que ellos sean los encargados de buscar las partes necesarias para reparar su nave. |

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Tiempo fílmico</b>                 | Los años cincuenta del siglo XX   |
| <b>Espacio fílmico</b>                | El desierto de Arizona en Estados Unidos  |
| <b>Convenciones de género</b>         | Nave espacial, extraterrestre amorfo que combina en su estructura elementos provenientes de la anatomía de diferentes especies. |
| <b>Modelo de desarrollo narrativo</b> | Cambio en el conocimiento   |
| <b>Personajes</b>                     | John Putnam (escritor), extraterrestre amorfo, Ellen Fields (amiga de Putnam)   |

Un ejemplo más:

|   |  |
|---|--|
| <b>Título de la cinta</b>               | The War Of The Worlds  |
| <b>Director</b>                         | Byron Haskin   |
| <b>Año de producción</b>                | 1953   |
| <b>Conflicto generador de la acción</b> | Invasión hostil perpetrada por seres provenientes del planeta Marte.   |
| <b>Tiempo fílmico</b>                   | Los años cincuenta del siglo XX  |
| <b>Espacio fílmico</b>                  | El estado de California en Estados Unidos  |
| <b>Convenciones de género</b>           | Nave espacial, exoesqueleto mecánico, extraterrestre que en su estructura combina elementos provenientes de la anatomía de diferentes especies, rayo de la muerte desintegrador, conflicto bélico entre alienígenas y humanos. |
| <b>Modelo de desarrollo narrativo</b>   | Orientado a una meta   |
| <b>Personajes</b>                       | Dr. Clayton Forrester, Sylvia Van Buren, y los   |

|  |                                       |
|--|---------------------------------------|
|  | extraterrestres originarias de Marte. |
|--|---------------------------------------|

Como se observa en los ejemplos, con esta información a disposición se pueden delinear las principales características de la temática extraterrestre durante la década de 1950 del siglo XX. Estos datos se complementan con documentos bibliográficos sobre ciencia ficción, como los textos: *75 años del cine de ciencia ficción* de Adolfo Pérez, *Cine y ciencia ficción: 1896 – 1973* de Luis Gasca, y *Ciencia ficción* de Forrest J. Ackerman.

De esta forma, se comienza a construir una línea del tiempo donde no sólo se acomodan las películas en un año determinado, sino también se presenta, desde un panorama general, la forma como cada temática ha evolucionado a lo largo de las épocas. Por ejemplo:

| <b>Películas de extraterrestres producidas en Estados Unidos en la década de 1950 (ejemplo)</b> |  |
|---|--|
| The Day the Earth Stood Still (1951)  | Platillo volador, extraterrestre con forma humana, robot guardaespaldas, rayo láser.   |
| It Came From Outer Space (1953)   | Nave espacial, extraterrestre amorfo que combina en su estructura elementos de diferentes especies.  |
| The War Of The Worlds (1953)  | Nave espacial, exoesqueleto mecánico, extraterrestre que en su estructura combina elementos de diferentes especies, rayo de la muerte desintegrador, conflicto bélico entre alienígenas y humanos. |

Y aquí se expone la forma cómo se modifica la temática extraterrestre en un periodo de tiempo determinado:

| <b>Características de la temática extraterrestre en la década de 1950 (ejemplo)</b>   |
|---|
| <b>Anatomía extraterrestre:</b><br><br><b>Aparecen tres clases:</b> Alienígena con forma humana. Ser que combina rasgos de animales o humanos en su anatomía. Individuo formado por elementos de diferentes especímenes terrestres. |
| <b>Tecnología:</b><br><br>Nave espacial, platillo volador, traje espacial sellado herméticamente, armas que disparan rayos láser, robots, dispositivo para controlar la mente de las personas.                                      |
| <b>Relación humano – extraterrestre:</b><br><br><b>1.- Hostil (Se divide en dos tipos):</b> Invasión declarada e infiltración sigilosa. <b>2.- Pacífica</b>   |

Este proceso continúa con cada temática en particular y en cada década hasta llegar al año 2010. Los resultados obtenidos de las fases de interpretación y contextualización se presentan en el apartado siguiente.

## Características esenciales de las temáticas del cine de ciencia ficción de Estados Unidos (1950-2010)

### Origen y forma de los extraterrestres

Los seres humanos siempre se han preguntado, aunque lo hayan hecho sólo una vez, si son la única especie inteligente en el universo capaz de razonar, de modificar el escenario a su alrededor y de tener emociones que los animales y las plantas no pueden sentir. Con esta duda en mente, el hombre ha volteado hacia el espacio exterior para encontrar otros seres pensantes como él. De esta interrogante, sobre si estamos solos en el cosmos, nacen los llamados extraterrestres.

Un extraterrestre es un organismo no nacido en la Tierra. Puede provenir de algún sitio de nuestro Sistema Solar, como el planeta Venus, Marte o Júpiter, o de otro lugar de la Vía Láctea como las constelaciones de Andrómeda o Alfa Centauro, o inclusive su origen puede localizarse en otras galaxias del universo.<sup>158</sup>

Dentro del campo de la ciencia ficción cinematográfica, el primer aspecto que distingue al espectador, al observar las películas donde intervienen estos seres de otros mundos, es la fisonomía de estos especímenes. Algunos copian la forma del hombre y la utilizan como un disfraz para pasar desapercibidos dentro de las poblaciones terrícolas, y así no levantar sospechas de su presencia y enfocarse en la misión que deben cumplir.

Películas como *The Day the Earth Stood Still* (1951), *Cat-Women of the Moon* (1953), *The Human Duplicators* (1965), *Earthbound* (1981), y *Abraxas, Guardian of the Universe* (1990), ocupan este recurso de ocultar la identidad del alienígena debajo de la piel humana. Pero estos seres se diferencian de una persona común porque son más resistentes al dolor y a las heridas, poseen otro tipo de habilidades como súper-fuerza o volar, o la capacidad de lanzar rayos de energía con sus ojos o sus manos.

Existen otros alienígenas con una estructura parecida a la del ser humano. Sus cuerpos tienen brazos, piernas, ojos y una cabeza parecida a la de un hombre normal, pero sus rostros, el color de

---

<sup>158</sup> Michio Kaku. *Physics of the Impossible*. Doubleday. Estados Unidos. 2008. Pág. 130.

su piel, la forma de sus manos, la textura del cabello, los dientes, la nariz y las orejas son diferentes. Dentro de esta clasificación se ubican los humanoides, con un cráneo ahuevado, no tienen pupilas, su coloración es grisácea o blanquizca, son calvos, sin orejas y nariz, piernas cortas y brazos largos. En cintas como *Queen of Blood* (1966), *Cocoon* (1985), *Fire in the Sky* (1993), *Progeny* (1998), aparecen este tipo de individuos.

Además, tenemos otros seres creados al combinar rasgos de humanos y animales. Así tenemos a la criatura de *20 Million Miles to Earth* (1957), con escamas en todo su cuerpo y semejante a un hombre lagarto; el de *Invaders from Mars* (1953), que es un extraterrestre con tentáculos, *The Deadly Spawn* (1983), donde se observan alienígenas con forma de gusano, el de *Forbidden World* (1982), inspirado en el mundo de los arácnidos, y *Alien Raiders* (2008), basado en la anatomía de las cucarachas.

Finalmente, se conocen extraterrestres que mezclan diferentes elementos en sus fisonomías para crear especímenes únicos en su especie, aunque algunos tienen cierto parecido con las criaturas del planeta Tierra.<sup>159</sup> De este modo aparecen sujetos como el del filme *It Conquered the World* (1956), con forma de triángulo, sin piernas, brazos pequeños, dientes puntiagudos y ojos; el de *The Night of the Blood Beast* (1958), con garras, enormes ojos, su cuerpo está cubierto por pelo de color gris y su rostro tiene una estructura parecida a la de un ave, el de *The Green Slime* (1968), con una enorme cabeza, tres ojos, antenas de insecto y escamas en su piel de color verde; y los de *Critters* (1986), pequeñas criaturas peludas con piernas y manos pequeñas y un apetito voraz.

También pueden incluirse, dentro de estos intentos por inventar especímenes únicos que provienen del espacio exterior, a las criaturas de *The Abyss* (1989), una combinación entre libélula, mariposa y medusa marina; a los invasores del planeta Marte de *The War of the Worlds* (1953), con tres ojos de diferente color, dedos largos en la mano, piernas pequeñas y coloración grisácea; a los de la película *The Hidden* (1987), parecidos a un caracol con rasgos de larva y araña, y finalmente a los del filme *Virus* (1999), donde un extraterrestre construye un cuerpo artificial, para poder desplazarse libremente, con partes de un humano y chatarra de aparatos electrónicos.

---

<sup>159</sup> John Moffitt (2006). *Alienígenas Extraterrestres*. Publicado en el libro *El cine de ciencia ficción: Explorando Mundos*. Págs. 274-286.

## Tecnología

De acuerdo a las leyes de la física, validas en la mayor parte de las zonas del universo explorado, es necesario contar con dispositivos que se desplacen más rápido que la luz, para trasladarse de un planeta a otro o de una galaxia a otra en un tiempo adecuado. También, basándonos en las observaciones del espacio, no se ha encontrado hasta el momento, vida inteligente fuera del planeta Tierra. Con estas ideas en mente preguntémosnos: ¿Qué tipo de desarrollo tecnológico tienen los extraterrestres?

En el cine de ciencia ficción, si es necesario viajar a través del cosmos el instrumento adecuado es la nave espacial. Permite transportar, dependiendo de su tamaño, desde un sólo pasajero hasta grandes cantidades de personas, protegiéndolos de los peligros del espacio exterior como el frío, la falta de oxígeno, la radiación y de amenazas como el impacto de asteroides o cometas. Las naves de largas dimensiones pueden incluir en su interior desde dormitorios, laboratorios, salas de conferencia, celdas para prisioneros, armerías y bodegas para transportar automóviles, equipo de rescate, robots, aviones, etc.

Un tipo de nave utilizada por los extraterrestres es el comúnmente llamado platillo volador.<sup>160</sup> Tiene una forma circular, es usualmente de color plateado, sirve como medio de transporte, y para atacar y defenderse de agresiones. Su tecnología es superior a la de las aeronaves terrestres porque puede moverse a altas velocidades en ambientes con o sin atmósfera. Además cuenta con armamento, donde se incluyen desde los rayos láser hasta sistemas de defensa como los campos de fuerza. Un ejemplo de este tipo de vehículo aparece en el filme *Earth vs. Flying Saucers* (1956).

También, para sobrevivir en ambientes extraños, la tecnología extraterrestre cuenta con trajes especiales, sellados herméticamente, para proteger a los usuarios de las sustancias tóxicas presentes en el medio ambiente. Esta clase de vestimenta está formada por un casco, botas, guantes, un tanque lleno de una sustancia adecuada para los pulmones de los alienígenas, y se complementa con protecciones en los brazos, piernas, pelvis, torso y espalda. En la película *The Man from Planet X* (1951) se observa este tipo de indumentaria.

---

<sup>160</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág. 73.

Asimismo, existe otra forma de salvaguardar la integridad de estos seres de otros mundos: Los exoesqueletos mecánicos. Protegen a los individuos que se encuentran en su interior. Su estructura consiste en una cabina de mando donde el operador manipula dos brazos para interactuar con el medio que lo rodea y dos piernas artificiales para desplazarse por diferentes lugares.<sup>161</sup> Estas máquinas, consideradas robots controlados por seres vivos, también se utilizan para agredir a los enemigos, o en caso contrario, defenderse de ellos. En la cinta *The War of the Worlds* (1953), se aprecia esta clase de innovación.

El armamento forma parte también de la tecnología extraterrestre. Las naves espaciales y los exoesqueletos mecánicos forman parte de esta categoría de instrumentos bélicos, pero existen otros. Podemos nombrar en primer lugar, los mecanismos de defensa y ataque que la naturaleza otorga a cada especie en particular. De esto modo encontramos ejemplos como el antagonista de la serie de películas *Alien*, un ser con dos mandíbulas, una cola que en la punta tiene una cuchilla, su sangre está compuesta principalmente por ácido, y cuenta con garras en brazos y piernas.

También destacan la criatura invisible del filme *The Phantom from Space* (1953), los visitantes de la cinta *It Came From Outer Space* (1953), con la capacidad para controlar la mente de diferentes organismos vivos, y otros especímenes de películas como *Alien Factor* (1978), *Night of the Blood Beast* (1958), *District 9* (2009), o *Battlefield Earth* (2000), que poseen habilidades físicas superiores a las de ser humano promedio.

En segundo lugar, se ubican las armas creadas con tecnología alienígena. Existen los llamados “rayos de la muerte”, capaces de desintegrar a un ser vivo, dispositivos de camuflaje para volverse invisible como el del cazador intergaláctico de la cinta *Predator* (1987), pistolas, cañones, piezas de artillería y ametralladoras que disparan rayos láser, blindajes hechos de energía para evitar lesiones, y robots operados por control remoto, como los de la cinta *Earth vs. Flying Saucers* (1953).

Además, este desarrollo extraterrestre se extiende al campo de la investigación, sobre todo cuando especies de otro planeta capturan seres humanos y los utilizan como conejillos de indias. En este caso se emplean sondas que se introducen en el cuerpo para observar el funcionamiento de los

---

<sup>161</sup> Elvira Atenayhs Castro Briones. *Bestiario Extraterrestre. Análisis Iconográfico de un personaje de película estadounidense de ciencia ficción*. Tesis para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales. ENAP. UNAM. 2011.

órganos, se colocan implantes cibernéticos en el cerebro de las víctimas para manipular sus pensamientos, y se insertan dispositivos de rastreo en la piel, para monitorear el comportamiento de las personas secuestradas, cuando éstas ya regresaron a sus lugares de origen. *Killers from Space* (1954), *Communion* (1989) y *Fire in the Sky* (1993) son ejemplos donde se emplean esta clase de aplicaciones.

### **Relación humanos extraterrestres**

En el cine de ciencia ficción producido en Estados Unidos la convivencia entre humanos y alienígenas se divide en dos categorías: El conflicto bélico y la relación cordial de mutuo respeto. En el primer caso podemos encontrar también tres caminos a seguir: La invasión declarada, la infiltración sigilosa y la destrucción sin control.<sup>162</sup> En este trío de opciones, el objetivo es conquistar el planeta Tierra o lastimar a sus habitantes, pero el método empleado para conseguir la meta es lo que las distingue.

La invasión es un conflicto bélico directo. Las tropas del enemigo del espacio exterior se agrupan alrededor del planeta Tierra esperando la señal para atacar. Los terrícolas por su parte preparan sus defensas. En las ciudades la incertidumbre reina porque en la mayor parte de los casos se desconoce, al principio, la identidad de los agresores. El invasor permanece en calma, diseñando su estrategia para ubicar el momento correcto para lanzar la primera ofensiva.

Cuando la batalla se inicia las primeras bajas son del lado terrícola, en su mayoría ciudadanos comunes. Después les toca caer a las tropas militares. En el inicio del escarnio, el ejército extraterrestre parece llevar ventaja. Los habitantes de la Tierra se repliegan para encontrar una solución y mejorar su situación. El atacante expande sus deseos de conquista a nivel global.

El desenlace del combate tiene dos vertientes. El debacle de la humanidad a manos de seres provenientes de otros rincones del universo, o la victoria del hombre (como especie) y la retirada del extranjero, quien regresa a su hogar derrotado. En la Tierra se inicia la etapa de reconstrucción, pero desde ahora mirar al cielo tendrá otro significado.

---

<sup>162</sup> Jorge Gorostiza. *Un intruso en el caos. Espacios alienígenas*. Artículo publicado en el libro *El cine de ciencia ficción: Explorando Mundos*. Págs. 156 – 182.

La infiltración sigilosa implica la llegada de varios alienígenas a nuestro planeta para posicionarse en los altos niveles de la política, la economía o la milicia, y desde esos sitios privilegiados comenzar a elaborar un plan para apoderarse de la Tierra, como sucede en la cinta *They Live* (1988). Otro escenario es el arribo de este tipo de seres con la intención de reemplazar a los humanos por copias de origen extraterrestre, como es el caso de los filmes *Invasion of the Body Snatchers* (1956) y *The Day Mars Invaded the Earth* (1963).

Un elemento importante, en este tipo de situaciones, es la conspiración tejida por los alienígenas. En un principio la población en general no sabe de ella, y las pocas personas con información deben poner su vida en riesgo para hacer público este complot. Cuando el secreto sale a la luz, se debe actuar rápido para detener las maquinaciones que se han puesto en marcha desde tiempo atrás.<sup>163</sup>

Al final, si la confabulación tiene éxito, es difícil oponerse porque la mayoría ya vive bajo el control de los invasores, aunque no se pierde la esperanza de revertir esto (como se observa en *Invasion of the Body Snatchers*, (1956)). En caso contrario, si el conspirador fracasa, la invasión es detenida, pero este intento extraterrestre por dominar la Tierra siembra dudas sobre si todavía existen infiltrados dentro de las sociedades humanas. Esto genera un clima de desconfianza, porque ya no se sabe con exactitud en quien se puede confiar.

En el caso de la destrucción sin control los involucrados son criaturas que llegan al planeta Tierra para acabar con cualquier objeto en su camino. Su comportamiento violento los convierte en una amenaza para las sociedades humanas, y por lo tanto se les debe combatir y eliminar. *The Eye Creatures* (1965), *Alien Factor* (1978), y *Night Beast* (1982), son ejemplos para citarse aquí.

Cuando la relación entre humanos y alienígenas es cordial, la situación es diferente. Si el visitante del espacio exterior llega a la Tierra por error o a causa de un accidente con su medio de transporte, usualmente busca refugio, trata de guardar un bajo perfil y esconderse entre la gente. En el lapso de tiempo que pasa en la Tierra convive con un reducido grupo de humanos, quienes lo adoptan como un miembro más de su comunidad. Casos de este tipo son encontrados en películas *Eartbound* (1981), *E.T.* (1982), y *Starman* (1984).

---

<sup>163</sup> Susan Sontag. *La imaginación del desastre*. Publicado en el libro *El cine de ciencia ficción: Explorando Mundos*. Págs. 20 – 49.

En otro caso distinto, si su arribo es de conocimiento público, un proceso de integración se inicia, porque el humano tiene que combatir sus idiosincrasias, miedos y prejuicios hacia los nuevos habitantes de la Tierra. La cinta *Alien Nation* (1988), utiliza esta cuestión de unificación entre terrícolas y alienígenas en su argumento, para señalar problemáticas de la sociedad como el choque cultural entre dos civilizaciones diferentes, la discriminación racial, la sobrepoblación y la inmigración, pero las aborda en un contexto imaginario donde una comunidad extraterrestre entra en contacto con los seres humanos.

### **¿Hacia dónde se dirigen los extraterrestres en el futuro?**

El extraterrestre ya es un visitante frecuente en el mundo de la ciencia ficción. En cuestiones de turismo intergaláctico, la Tierra es su atracción preferida, y los Estados Unidos su país favorito. No le importa el tiempo, ni las distancias enormes a recorrer, ni las problemáticas, peripecias ni accidentes que deba superar, su interés radica en arribar a ese pequeño planeta azul, ubicado dentro de un Sistema Solar integrante de la Vía Láctea, una vez cada año o si se puede en más ocasiones mejor.

Ha estado aquí en cientos de ocasiones. La mayor parte de ellas con intenciones hostiles. Las ciudades se convierten en su parque de juegos terrorífico. Le gusta destruir desde edificios, automóviles y hasta poblaciones enteras. Viene a la Tierra a cumplir sus deseos de conquista. A probarse como guerrero y como especie superior. El ser más fuerte sobrevive. Ese es su lema de batalla. El débil sucumbe. El viejo y frágil régimen desaparece y uno nuevo, resistente a todo, emerge para implantar un nuevo orden con mano de hierro.

Combatir en contra de los humanos ya es costumbre para este visitante. Ha visto nuestra sangre, caminado sobre cadáveres humanos, y aniquilado nuestros sueños y esperanzas. Pero también ha sido víctima de nuestra violencia. Ha probado su suerte en contra de nuestra precaria tecnología, y ha sucumbido ante ella. Le hemos arrancado victorias seguras de sus manos y ha visto a sus semejantes perecer ante las manos humanas, capaces de crear maravillas pero también muy hábiles para destruir y aniquilar a sus enemigos.

Para el humano, el alienígena es el enigma de otro mundo. Representa el miedo hacia un depredador más evolucionado. El terror de no saber con qué clase de sujetos se está lidiando. El temor hacia el individuo diferente, con ideas y comportamiento distintos a los de una persona normal. Nuestro odio, desconfianza, fobia y rechazo hacia todo aquel ser capaz de romper la sincronía y alterar el orden de nuestras vidas se materializa en la figura del extraterrestre. Éste se convierte en el causante de nuestros problemas.

Pero, ¿Qué sigue para el extraterrestre? ¿Continuará viajando a la Tierra para conquistarla? ¿O en ocasiones vendrá en son de paz para convivir con los humanos? Es probable que la producción de películas sobre extraterrestres no cambie y los invasores agresivos se mantengan en la preferencia tanto de fanáticos como de realizadores. Si tomamos a la historia como referente, esta hipótesis puede ser verdad, porque se han estrenado más cintas de ciencia ficción con alienígenas violentos que con amigables.<sup>164</sup> Aunque pueden gestarse fenómenos en la vida real, en el futuro, para cambiar esta situación.

Un suceso relevante puede ser el descubrimiento de vida en otros planetas. Si esto se comprueba científicamente y es difundido en todos los lugares del mundo, crearía una oportunidad para construir argumentos de ciencia ficción distintos, alejados de esta complicada y beligerante relación entre humanos y extraterrestres, y más interesada en abordar una idea que modificaría nuestra forma de vivir: Ya no estamos solos en el universo, y en épocas posteriores la raza humana podría entrar en contacto con especies provenientes de otras partes de la galaxia.

Estas nuevas historias dejarían de lado la figura del alienígena armado con tecnología de punta y físicamente superior al hombre, para enfocarse en imaginar (apoyándose en información sobre la forma cómo evolucionan los organismos en nuestro sistema solar) sobre la clase que individuos que, hipotéticamente, vivirían en las distintas zonas del universo. Sería interesante extrapolar y pensar: ¿Cómo serían los habitantes de Júpiter? ¿Qué tipo de vida se gestaría en Venus, con su atmósfera tóxica? ¿Podrían esos individuos radicar en la Tierra? ¿Nosotros podríamos vivir en otros lugares? La ciencia ficción plantearía las incógnitas y el futuro sería el encargado de responderlas.

---

<sup>164</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 143.

## Mutaciones, trasplantes, implantes y clonación

### Mutaciones y clonación

Mutar significa cambiar. Dejar atrás cosas viejas. Reemplazarlas por unas más modernas. Convertirse en un nuevo ser. Afrontar retos, desafíos y problemáticas diferentes. Ajustarse a los cambios. Diseñar una mejor identidad y personalidad. Olvidarse del pasado, vivir el presente y prepararse para recibir el futuro. Utilizar las nuevas habilidades para sobrevivir y colocarse en el peldaño más alto de la cadena alimenticia. Nunca dejar de evolucionar hasta alcanzar la perfección.

En el cine de ciencia ficción las primeras criaturas en mutar fueron los animales.<sup>165</sup> Su código genético sufrió una alteración y el comportamiento de las células de sus cuerpos se modificó. Esto desencadenó cambios a nivel estructural, en sus huesos y músculos, o a nivel funcional, en sus órganos, nervios, venas, arterias y gónadas. De este modo, al sufrir transformaciones drásticas en su anatomía, estos especímenes, algunos inofensivos para el hombre, se convirtieron depredadores consumados.

Dos tipos de mutaciones presentes en las películas de este género son el enanismo y el gigantismo. Consisten en el cambio de tamaño de un ser viviente, el cual puede volverse más pequeño o, en caso contrario, aumentar sus dimensiones para hacerse grande. Diversas especies han experimentado esta modificación en sus medidas, desde insectos, como hormigas (en la película *Them!* (1954)), escarabajos (*Monster from Green Hell* (1957)), orugas (*The Monster that Challenged the World* (1957)), y hasta aves como el buitre de la cinta *The Giant Claw* (1957).

La década de 1950 fue la más prolífica para este tipo de filmes,<sup>166</sup> porque además de los ya mencionados se estrenaron: *The Magnetic Monster* (1953), *Port Sinister* (Jaibas) (1953), *Tarantula* (1955), *Beginning of the End* (Grillos) (1957), *The Black Scorpion* (1957), *Earth versus the Spider* (Arañas) (1958), *Attack of the Giant Leeches* (sanguijuelas) (1959), *The Mole People* (hombres topo) (1956), *Phantom of 10000 Leagues* (mezcla de lagarto con dragón de comodo) (1955), *Beast from 20000 Fathoms* (Dinosaurio) (1953), *The Deadly Mantis* (1957), *Monster from the Ocean Floor* (Pulpo) (1954), *The Snow Creature* (Pie Grande) (1954) y *The Killer Shrews* (Musaraña) (1959).

---

<sup>165</sup> Javier Memba. Op.cit. Pág.78.

<sup>166</sup> *Ibid.* Pág. 79.

Estas criaturas se comportan de forma agresiva cuando se convierten en colosos. Su altura, peso, fuerza y resistencia han aumentado, así como su capacidad para destruir cualquier objeto a su alrededor. Su incapacidad para razonar, más su instinto silvestre son una combinación peligrosa, porque no están conscientes de la gravedad de sus actos. Su naturaleza salvaje los convierte en una amenaza para cualquier forma de vida terrestre.

Las ciudades son víctimas de su barbarie sin control. Los edificios son destruidos, los puentes caen, las casas arden por el fuego, el caos se desborda y el terror no parece tener fin. Los habitantes de estas urbes de hierro y concreto tampoco la pasan bien. Su fragilidad los hace blancos fáciles para morir aplastados en inmuebles colapsados, quemados en incendios sin control, electrocutados por cables de luz, ahogados en inundaciones o devorados por alguna monstruo de gran tamaño.

Ante esta situación de irracionalidad y brutalidad, el ser humano sólo puede responder con la fuerza. Su tecnología se pone a disposición para combatir, contener, repeler, exterminar a las amenazas, y para proteger el bienestar de sus semejantes. Al principio no es fácil pelear contra estas abominaciones, porque el armamento disponible no es efectivo o no se cuenta con los medios necesarios. Pero al final, el enemigo es derrotado y aniquilado. Su muerte inicia un periodo de reconstrucción de las metrópolis devastadas y un proceso de aceptación para quienes perdieron un ser querido durante estos hechos trágicos. La humanidad salió avante ante un reto importante, pero para conseguir la victoria pagó un precio muy alto.

Existe otro tipo de mutaciones, pero éstas afectan al ser humano. Pueden dividirse en tres tipos: Aquellas provocadas en un laboratorio, otras causadas por un accidente o por estar en contacto con alguna sustancia extraña como la radiación o algún componente químico tóxico, y finalmente las que se gestan de forma natural, de acuerdo al proceso de evolución de las especies planteado por Charles Darwin.

En el primer caso, la manipulación de genes está involucrada para crear un nuevo ser o mejorar las habilidades de un sujeto que ya existe. Para lograr esto se mezclan los códigos genéticos de dos sujetos diferentes o se modifica el de uno solo. La película *The Island of Doctor Moreau* (1977), ejemplifica este tipo de situación, donde un científico, el Dr. Moreau, combina el ADN de diferentes animales para diseñar nuevas criaturas. Otro caso es la cinta *The Wasp Woman* (1959). Aquí se presenta el caso de una mujer con el rostro deformado pero que tiene las habilidades de una avispa.

En *Species* (1995), por su parte, se unen los genes del ser humano con los de un extraterrestre para concebir una criatura híbrida, donde se mezclan las virtudes, pero también las deficiencias de ambas razas.

Más ejemplos se encuentran en los filmes *The Amazing Transparent Man* (Hombre invisible) (1960), *X: The Man with X-Ray Eyes* (Persona con visión de rayos x) (1963), *Invasion of the Bee Girls* (Mujeres con cualidades de abeja) (1973), *Embryo* (Fetos humanos que se desarrollan en menos de 9 meses) (1976), *The Adaptive Ultimate* (Fémina con la capacidad para adaptarse a cualquier situación) (1957), *Jurassic Park* (Creación de dinosaurios) (1993), y en películas donde se diseñan monstruos con la ingeniería genética como *Scared to Death* (1981), *Parasite* (1982) y *Syngenor* (1990).

Cuando la mutación es ocasionada por un accidente, la víctima sufre un trauma físico, emocional y psicológico porque su cuerpo se deforma. Este hombre desdichado se convierte en un adefesio incapaz de vivir en sociedad. La película de *The Fly* (1958), aborda esta cuestión, cuando un individuo se fusiona con una mosca y su vida se arruina completamente.

En el caso de las mutaciones que aparecen por entrar en contacto con radiación o alguna sustancia tóxica, la persona expuesta puede, en ocasiones, adquirir habilidades especiales o sufrir modificaciones en su estructura corporal. Esto se observa en varias cintas como: *The Incredible Melting Man* (1977), narración de un hombre capaz de derretir objetos con sus manos, *The Amazing Colossal Man* (1957), cuenta el relato de un sujeto convertido en gigante gracias a una explosión nuclear, *The Crawling Hand* (1963), su argumento describe el caso de un joven que se convierte en un asesino por tocar un objeto proveniente del espacio; y *The Hideous Sun Demon* (1959), donde un militar se transforma en lagarto cuando la luz del sol toca su piel.

Finalmente, cuando el cuerpo de un ser humano sufre una mutación de forma natural, sus capacidades físicas pueden mejorarse. De este modo aparecen individuos con habilidades psíquicas como sucede en *Dreamscape* (1984) y *The Power* (1968). En *X-Men* (2000), adaptación del *comic* creado por *Marvel Comics*, podemos observar una variedad de sujetos con cualidades especiales, desde aquellos con súper fuerza, otros que corren muy rápido o su piel es invulnerable a cualquier clase de ataque, y algunos con la capacidad para lanzar rayos de energía con sus manos u ojos.

Un aspecto importante, en los argumentos de ciencia ficción donde aparecen mutaciones en humanos, son las consecuencias que sufren las víctimas de estas transformaciones, porque su aspecto ha cambiado y posiblemente ya no pueden considerarse personas normales. Algunos utilizan sus dones con un fin positivo, como la mujer cazadora de mutantes de la cinta *Tokio Gore Police* (2008), otros buscan vengarse de sus enemigos (este es el caso del personaje de *The Hideous Sun Demon* (1959)), y finalmente existen aquellos interesados en conseguir beneficios a través de sus nuevos poderes, como el asesino de la película *The Power* (1968), quien busca eliminar a otros seres como él, para consolidarse como un espécimen único.

Un tema relacionado con la manipulación genética es la clonación, que implica utilizar la información del ADN de un individuo para concebir una réplica exacta.<sup>167</sup> Este nuevo ser es físicamente idéntico al original, pero no se sabe si este procedimiento puede duplicar aspectos de orden social como el carácter, la personalidad o la identidad, cualidades adquiridas al interactuar con el medio circundante. Por ejemplo, podríamos tener dos personas fisiológicamente iguales, pero si son criadas en distintos lugares, tal vez llegarían a convertirse en dos individuos totalmente distintos en el futuro. Solo el tiempo revelará la respuesta a esta incógnita.

Actualmente es legal clonar animales, como fue el caso de la oveja *Dolly*, pero está prohibido hacerlo con seres humanos. En el ámbito de la ciencia ficción, sucede algo distinto. La clonación es una técnica permitida para emplearse en personas, e inclusive se posee la tecnología para concebir desde fetos, niños o adultos, o hacer miles de copias de un individuo, como es el caso del personaje Jango Fett, de la cinta *Star Wars Episode 2: The Attack of the Clones* (2002), que sirve de modelo para crear el ejército de soldados conocidos como *Storm Troopers*.

Una incógnita planteada en las películas de este género, como sucede en *The Boys from Brazil* (1978), donde un científico nazi trata de producir copias de Adolfo Hitler, es qué tanto se parecerán las imitaciones al sujeto original. De esta pregunta se desprenden más dudas: ¿Qué es más importante para la formación de un ser social? ¿Sus genes o el contexto que lo rodea? ¿La genética predispone el comportamiento y los gustos que tendrá una persona durante toda su vida? ¿Estamos programados para cumplir un rol desde que nacemos o cada quien puede crearse su propio destino?

---

<sup>167</sup> Bertha Higashida. *Ciencias de la Salud*. México, McGraw-Hill. 2001. Pág. 193.

Otra cuestión abordada es si existe un tipo de conexión especial entre la persona clonada y sus duplicados, como sucede en el caso de los gemelos, donde los dos hermanos tienen una relación muy cercana. Esta interrogante se aborda en la película *Anna to the Infinite Power* (1983), donde la protagonista, al descubrir que es una reproducción de una mujer que vivió en épocas pasadas, inicia una búsqueda para descubrir cuántas copias existen además de ella, y para conocer la identidad del primer prototipo.

La ciencia ficción también reflexiona sobre si los clones tienen los mismos derechos que los seres humanos concebidos de forma natural, o sólo son conejillos de indias, como se esboza ligeramente en la película *The Island* (2005), donde estas copias son creadas con el simple propósito de ser bancos de órganos a disposición de quien necesite un trasplante. De esta idea se generan las siguientes preguntas: ¿Qué requisitos se deben cumplir para poder ser considerado una persona normal? ¿Qué les falta a los clones para poder formar parte de la raza humana? ¿Es más humana una persona que nació de una relación sexual que uno de probeta, aunque compartamos el mismo código genético?

### **Trasplantes e implantes**

En el ámbito de la medicina, trasplantar significa tomar un pedazo de tejido de un ser vivo para injertárselo a otro.<sup>168</sup> Partes del cuerpo humano como la piel, el pelo, las corneas, el hígado, el corazón y los riñones pueden ser trasplantados. Actualmente, se practican en casi todos los lugares del mundo, pero la falta de donadores es un inconveniente para que se realicen con mayor frecuencia, y no se puedan salvar más vidas o mejorar la calidad de la existencia de las personas necesitadas de un órgano.

En el universo de la ciencia ficción esta clase de procedimientos también son una realidad, e inclusive se cuenta con la tecnología disponible para ejecutar técnicas con un mayor grado de dificultad. Principalmente se conocen dos categorías: 1.- Trasplantes entre dos seres humanos. 2.- Trasplantes entre un ser orgánico, donde en la mayor parte de los casos es un hombre, y uno artificial, como puede ser un robot.

---

<sup>168</sup> Bertha Higashida. Op.cit. Pág. 135.

El primer caso ha sido abordado en películas como *The Unearthly* (1957), donde un científico implanta glándulas de animales en personas mientras investiga cómo detener el proceso de envejecimiento en humanos, *The Brain that Wouldn't Die* (1962), relato sobre los esfuerzos de un médico para encontrar un cuerpo adecuado donde trasplantar la cabeza de su novia, a quien ha mantenido viva en su laboratorio, *Monstrousity* (1963), su argumento describe los intentos de una anciana por transferir su cerebro a un organismo con una anatomía más joven, y *The X-Files: I Want to Believe* (2008), narra eventos relacionados con el trasplante de órganos para reanimar sujetos moribundos.

El segundo caso se relaciona con los esfuerzos por trasladar el intelecto de un ser humano a un recipiente artificial donde pueda sobrevivir. En la ciencia ficción los robots son los candidatos adecuados para cumplir esa misión, porque su estructura está hecha de materiales resistentes como el metal, el plástico o cierto tipo de cerámicas diseñadas en el laboratorio, y además son más longevos que un hombre.

Pero, de acuerdo a los planteamientos de la cinta *The Colossus of New York* (1958), transferir la mente de un sujeto al cuerpo de una máquina puede provocar ciertos fenómenos, como una crisis de identidad donde el individuo no quiera vivir como un híbrido y desquite su frustración con el medio circundante, o que el humano aproveche su condición para tomar venganza de sus enemigos o para satisfacer sus deseos más anhelados, o finalmente comprenda su destino y acepte vivir como un ser mitad orgánico –mitad inorgánico.<sup>169</sup>

Al entender que esta oportunidad es única en la vida, este robot dotado de una psique humana toma conciencia de la múltiple cantidad de opciones a su disposición gracias a su nuevo estado. De tener una existencia frágil como humano preocupándose por enfermedades, accidentes o inclusive problemas económicos, ahora puede dejar eso atrás y empezar a buscar retos adecuados para sus nuevas cualidades.

Además de los trasplantes, también existen los implantes. Estos pueden ser descritos como una cierta clase de dispositivos, de origen no orgánico, que se introducen en el cuerpo de un ser vivo para corregir un desperfecto en su estructura o funcionamiento interno, o para mejorar sus

---

<sup>169</sup> Tomás Fernández Valenti. *Seres de Metal, Los robots en el cine*. Publicado en el libro *El cine de ciencia ficción: Explorando Mundos*. Pág. 598.

habilidades.<sup>170</sup> Existen de varios tipos, como los implantes de senos utilizados en la cirugía plástica, los marcapasos, los clavos y tornillos ocupados en el tratamiento de fracturas, las placas de metal colocadas en la cabeza cuando el cráneo sufre una herida de consideración, y las prótesis para sustituir alguna parte del cuerpo, como sería un brazo, una pierna e inclusive huesos, como la cadera.

En la ciencia ficción los implantes están relacionados con la robótica, porque es la disciplina encargada de diseñar, construir y distribuir estos instrumentos de alta tecnología. A diferencia de la vida real donde su aplicación está destinada, en su mayoría, a mejorar la calidad de vida de las personas, en las películas, caso contrario, su campo de acción es más amplio, porque se emplean en la seguridad carcelaria (*Fortress*, (1992), para la rehabilitación de criminales violentos (*The Happiness Cage*, (1972), en el tratamiento de enfermedades psiquiátricas (*The Terminal Man*, (1974), para transferir información privilegiada de un sitio a otro (*Johnny Mnemonic*, (1995) , y en la industria audiovisual (*The Final Cut*, (2004).

También en el cine los implantes son una opción para remplazar partes de la figura humana perdidas por culpa de accidentes, amputaciones o enfermedades. Así los protagonistas de la saga de *Star Wars* (1977), *Luke Skywalker* y *Darth Vader*, tienen manos robóticas; el conductor de autos *Frankenstein* de la cinta *Death Race 2000* (1975), cuenta con una prótesis mecánica en la pierna, el policía futurista *Robocop* (1987), que su cabeza es la única parte orgánica de su cuerpo, la raza de extraterrestres llamados *Borg* del universo de *Star Trek* (1986), el policía *Del Spooner* (interpretado por el actor Will Smith) del filme *I, Robot* (2004), que posee un brazo biónico, y el personaje femenino *Pearl Prophet*, de la película *Cyborg* (1989), formada tanto por partes orgánicas como cibernéticas.

Varias preguntas se desprenden del tema de los implantes: ¿Hasta qué punto una persona deja de ser humano si tiene partes mecánicas en su cuerpo? ¿Si tu mano, pie u ojo es mecánico, dejas de formar parte de tu comunidad? ¿Dejarías de querer o confiar en un familiar porque es mitad robot? ¿Qué requisitos debe cumplir un ser vivo para ser considerado una persona normal? ¿En qué lugar de nuestra anatomía se ubica la esencia que nos hace humanos? Tal vez en el futuro se puedan

---

<sup>170</sup> Bertha Higashida. Op.cit. Pág. 141.

resolver estas incógnitas. Pero en nuestros días sólo tenemos a la ciencia ficción para imaginar las posibles repuestas.

## **Computadoras, inteligencia artificial y realidad virtual**

### **Inteligencia artificial**

El desarrollo tecnológico no tiene freno. Todos los años la industria invierte enormes cantidades de dinero en investigaciones para construir aparatos más sofisticados. Gracias a esto, cada mes aparecen teléfonos celulares más pequeños, computadoras más poderosas, videojuegos con gráficas más realistas, sistemas de localización como el GPS, y otros dispositivos electrónicos creados para facilitar la vida de las personas. Estos ejemplos nos revelan dos cuestiones: La primera. Vivimos dentro de un proceso de innovación constante. La segunda. Posiblemente la imaginación y creatividad humana no tienen límites.

La computación es uno de los pilares del progreso de la sociedad global actualmente. Casi todos los aspectos de nuestra existencia se relacionan con la informática. Nos comunicamos gracias al internet. Nuestros aparatos electrónicos funcionan con un *software* computacional, e inclusive los servicios básicos de una ciudad, como la distribución de agua, la electricidad o el drenaje, están controlados por sistemas informáticos.

La inteligencia artificial es una rama de investigación interesante por sus aplicaciones a futuro. Si se desarrolla correctamente permitirá crear cerebros mecánicos capaces de razonar, pensar y crear ideas propias. Esto posibilitaría la construcción de dispositivos artificiales que podrían comportarse como si fueran seres humanos. En la vida real, los avances en este campo de estudio se ubican en su etapa prematura, pero en la ciencia ficción el caso es distinto.

En el cine de este género ya existen computadoras pensantes. Algunas se consideran un ser viviente y poseen la habilidad para tomar decisiones, planear estrategias a corto o largo plazo, decidir entre varias opciones, e inclusive piensan en reproducirse para preservar la existencia de su especie. Se distinguen de una persona normal porque su juicio es muy racional, carecen de

emociones o sentimientos, y sus ideas no son afectadas por prejuicios, idiosincrasias o concepciones de tipo moral, religioso o político.

La máquina *HAL-9000*, encargada de controlar los sistemas de la nave *Discovery One*, en la cinta *2001: A Space Odyssey* (1968), es un ejemplo de inteligencia artificial. Tiene la capacidad para comprender varios idiomas, derrotar a un ser humano en el ajedrez pero no puede mentir o no sabe cómo hacerlo. De este modo, al tratar de ocultar información a la tripulación, sobre el monolito encontrado en la luna, decide que la solución correcta a su problema, la incapacidad para decir falacias, es matar a los astronautas, y así ya no tendrá que mentir.

*Proteus IV*, del filme *Demon Seed* (1977), también puede incluirse dentro de esta categoría. Se distingue porque busca transferir su intelecto al cuerpo de un organismo vivo para poder moverse libremente por el mundo. Su deseo consiste en crear un ser orgánico con un cerebro cibernético. Para lograr esto sintetiza los genes de una mujer, para concebir un ovulo y un espermatozoide, y después los introduce en el vientre de la fémina para preñarla. De este experimento nace un infante de carne y hueso con la conciencia de *Proteus IV*.

Otras películas para ejemplificar este tema son: *Colossus: The Forbin Project* (1970). Relata la historia de una computadora interesada en apoderarse del mundo. *Pulse*, describe cómo un pulso electromagnético toma conciencia de sí mismo y se dedica a aterrorizar a los habitantes de una casa; *Stealth* (2005), donde una nave inteligente se vuelve en contra de sus diseñadores, y otros títulos como *D.A.R.Y.L.* (1985) y *A.I. (Artificial Intelligence)* (2001), que son historias de robots con personalidad de niños.

Los humanos proceden de dos formas diferentes ante la inteligencia artificial. Aquellos a favor resaltan sus beneficios y minimizan las críticas. Del lado opositor, las voces se alzan en contra de la dependencia tecnológica y señalan el peligro de que algún día estas máquinas puedan sustituir al hombre como la especie reinante en el planeta. Esta preocupación, sobre si el terrícola dejará de estar situado en el peldaño más alto de la cadena alimenticia en el futuro, también es abordada en otras historias, sobre todo en las de robots y seres extraterrestres.

Por su parte, las computadoras pensantes dividen sus intenciones en la vida en dos caminos distintos: En el primer caso, al descubrir su superioridad antes quien los creó, se enfocan en

eliminarlo para después poder ocupar su sitio en el orden del universo. En el segundo caso, buscan integrarse a los grupos sociales, algunos se consideran humanos o quieren convertirse en uno. Otros aceptan su condición como seres inorgánicos, pero esto no les impide convivir cordialmente con individuos diferentes a ellos.

## **Realidad virtual**

Otra técnica creada a partir de la informática es la animación en tercera dimensión. Permite diseñar objetos con volumen, textura y profundidad con un software de computadora. Sus aplicaciones pueden ubicarse en diversos campos de acción como el cine, los videojuegos, la televisión, la construcción de automóviles, la medicina, etc. Distintas compañías la ocupan, como por ejemplo, la productora de películas *Pixar*, la empresa *Autodesk*, que lanzara al mercado programas como *Autocad* y *3D Max*, y el fabricante de aparatos electrónicos *Sony*, creadora de la consola *Playstation*.

En la ciencia ficción, la animación en 3D es la base de la realidad virtual. Ésta se emplea para construir mundos artificiales por medio de un ordenador. Su principal atractivo consiste en simular locaciones con precisión que parecen reales. En este tipo de escenarios se puede hablar con personajes, interactuar con el contexto circundante, visitar lugares imaginarios, y manejar vehículos futuristas como naves espaciales o coches voladores, entre otras cosas.

Las películas de ciencia ficción sirven como ejemplo para conocer algunos usos de la realidad virtual. En *The Lawnmower Man* (1992), se emplea, en un principio, para educar a una persona con discapacidad, pero las cosas se salen de control y el sujeto al final pierde la razón. En el caso de *Tron* (1982), se ocupa para el entretenimiento, hasta que el creador de un videojuego se queda atrapado dentro de un universo artificial, y en *Nirvana* (1997), donde un hacker la utiliza para robar información clasificada de un monopolio empresarial responsable de sumir a casi todo el mundo en la pobreza.

En los argumentos de este género se plantean ciertas problemáticas relacionadas con esta tecnología. La primera se refiere a si una persona, de carne y hueso, puede quedarse atrapada dentro de un ambiente virtual. Esto se plantea tanto en *Tron* (1982) como la película *Arcade* (1993). La segunda reflexiona sobre la posibilidad de que un personaje abandone un escenario artificial y se

incorpore a la vida real, como sucede en *The Thirteenth Floor* (1999), y la tercera se pregunta si un individuo podría morir mientras se encuentra en uno de estos lugares imaginarios, como se expone en *Gamer* (2009).

## Robots

El robot es un dispositivo mecánico diseñado para realizar una serie de labores determinadas. Funciona gracias a un *software* de computadora que le indica el tipo de tarea a realizar en cada momento en específico.<sup>171</sup> Nace de la creatividad de nuestra especie, del progreso constante de la ciencia, del desarrollo tecnológico, y del interés por diseñar y concebir seres a semejanza de la raza humana.<sup>172</sup>

En la ciencia ficción existen diferentes modelos de robots. Una categoría para distinguirlos es su funcionalidad. Así, podemos encontrar entes mecánicos empleados para realizar tareas peligrosas, como reparar una nave espacial mientras se viaja en el espacio, como es el caso de las unidades *R2-D2* de *Star Was Episode Three: The Revenge of the Sith* (2005), u otros que asisten a los humanos en diversas labores cotidianas como limpiar, barrer, comprar los víveres en el supermercado, etc. Esto puede observarse en la cinta *I, Robot* (2004) con el personaje Sonny.

Además estas máquinas pueden brindar sus servicios como oficiales de policía (*THX 1138*, (1971), como médicos o científicos (este es el caso de Ash, de la cinta *Alien*, (1979), como el asistente y compañero de un científico (*Forbidden Planet*, (1956), como sustitutos de novias o esposas (*Cherry 2000*, (1987), analizando datos (*D.A.R.Y.L.*, (1985), o como vigilantes del tiempo, encargados de evitar cualquier tipo de percance en la línea temporal de nuestra realidad (*A.P.E.X.*, (1994).

Otra manera de catalogar a los robots es por su estructura. Los más conocidos son los llamados androides y poseen una forma humana. Dentro de esta clasificación encontramos dos tipos diferentes. Aquellos que copian sólo el físico de un hombre, o ciertas partes de su cuerpo tienen parecido con una pierna, un brazo, el torso o la cabeza de una persona. Como ejemplo podemos citar a *Rogort* del filme *The Day the Earth Stood Still* (1951), el robot caza rebeldes del filme

---

<sup>171</sup> Michio Kaku. Op.cit. Pág. 105.

<sup>172</sup> Tomás Fernández Valenti. Op.cit. Pág. 610.

*Prototype* (1992), las unidades de batalla y el androide parlanchín C3PO del primer episodio de *Star Wars* (1999), y *Hector*, un robot asesino del filme *Saturn 3* (1980).

La otra clase de androides imita completamente la anatomía humana, y en algunos casos quieren convertirse en una persona de carne y hueso. Las replicas de la película *Blade Runner* (1982), se distinguen porque inclusive les fueron implantadas memorias falsas en sus cerebros, pueden sentir emociones, aprecian las cosas materiales y quieren tener una vida normal.

*Bicentennial Man* (1999) presenta otro caso donde un androide posee sentimientos propios. Andrew, es este ser artificial, considerado un prototipo defectuoso porque tiene emociones humanas. Su deseo por ser igual a quienes lo diseñaron lo impulsan, entre otras cosas, a emanciparse de su dueño, a aprender a utilizar las facciones de su rostro para mostrar su estado de ánimo, a construir una casa para vivir solo y a tratar de enamorarse. Al final de su existencia prefiere morir como humano y no como robot.

Otros androides con anatomía humana y presentes en filmes son: David, un niño robot del filme *A.I. Artificial Intelligence* (2001), el empresario Bishop, quien contrata a Ripley para encabezar una misión hacia una planeta infestado de extraterrestres agresivos en la película *Aliens* (1986), los espías Becker, Jessice y David, de *Screamers* (1995), el policía robot de *Omega Cop* (1990) y finalmente la réplica cibernética del protagonista del largometraje *The Last Starfighter* (1984).

También existen robots con una estructura basada en figuras geométricas. De este modo tenemos a *Huey, Dewey y Louie*, del largometraje *Silent Running* (1972), con forma de trapecio, *Box*, de la cinta *Logan's Run* (1976), que parece una pirámide con cabeza y brazos, las máquinas de origen marciano del film *Target Earth* (1954), con un cuerpo similar a un triángulo y una cabeza de polígono irregular, y el robot guardaespaldas de *Devil Girl From Mars* (1954), con una anatomía semejante a la de un rectángulo tridimensional.

Además, dentro del cine de ciencia ficción se han utilizado robots con la apariencia de animales, como los *Sentinels* de la trilogía *Matrix* (1999-2003) (mezcla entre calamar y medusa marina), algunos parecidos al escorpión, *Robot Wars*, (1993), a la araña, *Runaway*, (1984), o al escarabajo, *Screamers*, (1995), y otros que se mueven como si fueran cuadrúpedos pero no se parecen a ninguna especie en particular, como la máquina AMEE de *Red Planet*, (2000). Es pertinente

mencionar, como punto final, el caso de los robots de la serie de largometrajes de *Transformers* (2007-2011), capaces de transformar su anatomía en distintos vehículos como automóviles, aviones, barcos y cohetes espaciales.

### **Cyborg**

La palabra *Cyborg* es la abreviación de *cybernetic organism*. En español se traduce como organismo cibernético. Se utiliza para clasificar a los seres vivos con un cuerpo formado tanto por partes biológicas como artificiales.<sup>173</sup> Estas últimas se ocupan para reemplazar algún miembro de la anatomía humana, que por ciertas razones, como puede ser un accidente o una enfermedad, se ha deteriorado, o también para mejorar las habilidades físicas o mentales de un individuo. Principalmente están hechas de metal, plástico o cerámica, y su funcionamiento interno es posible gracias a la robótica, la electrónica o a la utilización de cierto tipo de maquinaria industrial.

En la ciencia ficción, los *cyborgs* están relacionados con los implantes, principalmente con los de tipo cibernético. Dentro de la filmografía de este género ya se cuenta con la ciencia y la técnica necesarias para producir prótesis que sustituyan desde piernas, brazos, ojos, órganos internos, huesos y músculos. En las películas, esta clase de tecnología permite mejorar las capacidades motrices, los sentidos y la resistencia de un individuo. Gracias a esto un humano puede combinar las bondades de su especie con las de la robótica para crear un nuevo ser con menos defectos y más virtudes, capaz de realizar hazañas increíbles.

De este modo en el cine podemos encontrar personajes que modifican su vida gracias a la cibernética. Se pueden mencionar casos como el de los soldados de *Universal Soldier* (1992), los cuales regresan de la muerte gracias a unos chips de computadora alojados en el interior de sus cuerpos, la crisis de identidad del protagonista de *Nemesis* (1992), quien ha tenido que reemplazar partes de su cuerpo por dispositivos electrónicos y ya no se siente completamente humano, o la situación de Eve, protagonista de la cinta *Eve of Destruction* (1991), que su condición de *cyborg* le permite trabajar, en contra de su voluntad, como asesina del gobierno de Estados Unidos.

---

<sup>173</sup> Michio Kaku. *Physics of the Impossible*. Op.cit. Pág. 125.

Otros ejemplos son el policía *Robocop* (1987), con un cuerpo mecánico casi en su totalidad, el grupo especial anticrimen conformado por humanos modificados cibernéticamente del filme *T-Force* (1994), el matón a sueldo de la película *American Cyborg Steel Warrior* (1993), y finalmente Gabriel, personaje mitad orgánico mitad inorgánico del filme *Knights* (1993), que une fuerzas con una mujer experta en artes marciales para derrocar un régimen autoritario de seres con inteligencia artificial.

Las personas con un implante cibernético deben enfrentar una serie de problemáticas. La primera es aceptar su nueva realidad. Deben acostumbrarse a las nuevas partes de su cuerpo y adaptarse a ellas porque es posible que deban utilizarlas durante todo el día. Además deben informarse si este tipo de prótesis les impiden realizar cierto tipo de actividad física, si necesitan alguna clase de mantenimiento preventivo o si su uso puede causar algún tipo de alergia en la piel.

Otro desafío es de tipo subjetivo. El sujeto que porta uno de estos remplazos artificiales no debe sentirse diferente ante sus semejantes ni acomplejarse por su nueva situación. Es un ser humano con los mismos derechos, obligaciones y oportunidades como todos los demás, pero ahora debe modificar su forma de vivir para superar los nuevos retos del futuro. Su discapacidad no debe ser un lastre, sino una nueva oportunidad de aprendizaje para convertirse en un mejor ser humano.

La sociedad en general también forma parte de esta situación y tiene varios compromisos con los *cyborgs*. El primero se refiere a evitar discriminarlos. Es común señalar con el dedo a quien es físicamente diferente. El segundo implica tratarlos con respeto y educación. Su situación no es motivo de burla ni de lastima, no son inútiles, sólo que ahora deben realizar sus actividades de forma diferente. Tercero, tienen necesidades especiales pero forman parte de una comunidad y deben recibir asistencia cuando la necesitan. La educación aquí es un factor importante, debemos aprender a ayudar a nuestro prójimo. Finalmente, el cuarto aspecto. El futuro es modificable, nuestra suerte puede cambiar en cualquier instante. El día de hoy somos independientes, pero mañana podríamos necesitar el auxilio de alguien más.

Las administraciones públicas, por su parte, deben encargarse de vigilar que los derechos de estos individuos con implantes se respeten, y están obligadas a aprobar nuevas normas para protegerlos, si es que las leyes actuales no lo hacen. Es su responsabilidad garantizar la integridad moral, física y psicológica de todas las que viven en un país.

## **Relación entre el robot-cyborg y el ser humano**

La convivencia entre humanos y robots se divide en dos casos principalmente: En el primero, se vive un estado de paz y cordialidad. En este escenario las máquinas sufren un proceso de evolución de cuatro fases:

1.- El robot es un objeto utilitario para el humano. Su función consiste en realizar una serie de tareas determinadas. Su presencia es reservada, forma parte del grupo de aparatos electrónicos de una casa o una oficina. No posee características ni funciones especiales para distinguirse o llamar la atención de las personas.

2.- El robot tiene más participación en la vida de una persona pero todavía es un objeto. En nuestra realidad esta sería la situación de los teléfonos celulares y las computadoras, dispositivos con los estamos en contacto frecuente. En la ciencia ficción los medios de comunicación y entretenimiento se ubicarían en este escaño. Debido a su constante uso, se vuelven parte de la rutina diaria, son herramientas indispensables del desempeño de una persona, sin ellos nos sentimos desprotegidos, como si nos faltara algo, posiblemente porque una parte de nuestras vidas está almacenada en su memoria interna.

3.- El robot con forma humana, el androide, interactúa directamente con su creador. En esta situación, estos seres artificiales, se ocupan de realizar tareas que en épocas anteriores eran exclusivas de personas, como las labores de la servidumbre. El mayordomo cibernético se convierte en un observador directo de la vida de su amo, porque lo asiste en casi todos los aspectos posibles, desde la preparación de los alimentos pasando por el lavado de la ropa hasta situaciones más serias como la enfermedad o la muerte. Este trato constante crea un vínculo, donde el humano deja de considerar a la máquina como una herramienta, para ahora apreciarlo como un individuo más.

4.- El robot con inteligencia artificial hace su aparición, y en ocasiones se considera asimismo un organismo vivo. Los sujetos de carne y hueso coexisten con estos seres artificiales. Éstos últimos imitan el comportamiento de sus creadores porque desean tener una vida propia. Anhelan ser tratados como humanos, vivir en sociedad, experimentar las situaciones de una persona normal y ser apreciados como un miembro más de una comunidad.

En el segundo caso la interacción entre humanos y robots es hostil. Las máquinas con inteligencia artificial buscan reemplazar a su creador. Han descubierto su superioridad ante los humanos. Su cuerpo hecho de un material más resistente no sufre heridas fácilmente, son inmunes a enfermedades, los cambios climáticos no los afectan, son más longevos y sus cerebros les permiten realizar cualquier tipo de actividad. Con esta clase de anatomía a disposición, estas máquinas pensantes buscan apoderarse del peldaño más alto en la escala evolutiva.

La computadora *Skynet*, principal antagonista de la serie de películas *Terminator* (1984-2009), es un ejemplo de esta clase de seres artificiales que intentan someter y esclavizar a la raza humana. Su estrategia consiste en apoderarse de las telecomunicaciones y los sistemas militares de defensa y ataque de los terrícolas, para dejarlos indefensos y así eliminarlos fácilmente. Después cuando la victoria ha sido consumada pero todavía se debe combatir una resistencia dispersa alrededor del mundo, el método empleado es la creación de androides para infiltrarse en comunidades humanas y destruirlas desde su interior, y la construcción de diversos tipos de vehículos para inspeccionar las ciudades y encontrar los refugios donde se esconden seres humanos.

Además, existe otro un tipo de táctica utilizada por los robots para apoderarse del planeta Tierra y esclavizar a sus habitantes, pero se caracteriza por su discreción. Las máquinas, poco a poco, mueven sus piezas para colocarlas en puntos estratégicos de las comunidades humanas y así tener una ventaja estratégica al momento del ataque inicial. Los involucrados en esta conspiración deben ser inteligentes, cautelosos y precavidos para evitar ser descubiertos. Cuando el conflicto se inicia, el factor sorpresa y los preparativos previos realizados por los robots son determinantes para conseguir la victoria y derrotar a los humanos. Este tipo de escenario puede observarse en la cinta *Nemesis* (1992), donde un grupo de cyborgs busca eliminar a todos los humanos y reemplazarlos por copias cibernéticas.

Otras cintas donde se gestan altercados entre hombres y autómatas son: *Hardware* (1990), *Westworld* (1973), *Chopping Mall* (1986), *Puzzlehead* (2005) y *Android* (1982). Por su parte, podemos mencionar cintas donde la convivencia es cordial como sucede en *Heartbeeps* (1981), *Short Circuit* (1986) y *Teknolus* (2002).

## El viaje fantástico

El hombre es una especie que no puede permanecer en un solo lugar por mucho tiempo. Su naturaleza lo obliga a moverse. Nuestros primeros ancestros nómadas, cazadores y recolectores, se desplazaban de un sitio a otro para encontrar alimento, refugio y condiciones ambientales agradables para vivir. Con la fundación de las ciudades, el humano pensó que sus días como viajante habían terminado, pero estaba equivocado. Construyó caminos para comunicarse con otras poblaciones, inventó la rueda, exploró cuevas subterráneas y aprendió a navegar en el mar.

Después, cuando se acabaron los lugares para explorar en la Tierra, descubrió las profundidades del mar. Apoyado por un submarino, trajes de buzo sellados herméticamente y del radar, se lanzó en una aventura por conocer las maravillas ocultas en las capas de agua de los océanos. Al final de este viaje miró a las estrellas y observó a la luna, ya no cómo un elemento más del cielo, sino como el próximo destino de sus travesías.

Pero el espacio exterior no es una zona de fácil acceso. El hombre esperó y fue paciente hasta que las condiciones fueron favorables para llegar a la luna. Este esfuerzo implicó años de investigación, de pruebas, sacrificios, fracasos y decepciones. Pero esos malos momentos se convirtieron en un triunfo cuando el primer terrícola plantó la huella de su zapato en la superficie lunar. Pero la historia no acaba ahí. El deseo por explorar no se ha apagado y nuevos objetivos se asoman en el horizonte.

Llegará el día en que gracias a la ciencia y tecnología el humano se embarque en una nueva odisea. ¿El destino? Puede ser Marte, Venus o algún otro planeta fuera del Sistema Solar capaz de albergar vida inteligente. Pero en la actualidad esto todavía no es posible. Sólo nos queda imaginar, y la ciencia ficción es una buena opción para soñar y tratar de encontrar las respuestas a las preguntas del futuro.

En el cine, el viaje fantástico se divide en cinco tipos diferentes de exploración: El primero, se enfoca en los confines del espacio, el segundo se interesa por las profundidades del mar; el tercero se ocupa de los sucesos bajo la corteza terrestre (manto, núcleo y placas tectónicas), el cuarto se aboca en los lugares exóticos de la Tierra, y finalmente el quinto, dedicado a los viajes en el tiempo.

## **Viaje espacial**

Viajar a través del espacio significa desplazarse de un lugar a otro a través del universo. Los destinos para conocer son muy variados. Se puede visitar desde un planeta como la Tierra, una estrella como el Sol, constelaciones, galaxias e inclusive universos, pero esto depende de los intereses o de las necesidades de los exploradores, y de las capacidades del vehículo a disposición, porque las distancias para moverse en el cosmos son enormes.

En el cine de ciencia ficción el dispositivo adecuado, y el más utilizado, para trasladar personas de un localidad a otra son las naves espaciales. Algunas poseen un motor que les permite desplazarse a velocidades cercanas o iguales a las de la luz y pueden cubrir largos trayectos en poco tiempo. Además estos móviles son construidos en diversos tamaños, para mover desde un solo sujeto hasta poblaciones completas con eficacia y rapidez.

La función de estas naves consiste en transportar a los usuarios de forma segura, salvaguardando su integridad física, al mantenerlos alejados de los peligros del espacio. Para lograr esto, cuentan con mecanismos de defensa y ataque. Para proteger la carga en su interior tienen campos de energía que sirven como escudo, y responden a los ataques con armas como torretas, cohetes, rayos láser, etc.

Asimismo, una medida de seguridad empleada en los viajes interestelares es la utilización de trajes sellados herméticamente para aislar a un humano de amenazas como la falta de oxígeno, las bajas temperaturas de los escenarios sin atmósfera, la ausencia de gravedad, la presencia de sustancias tóxicas, el contacto con radiación, y la interacción con extraterrestres agresivos.

Otras opciones disponibles para proteger la integridad de la raza humana son las armas de fuego. Se fabrican en diversos modelos, desde un revolver de seis tiros, una escopeta, hasta lanzacohetes y metralletas. También se ocupan los campos de fuerza, para nulificar las agresiones de los contrarios, y los robots guardaespaldas.

En los viajes espaciales, la tecnología mantiene con vida a la tripulación. Se conforma, en la mayor parte de los casos, por un capitán, autoridad máxima, su asistente o también llamado segundo al mando, el encargado de las telecomunicaciones, el ingeniero responsable del mantenimiento de la

nave, el médico, el experto en armamento, el piloto, un grupo de científicos, y varios ayudantes generales, sin una función específica, capacitados para asistir en cualquier tipo de actividad.

El tipo de misiones de las películas con viajes al espacio se dividen en cinco categorías principalmente:

**Misiones de exploración:** Un grupo de terrícolas viaja a otro planeta para conocer qué tipo de características tiene ese astro. En esta situación pueden entrar en contacto con seres extraterrestres hostiles, como sucede en las películas *Catwomen of the Moon* (1953), *Queen of Outer Space* (1958) y *The Angry Red Planet* (1959); o caso contrario, interactuar con otros que necesitan ayuda. Esto se observa en *The Phantom Planet* (1961). Además estas travesías brindan la oportunidad de descubrir lugares donde sólo viven criaturas salvajes como dinosaurios, plantas carnívoras o cavernícolas. Este tipo de escenario aparece en los filmes *King Dinosaur* (1955) y *Voyage to the Prehistoric Planet* (1965).

**Misión de rescate:** Un equipo de expertos en diferentes campos de estudio viaja al espacio con la tarea de reparar una nave, un satélite, una estación espacial, o cualquier tipo de dispositivo tecnológico descompuesto. Otro motivo que obliga a los humanos a dejar la Tierra y desplazarse a través del cosmos es brindar ayuda a una raza alienígena en desgracia. Cintas como *The Island Earth* (1955) y *Marooned* (1969) ejemplifican esta clase de circunstancia.

**Misión de colonización:** En este contexto la Tierra ha dejado de ser un sitio adecuado para albergar vida, y esta situación obliga a sus habitantes a buscar un nuevo hogar para vivir. Pocos son los elegidos que tendrán la oportunidad de abandonar el planeta, porque no se cuenta con los medios de transporte suficientes para trasladar a todos los habitantes. Para los afortunados que aseguraron un lugar en una nave espacial, un nuevo reto se asoma en el horizonte. En sus manos recae la responsabilidad de evitar la extinción de la raza humana y de extender la influencia de la cultura terrícola en el universo. *When the Worlds Collide* (1951) y *The Doomsday Machine* (1972) son ejemplos para citar aquí.

**Misiones de tipo bélico:** El ser humano se embarca en una expedición interestelar para combatir a un enemigo peligroso de origen extraterrestre. Ya no puede soportar más afrentas ni ataques. Está convencido de viajar miles de kilómetros con la intención de derrotar a su agresor. Ha decidido hacer

la guerra en un campo de batalla ajeno para él, contra un adversario al que no conoce completamente. Su supremacía dependerá de sus esfuerzos para conseguir la victoria y de su deseo de destruir a su rival sin importar las consecuencias. Esta coyuntura se ejemplifica con filmes como *Independence Day* (1996) y *Starship Troopers* (1997).

**Misiones alternas:** Aparecen cuando el itinerario del viaje espacial es modificado drásticamente por diversos factores como accidentes, desperfectos en el funcionamiento de la nave o conflictos con seres extraterrestres. En la mayor parte de los casos la tripulación debe aterrizar de emergencia en un planeta desconocido para ponerse a salvo. Tiempo después, cuando la integridad física ya no está en peligro, se comienza a explorar el sitio. En estos lugares, casi siempre, se enfrentan riesgos que deben superarse. Al final, después de haber solucionado los desperfectos y eliminado las amenazas, se puede regresar al sitio de origen o continuar con la misión prevista anteriormente. *Robinson Crusoe on Mars* (1964), *Women of the Prehistoric Planet* (1966) y *Galaxy of Terror* (1981), pueden ser incluidas dentro de este campo semántico.

En el cine de ciencia ficción de Estados Unidos el viaje interplanetario se compone de cinco etapas:

**Inicio:** Abarca todos los preparativos previos antes de que la nave espacial abandone la atmósfera terrestre. En este estadio se define el objetivo de la misión, los integrantes, el lugar al que se va a llegar, cuánto durará la expedición, la cantidad y el tipo de equipo que se necesita, y el plan de trabajo que se ejecutará al momento en que se aterrice en el sitio determinado.

**Estancia en el espacio:** Esta fase comprende el lapso de tiempo que los astronautas pasan en el espacio mientras se dirigen a su destino. Aquí pueden suceder eventos desafortunados, como un desperfecto en la nave, chocar con un asteroide o ser víctima de la radiación creada por la explosión de una estrella del tipo supernova. Pero si no pasa nada relevante, los tripulantes, a excepción del piloto, pueden enfocarse en sus intereses personales y olvidarse de todo lo demás.

**La llegada al planeta previamente escogido:** Aterrizar en un lugar, cuando el vehículo donde se viaja se mueve a altas velocidades, puede ser peligroso. Por este motivo, existe un protocolo de seguridad para evitar accidentes. En el espacio, estas medidas de prevención de incidentes señalan que el descenso de una nave debe ser lento, los viajeros tienen que permanecer en sus asientos y

abrocharse el cinturón de seguridad. Además es importante vigilar la altitud del móvil, revisar en el radar las condiciones del terreno, y monitorear la atmósfera del planeta visitado, para detectar cualquier perturbación climática peligrosa para la misión.

**Exploración del planeta:** Consiste en recorrer la superficie del sitio para analizar diversos factores, como los elementos químicos del suelo, la composición de partículas del cielo, el tipo de sustancias localizadas en los mares y océanos, las leyes físicas validas en ese contexto particular y la clase de seres vivientes nativos de ese escenario.

**El regreso al lugar de origen:** Cuando los objetivos se han completado, es momento de comenzar con los preparativos para el regreso a casa. Si no se presentan contratiempos, la nave despega, orbita alrededor del planeta por un periodo corto de tiempo y se encamina a su destino. Caso contrario si se debe escapar del lugar porque una amenaza se cierne sobre la tripulación, el piloto está obligado a elevar el vehículo a gran velocidad, evadir ataques y toda clase de obstáculos presentes en su camino para escapar sanos y salvos. Esta fase termina cuando los miembros de esta expedición retornar al sitio de origen de la misión.

### **Los peligros del espacio exterior**

Cierto tipo de problemáticas pueden aparecer cuando se viaja en el espacio. Aquellas relacionadas con aspectos mecánicos son las más comunes. Una nave puede sufrir distintas clases de desperfectos, desde deficiencias en su sistema de navegación, errores de diseño en los cohetes propulsores, cortos circuitos y averías en el tren de aterrizaje. También pueden incluirse dentro de este catálogo la falta de combustible, la escasez de oxígeno en las habitaciones de los tripulantes y en la cabina de control, el deterioro de la carrocería, y la falla en los sistemas computacionales encargados de supervisar que la atmosfera interna de la nave sea adecuada para los viajeros.

Otros problemas a superar son los accidentes causados por errores humanos, el sabotaje, los motines, la enfermedad o muerte de un miembro de la tripulación, y la sublevación de seres con inteligencia artificial, como pueden ser robots o computadoras. Esta última situación puede observarse en la cinta *2001: A Space Odyssey* (1968), cuando HAL-9000, atenta contra la vida de los astronautas de la *Voyager 1*.

Además, en estas travesías interestelares el medio ambiente es un factor a considerar, sobre todo por ciertos fenómenos que pueden causar destrozos en las construcciones humanas. El impacto de meteoritos, o colisionar con un asteroide, son situaciones con consecuencias fatales. Estos objetos se trasladan a enormes velocidades y esto magnifica la fuerza de su impacto y poder destructivo. Asimismo, la radiación producida por cuerpos solares como las estrellas, o por singularidades como los hoyos negros, debe ser tomada con precaución porque produce mutaciones en el código genético y también tiene la capacidad para pulverizar naves, estaciones espaciales y pequeños planetas.

Pero posiblemente, el peligro principal para el humano en el universo es el extraterrestre. Este encuentro entre dos especies inteligentes puede resultar en un conflicto violento donde una especie será exterminada. El vencedor podrá vivir en paz por un tiempo, pero siempre estará esperando el día en que otro adversario aparezca, y deba pelear nuevamente por su existencia.

Después de superar estas adversidades y de viajar millones de kilómetros, el ser humano logra aterrizar en un contexto desconocido para él. Al llegar ahí encuentra diferentes tipos de escenarios, como mundos prehistóricos habitados por dinosaurios y otra clase de especies animales como amebas gigantes y roedores voladores. Igualmente puede interactuar con plantas carnívoras, hiedras venenosas y con seres que parecen cavernícolas. La película *The Land Unknown* (1957) es un ejemplo de esta clase de escenarios.

El planeta Marte también ha sido un destino marcado en la agenda de los terrícolas. En ese sitio han podido interactuar con sociedades en decadencia (*Flight to Mars*, (1951), han encontrado vestigios arqueológicos de civilizaciones exterminadas por cambios drásticos en su clima (*Mission to Mars* y *Red Planet*, ambas estrenadas en el año 2000), y han sufrido las inclemencias de su atmósfera, árida y carente de líquidos, al quedarse atrapados en ese sitio porque su nave sufrió daños durante el aterrizaje (*Conquest of Space*, (1955).

Asimismo, la luna es otro lugar visitado por la raza humana. En este satélite sin atmósfera y carente de temperaturas cálidas, los viajeros espaciales han descubierto gobiernos dictatoriales conformados sólo por mujeres (*Missile to the Moon*, (1958), grupos de mutantes tecnológicamente atrasados que utilizan palos y piedras para defenderse (*Rocketship X-M*, (1950), y ambientes

desolados, carentes de vida, pero donde abundan cráteres y polvo cósmico (*Destination Moon*, (1950). Otros astros del sistema solar explorados en la ciencia ficción son Júpiter y Venus.

Finalmente, la estación espacial también es un punto de encuentro para las comunidades humanas. Puede ser descrita como una construcción artificial creada para albergar vida por periodos largos de tiempo fuera del planeta Tierra. Orbita alrededor de un cuerpo celeste de color azul, y entre otras cosas sirve para investigar cómo se desarrolla la vida fuera de la atmosfera terrestre, y en un futuro pueda llegar a convertirse en una ciudad que podrá alojar a cientos o miles de personas. *Project Moonbase* (1953), *Spaceways* (1953) y *Star Wars* (1977-1983), con la Estrella de la Muerte o *Death Star*, como es conocida en inglés, son ejemplos de cintas donde aparecen esta clase de inmuebles.

### **Space Opera**

La *Space Opera* es una clase de argumento que se desprende de las historias de viajes espaciales. Se caracteriza por utilizar tintes melodramáticos del cine de Hollywood en sus argumentos, como por ejemplo, el rescate de la dama ingenua en peligro momentos antes de morir, el mundo es salvado en el último minuto, el héroe es un ser dotado de puras virtudes y el villano sólo posee defectos, el galán musculoso se queda con la mujer guapa, los buenos siempre ganan, y el malo al final siempre recibe su merecido, por nombrar algunos.<sup>174</sup>

Se distingue además por utilizar diversos elementos, provenientes de otras temáticas de ciencia ficción, en sus contenidos. De este modo podemos encontrar relatos donde aparecen naves espaciales, robots, extraterrestres de razas diferentes, máquinas del tiempo, monstruos, mutantes, estaciones espaciales, etc. Asimismo, también se emplean recursos provenientes de diferentes géneros cinematográficos, como las batallas épicas entre ejércitos del cine bélico, los duelos con pistolas de la iconografía del *western*, el uso de espadas, sables y otros instrumentos filosos de la filmografía asiática de samuráis y artes marciales, y la búsqueda y recuperación de objetos maravillosos, que forma parte de la estructura narrativa de algunas películas de aventuras como *Indiana Jones*.<sup>175</sup>

---

<sup>174</sup> J.P. Telotte. Op.cit. Pág. 123.

<sup>175</sup> *Ibid.* Pág. 125.

Podemos citar como ejemplo la saga de seis películas de *Star Wars* (1977-2005), las diferentes adaptaciones cinematográficas de la serie de televisión *Viaje a las Estrellas*, o *Star Trek* (1979-2009), como es conocida en inglés, y otros filmes, que de forma directa o indirecta han sido influidos por los materiales audiovisuales creados por George Lucas y Gene Roddenberry, como es el caso de *Battle Beyond the Stars* (1980), *Serenity* (2005), *Space Raiders* (1983), *Eliminators* (1986) y *Ice Pirates* (1984).

### **Viaje al fondo del mar**

Viajar al fondo del mar consiste en trasladarse desde la superficie de la Tierra hacia las profundidades del océano para vivir una serie de aventuras debajo del agua. Aunque los humanos no pueden respirar en esta clase de escenarios, por la falta de oxígeno, eso no ha mermado su interés por descubrir los secretos ocultos en los niveles más hondos del relieve acuático, donde la oscuridad y las condiciones adversas del ambiente impiden observar la fauna y flora de ese sitio.

El vehículo apropiado para ser utilizado en estas travesías es el submarino. Tiene la capacidad tanto de sumergirse como de flotar en el agua. Su función principal es transportar grupos de personas hacia el fondo marino. Su interior está acondicionado con una atmosfera artificial rica en oxígeno, para que los ocupantes no se asfixien, y además cuenta con una cabina de mando, y diversas habitaciones donde se ubican los dormitorios, el servicio médico, la cocina, el cuarto de despresurización y la bodega.

En su diseño estructural, el submarino posee un chasis resistente a las altas presiones ejercidas los líquidos en las profundidades, brazos mecánicos para interactuar con el medio circundante, luces de alto voltaje para iluminar la ruta a seguir y un taladro para romper objetos que se interponen en su camino. Además, algunos están equipados con armamento, como metralletas, lanza cohetes, etc.

En la cabina de mando se ubican los controles para manejar el submarino, el radar útil, entre otras cosas, para localizar el destino deseado y detectar la presencia de seres marinos, el periscopio que brinda una visión periférica del contexto, los sistemas de comunicación para reportar el itinerario de la misión o pedir ayuda, y los instrumentos necesarios para operar las armas a disposición, si este móvil subacuático tiene la capacidad para atacar.

La tecnología se emplea también en la construcción de trajes sellados herméticamente, útiles para nadar en el medio marino. Estos equipos aíslan el cuerpo del usuario de la fauna y flora, lo protegen del frío, de la presión, del contacto con seres dañinos, y además evitan que muera de asfixia, porque cuentan con un tanque de oxígeno.

Los mecanismos de defensa empleados en las profundidades son varios, desde los arpones, compuestos de un astil de madera con una punta de metal y eficaces en la caza de animales acuáticos, las armas de fuego, modificadas para ocuparse bajo el agua, y la utilización de micrófonos o altavoces, como los sonares, que emiten sonidos a diferentes tipos de frecuencias para ahuyentar o dispersar a las especies marinas.

La tripulación de un submarino guarda cierta similitud con la de una nave espacial. A bordo podemos ubicar al capitán, la máxima autoridad y responsable de la expedición, el piloto, el encargado de las comunicaciones, el responsable de la navegación y operador del radar, los investigadores, que en este caso sus estudios se relacionan con las ciencias del mar; el ingeniero dedicado a vigilar el funcionamiento del equipo, y los buzos, que auxilian en las labores de exploración, porque gracias a su tamaño pueden nadar en espacios pequeños y entrar en lugares imposibles para un vehículo.

Las aventuras que aparecen en las películas con viajes al fondo del mar pueden agruparse en tres categorías:

**Misiones alternas:** Se gestan cuando el itinerario de la misión se modifica por diversos factores. Una amenaza que pone en peligro al mundo es una situación de esta clase. En estos casos la tripulación debe olvidarse de la encomienda inicial y enfocarse en resolver el nuevo problema en turno. Esto sucede en la cinta, *Voyage of the Bottom of the Sea* (1961), donde un grupo de militares, encargados de probar el funcionamiento de un submarino en el mar ártico, reciben la tarea de destruir un tipo de radiación nociva para la capa de ozono. Para cumplir su cometido utilizar cohetes nucleares.

La casualidad es otro factor a considerar. Como es el caso del filme, *Atlantis, the Lost Continent* (1961), donde dos marineros con buenas intenciones rescatan a una mujer originaria de la Atlántida. Después de ponerla a salvo, deciden llevarla a su lugar de origen, pero cuando llegan ahí son

capturados y hechos prisioneros. La única solución viable para ellos es escapar de esa ciudad, antes de que las luchas internas de la sociedad atlante se lo impidan.

**Misiones de exploración:** Un equipo de humanos decide trasladarse al fondo del mar para indagar sobre ciertos aspectos de la vida marina. Durante su trayecto tendrán que superar una serie de obstáculos para alcanzar su meta, como enfrentarse a enormes criaturas marinas, arreglar fallas en el funcionamiento del submarino para evitar el deceso de los tripulantes, o ponerse a salvo de fenómenos ambientales como maremotos, la erupción de volcanes subterráneos y huracanes.

Como ejemplos podemos citar: *Sphere* (1998), largometraje sobre un grupo de científicos que analizan un objeto esférico de origen extraterrestre localizado en las profundidades del mar, *Atlantis: The Lost Empire* (2001), narra los intentos de un grupo de sujetos por encontrar la mítica ciudad llamada Atlántida, y *Around the World Under the Sea* (1960) donde una tripulación, conformada por cuatro hombres y una mujer, estudian los océanos del mundo para descubrir en qué zonas del fondo marino las placas tectónicas chocan y así poder prevenir terremotos con mayor facilidad.

**Misiones de rescate:** Cuando un accidente ocasiona el hundimiento de un barco, o un submarino se queda atrapado bajo el agua, es responsabilidad de una brigada de personas, previamente elegidas, diseñar un plan para rescatar a estas embarcaciones. Los objetivos primordiales de estas estrategias de salvamento son: Rescatar al mayor número de sobrevivientes posible, recuperar los objetos valiosos irremplazables, y descubrir las causas que propiciaron el incidente. Para ejemplificar este tipo de escenarios, podemos mencionar películas como *The Abyss* (1989), *Leviathan* (1989) y *The Rift* (1990).

El viaje al fondo del mar puede dividirse en tres fases:

**Inicio:** Se realizan los preparativos necesarios para el éxito de la misión. Se revisa el submarino, tanto en su interior como su exterior para encontrar algún tipo de desperfecto. Una parte de la tripulación se prepara tanto física como mentalmente para soportar y superar los retos de vivir bajo el agua. El capitán, junto con el responsable de navegación, marcan la ruta más segura hacia el destino deseado. Los buzos revisan las condiciones para evitar percances en el futuro, y el personal

en tierra prueba el funcionamiento de los aparatos de comunicación, para que las transmisiones entre la base de control y el vehículo subacuático nunca se interrumpan durante la expedición.

**La estancia en el mar:** Los tripulantes han llegado a su objetivo y se alistan para comenzar con la tarea asignada. Si lo que se busca es investigar sobre un suceso en particular, los buzos son los encargados de recolectar los datos necesarios. Si el propósito del viaje es rescatar a un grupo de personas o recuperar un objeto perdido, los “hombres rana” también son los indicados para esta clase de encomienda.

**El regreso al lugar de origen:** Cuando todas las metas se han cumplido, es momento de retornar a tierra firme. Si no se han tenido complicaciones y los hechos se desarrollaron de acuerdo a lo esperado, el trayecto de regreso no presenta mayores interrupciones y la tripulación llega a la base en el tiempo previsto. Pero, caso contrario, si se presentaron problemáticas, el caso es distinto. El viaje es tormentoso, porque el peligro es latente debido a la presencia de amenazas como el ataque de monstruos marinos, fallas en el funcionamiento del submarino, fenómenos meteorológicos o inclusive el sabotaje causado por algún miembro de la expedición. En esta clase de escenarios es posible que algunos tripulantes sufran lesiones durante la travesía de regreso a casa.

El hombre, cuando viaja al fondo de los océanos, se dirige hacia diferentes lugares. Las estaciones subacuáticas son un sitio al que se puede llegar. Son descritas como construcciones artificiales para vivir bajo el agua por periodos largos de tiempo. Su estructura está diseñada para resistir la presión de los líquidos en el fondo acuático, y además cuenta con las instalaciones necesarias tanto para laborar como para descansar. Sus habitaciones se utilizan como laboratorios, consultorios médicos, salas de conferencia, dormitorios, bodegas, cuartos de despresurización, armerías y centros de entretenimiento.

Las metrópolis ubicadas bajo el nivel del mar también son una atracción para el ser humano. La Atlántida es la más famosa de ellas. Su historia se remonta hasta los tiempos de la antigua Grecia. Es un lugar mitológico donde sus habitantes poseen rasgos tanto de seres anfibios como de mamíferos. Su arquitectura recibe influencia helena, su sociedad posee un conocimiento avanzado en diferentes ciencias, y además se piensa, basándose en las leyendas, que en diferentes partes de la ciudad se encuentran escondidos tesoros, como cofres llenos de oro o de piedras preciosas.

## **Viaje al centro de la tierra**

Las capas internas de la corteza terrestre guardan secretos que el ser humano siempre ha querido descubrir. Motivado por una curiosidad interminable y por un deseo constante de aumentar su inteligencia y su saber, el hombre está determinado a averiguar todos los aspectos relacionados con el medio a su alrededor, y esto incluye el mundo subterráneo, lugar donde se crean diferentes clases de fenómenos que repercuten en el desarrollo de la vida en el planeta Tierra.

De este modo, viajar al centro de la Tierra implica descender al interior del globo terráqueo para conocer cómo está formado, qué clase de funciones realiza y qué elementos intervienen en esas actividades. La información obtenida en estas expediciones puede ser útil para construir instrumentos capaces de detectar terremotos, diseñar estrategias de prevención que concienticen a la población sobre los desastres naturales, o para modificar los reglamentos de construcción con el fin de que los inmuebles edificados en el futuro, sean más seguros y resistentes ante los movimientos telúricos generados por el choque de placas tectónicas.

El vehículo adecuado para esta clase de travesías debe tener en su parte frontal un taladro capaz de perforar cualquier tipo de roca, así como amortiguadores y ruedas especiales para transitar en terrenos accidentados, luces adecuadas para observar en espacios oscuros, un chasis resistente a diferentes clases de impactos, y propulsores con el poder suficiente para impulsar objetos pesados a través de túneles subterráneos.

La tripulación está formada por el capitán, máxima autoridad y piloto del móvil, su asistente, copiloto y guía de navegación, los investigadores especializados en disciplinas como geología o mecánica de suelos, el técnico responsable del correcto funcionamiento del equipo, y uno o dos ayudantes encargados de auxiliar a cualquier persona durante la expedición.

El viaje al centro de la Tierra se desarrolla en tres fases: Al inicio, y de la misma forma como sucede cuando se quiere ir al espacio o al fondo del mar, se realizan los preparativos para el éxito de la travesía. Después, cuando ya se ha llegado al lugar deseado, comienza la misión, que puede ser de exploración o de rescate. Y al final, cuando los objetivos se han cumplido, los tripulantes regresan al sitio desde donde partieron inicialmente.

Las problemáticas en este tipo de viajes pueden dividirse en tres categorías: 1.- Aquellas relacionadas con el funcionamiento del equipo, como por ejemplo falta de combustible, daños en los propulsores o en el motor del vehículo, o fallas en la cabina de control, etc. 2.- Otras que se gestan de la interacción entre los tripulantes y especies subterráneas, como los *Mole Man*, también conocidos como Hombres Topo, quienes se comportan de forma agresiva ante seres desconocidos. 3.- Por último, algunas provocadas por el mismo medio ambiente, como terremotos, derrumbes, caídas de rocas o erupciones volcánicas.

Finalmente, cuando el hombre viaja a las profundidades de la corteza terrestre puede encontrar diferentes lugares como ciudades subterráneas, compuestas por cientos o miles de cavernas, o descubrir ecosistemas con océanos, plantas y oxígeno capaces de engendrar vida, o refugios construidos para sobrevivir holocaustos nucleares, por mencionar algunos. Estos escenarios aparecen en las cintas *Unknown World* (1951), *The Mole People* (1956), *The Core* (2003), *City of Ember* (2008) y *Journey to the Center of the Earth* (2008)

### **Viajes a destinos exóticos**

El término exótico se utiliza para conjuntar en una misma categoría a cierta clase de lugares donde las leyes de la física se aplican de una forma distinta. En estos sitios, el tiempo avanza más lento o más rápido, porque los fenómenos no se gestan como en nuestra realidad. El misterio reina en ese sitio. En este contexto, los visitantes extranjeros sólo pueden sorprenderse y esbozar una hipótesis para tratar de explicar lo que sucede ahí.

En el cine de ciencia ficción, estos escenarios insólitos se conforman en su mayoría por mundos prehistóricos, ubicados en islas vírgenes alejadas de las sociedades modernas. Ahí viven especímenes de otras épocas como dinosaurios y cavernícolas. En estas zonas la barbarie reina, la ley del más fuerte se aplica en su totalidad y se vive bajo un darwinismo puro. El salvajismo de las criaturas impera, la razón no existe, es un duelo sin cuartel entre animales salvajes interesados sólo en satisfacer sus necesidades biológicas.

Los seres humanos llegan a estas localidades principalmente por accidente. Desperfectos en sus aeronaves o en embarcaciones los obligan a refugiarse en estos territorios donde no existen reglas,

derechos ni construcciones abstractas como el Estado para protegerlos. Su destino es la muerte si permanecen más tiempo ahí, por lo que deben luchar contra los habitantes nativos y sobrevivir el tiempo suficiente para diseñar un plan de escape efectivo.

Al final, no todos logran sobrevivir este encuentro entre especímenes de periodos de tiempo diferentes. Las condiciones a superar eran muy adversas. No todos los seres humanos están preparados para enfrentar desafíos donde la fatalidad es extrema. Aquellos que pudieron huir de esa región conflictiva sólo les queda contar lo sucedido, evocar los buenos momentos, y olvidar los recuerdos dolorosos. *Lost Continent* (1951), *Untamed Women* (1952), *Prehistoric Women* (1967) y *Skull Duggery* (1970), son ejemplos donde se desarrollan este tipo de situaciones trágicas.

Para concluir este apartado es importante señalar otros dos filmes donde aparecen escenarios exóticos: *Fantastic Voyage* (1966), narra la expedición de un grupo de científicos, previamente miniaturizados, al interior del cuerpo de un ser humano moribundo, el cual debe ser salvado porque en su mente guarda secretos de inteligencia militar; y *The Island to the Top of the World* (1974), donde unos exploradores del ártico descubren una ciudad poblada en su totalidad por vikingos.

## **Viajes en el tiempo**

Viajar en el tiempo implica desplazarse hacia el pasado o al futuro, partiendo de un punto cero, el cual puede ser considerado el presente. En esta clase de travesías el hombre tiene la oportunidad de visitar otras épocas, tanto aquellas ubicadas en el ayer como otras que todavía no hacen su aparición. Además, puede cambiar eventos antiguos para modificar el tiempo actual o prevenir fenómenos del mañana, e inclusive cuenta con la posibilidad de abandonar su línea temporal y mudarse a otra más adecuada a sus intereses.

En el cine de ciencia ficción la máquina del tiempo es uno de los dispositivos utilizados para moverse entre diferentes periodos temporales. Su funcionamiento no ha sido explicado concretamente, pero de acuerdo a los argumentos, basta con fijar el año y el día deseados, y después apretar un botón o jalar una palanca, para que los mecanismos de este aparato se activen y transporten al usuario a su destino. El coche *DeLorean*, de la cinta *Back to the Future* (1985), es un ejemplo de este tipo de

aparatos, el cual ha sido adaptado para funcionar como si fuera un automóvil, y no podemos olvidar la máquina del tiempo de *The Time Machine* (1960).

El Portal también se utiliza para este tipo de viajes. Puede ser descrito como un puente de energía que une dos puntos ubicados en tiempos diferentes. En el cine es presentado como una puerta de luz, útil para trasladarse desde un sitio a otro en cuestión de segundos. El vortex tiene las mismas propiedades, pero no puede ser controlado. Aparece y desaparece en el espacio. Si un individuo se cruza en su camino, éste es mandado inmediatamente a otro universo o dimensión sin que pueda hacer algo para evitarlo.

En sus aventuras por el tiempo, el hombre puede descubrir escenarios diferentes. Cuando se encuentra en el pasado, ha visitado la Era Mesozoica e interactuado con dinosaurios (como sucede en *A Sound of Thunder*, (2005), ha estado en las islas del Océano Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial (*The Final Countdown*, (1980), en el Viejo Oeste (*Time Rider*, (1982), en la Edad Media (*Timeline*, 2003), e inclusive ha evitado el asesinato de John F. Kennedy (*Timequest*, (2000).

Pero, si ha decidido desplazarse hacia el futuro, puede encontrar sociedades con un desarrollo tecnológico muy avanzado, pero que viven bajo una dictadura, o entrar en contacto con comunidades emplazadas en un contexto apocalíptico, donde los recursos básicos como el agua potable, la comida o servicios indispensables como la electricidad son escasos, lo que genera una lucha constante para superar esas condiciones adversas y poder sobrevivir. Esto se observa en *The Time Machine* (1960) y *Idaho Transfer* (1973), respectivamente.

Un problema presente al viajar en el tiempo es la posibilidad de que al cambiar el pasado, el presente o el futuro sufran modificaciones drásticas, irreversibles y peligrosas para la seguridad de la raza humana. La trilogía de *Back of the Future* (1985-1990), aborda esta cuestión, al plantear que si una máquina del tiempo se utiliza de forma irresponsable, puede transformar la realidad en otra cosa diferente, porque un ligero cambio en la línea temporal puede tener consecuencias a gran escala en años posteriores.

Otro inconveniente del viaje en el tiempo es la posibilidad de que una persona interactúe con una versión de si mismo pero que pertenece a otra realidad. Sería interesante poder observar cómo nos veremos cuándo seamos viejos o tener la posibilidad de hablar con nuestro yo de la infancia. Pero,

desafortunadamente esas interacciones podrían ser peligrosas. De acuerdo a las leyes de la ciencia ficción, si una persona del presente toca con la mano a un ser similar a él, pero que pertenece al pasado y al futuro, ambos podrían dejar de existir, porque dos sujetos idénticos en todos los aspectos no pueden habitar en un mismo periodo de tiempo. El infante pertenece al pasado, el adulto al presente y el viejo al futuro, los tres no pueden vivir en la misma era.

Por último, modificar la línea del tiempo puede ocasionar la aparición de universos paralelos. Son escenarios que se parecen a nuestra realidad pero se diferencian por ciertas características. En estos contextos, por ejemplo, las leyes de la física funcionan de otra manera, los animales que habitan ahí son diferentes a los que conocemos, sí existen humanos, posiblemente no son la especie dominante, el planeta Tierra está ubicado en otra galaxia u otro universo, o los Nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial, etc. La película *Planet of the Apes* (1968), sus secuelas y el filme *Stargate* (1994) son ejemplos de esta clase de dimensiones alternas.

### **Distopías en la ciencia ficción**

Las distopías agrupan a una clase de argumentos donde los seres humanos viven en situaciones adversas, porque su existencia corre peligro o sus derechos han sido suprimidos por algún tipo de régimen dictatorial. Estas historias se ubican primordialmente en el futuro, y tratan de predecir los eventos de años venideros. Para lograr este propósito utilizan como referencia el contexto socio-cultural del presente. De este modo los autores de ciencia ficción buscan advertir sobre lo que podría pasar el día de mañana, si la especie humana no modifica el curso de sus acciones.

Este carácter especulativo permite reflexionar sobre problemáticas de la sociedad y esbozar posibles soluciones. Además, es útil para señalar el grado de responsabilidad del hombre en la destrucción del medio ambiente, y su falta de sentido común para no comprender que si le hace la guerra a su próximo, ese conflicto puede salirse de control, involucrar a más individuos, y poner en riesgo a toda la humanidad.

Las principales causas involucradas en un escenario distópico se enumeran a continuación:

**Guerras atómicas:** Una conflagración mundial donde se utilice armamento nuclear podría modificar la vida en el planeta Tierra drásticamente, porque los efectos dañinos de esta tecnología son a largo plazo. Su capacidad de destrucción no se limita al impacto inicial, donde puede eliminar en cuestión de segundos ciudades enteras. La radiación contamina grandes extensiones de terreno por mucho tiempo, y sus efectos son nocivos para la salud de cualquier espécimen viviente.

Si un ser humano entra en contacto con un objeto radioactivo puede morir en pocas horas por envenenamiento, o a largo plazo sufrir padecimientos como el cáncer o mutaciones en su código genético. El medio ambiente también es víctima de esta clase de energía, la cual altera el ciclo de las cuatro estaciones del año, infecta el agua convirtiéndola en una sustancia nociva, modifica las propiedades de la tierra de cultivo dejándolas inservibles, y aniquila la fauna y la flora de los ecosistemas de la naturaleza.

El invierno nuclear es otra problemática a considerar. Aparece cuando ciertas partículas, expulsadas hacia el cielo durante una explosión atómica, crean una capa de efecto invernadero que impide la entrada de los rayos del sol a través de la atmósfera terrestre. Debido a esto, las temperaturas descienden a niveles insostenibles y la vida en el planeta Tierra es afectada considerablemente.

Otra consecuencia de utilizar armas con plutonio o uranio durante una guerra es su poder destructivo. Éste puede acabar con todas las comodidades que el hombre tiene en la actualidad. Si esto llega a suceder el humano será obligado a regresar a sus raíces de cazador y recolector, porque los supermercados ya no existirán. Además, deberá acostumbrarse a sobrevivir sin servicios básicos como agua potable, electricidad, drenaje o calefacción, y a defenderse solo, porque los servicios de seguridad del pasado como la policía o el ejército, no estarán disponibles.

En este escenario el humano se reencuentra con su pasado animal. Su vida sedentaria se ha terminado. Las ciudades son historia. Ha regresado a ser un nómada que debe recorrer enormes distancias para conseguir alimento y refugio. Tiene que pelear y, si es necesario, mancharse las manos de sangre para seguir con vida. En esta barbarie la civilidad, las leyes y las normas de urbanidad son obsoletas. El lenguaje preferido es la violencia. Películas como *Five* (1951), *Panic in the Year Zero!* (1962) y *Omega Cop* (1990) ejemplifican este tipo de situaciones.

**Pandemias:** Las enfermedades pueden llevar a la raza humana al borde de la extinción. En el pasado, plagas actualmente controladas como la peste o la viruela aniquilaron a millones de personas en Europa. En nuestra época, hemos presenciado las epidemias de la gripe aviar y de la AHNI. Éstas también han terminado con la vida de cientos de seres humanos. Los virus son un peligro constante porque evolucionan rápidamente y su código genético se adapta a las condiciones adversas de su entorno para después volverse inmunes. Las vacunas por su parte, se producen muy lentamente. En un caso de emergencia sanitaria, hipotéticamente, la mayor parte de la población de la tierra se infectaría, y muchos podrían perecer antes de que aparezca una cura.

Pero otras enfermedades podrían convertirse en un riesgo a nivel mundial, como es el caso de la hipertensión, la diabetes, diversos tipos de cáncer, afecciones respiratorias causadas por la contaminación ambiental, trastornos mentales como el estrés, depresión o ansiedad, producidos por el acelerado ritmo de vida, o infecciones de transmisión sexual como el VIH o la gonorrea. Si no se realizan campañas de prevención, todos estos males pueden llegar a afectar a largos estratos de la sociedad, lo que no sólo ocasionaría la muerte de decenas de individuos, sino también el colapso de los sistemas de salud de varios países, que agotarían su presupuesto tratando de curar al mayor número de pacientes. *The Last Man on Earth* (1960), *The Omega Man* (1971) y *I'm Legend* (2007), se pueden citar como ejemplo.

**Desastres ambientales:** El hombre, a lo largo de su historia, no sólo ha modificado su entorno, sino también lo ha contaminado. Sus fábricas han emitido polución hacia el cielo desde los tiempos de la Revolución Industrial. Esto ocasionó la aparición de un efecto invernadero, el cual provoca un aumento en las temperaturas cada año. Además, al utilizar productos fabricados con Clorofluorocarbonos, ha dañado la capa de ozono que protege a los habitantes de la Tierra del contacto directo con los rayos del sol.

Pero las acciones del hombre en contra del planeta no se detienen ahí. Vierte sus desperdicios industriales en ríos, lagos y mares, tala enormes extensiones de terreno para conseguir maderas sin importarle destruir el hábitat natural de la flora y fauna, aniquila sin misericordia a las especies en peligro de extinción, y envenena el suelo al extraer minerales compuestos por sustancias tóxicas que contaminan las tierras de cultivo. Si este comportamiento rapaz y desconsiderado continua, un día los recursos naturales se acabarán y la Tierra dejará de ser un sitio adecuado para vivir. *Crack in the*

*World* (1965), *Silent Running* (1972), *Soylent Green* (1973), *The Last Chase* (1981) y *The Core* (2003), son filmes donde se puede observar esta clase de escenarios.

**Amenazas provenientes del exterior:** Los peligros que ponen en riesgo la vida del ser humano se encuentran también en otros sitios del Sistema Solar. El espacio exterior no es lugar placentero para vivir y los meteoritos son un ejemplo de esto. Son descritos como pedazos de materia rocosa que viajan a través de las galaxias con una trayectoria definida. Si un elemento cualquiera se interpone en su camino, chocan contra éste directamente. Como se desplazan a grandes velocidades, el impacto en el lugar donde se estrellan es devastador. Por ejemplo, un objeto de este tipo se estampó en la península de Yucatán hace más de 65 millones de años, y las consecuencias de esta colisión fueron la extinción de los dinosaurios.

La muerte de estrellas sirve para engendrar nuevos cuerpos celestes. En el universo la materia se reutiliza. Pero este proceso puede ser perjudicial para otros seres vivos. Cuando la existencia de estos astros finaliza, estallan y lanzan hacia el espacio, entre otras cosas, pedazos de su corteza, partículas elementales, restos de sus núcleos internos y diversas clases de energía. Si un planeta se ubica cerca del sitio de la explosión, la onda expansiva creada al momento de la detonación lo destruye por completo junto con las demás cosas ubicadas cerca de ahí. La radiación expulsada durante la implosión es otra problemática a considerar. Es nociva para los organismos, porque produce malformaciones congénitas como las mutaciones.

Los extraterrestres pueden considerarse una amenaza también, especialmente aquellos interesados en apoderarse de nuevos territorios por la fuerza. El día en que una especie procedente de otra zona del cosmos centre sus ojos en el planeta Tierra, la raza humana deberá decidir entre dos opciones: Evitar el conflicto y buscar una nueva morada o defender su hogar y enfrentar al invasor hasta derrotarlo. Pero si no logran vencer a su enemigo, corren el riesgo de ser exterminados o de terminar sus vidas como esclavos de la raza alienígena que los ha conquistado.

**El hombre es víctima de sus propias creaciones:** Aunque el ser humano se enorgullece de sus habilidades como inventor, siempre ha tenido miedo que una de sus obras pueda superarlo tanto física como intelectualmente. El robot con inteligencia artificial materializa ese temor, al posicionarse como una criatura inorgánica especializada para tomar decisiones y crear ideas propias, y que posee las habilidades necesarias para destronar a su creador y tomar su lugar en el sitio más alto de

la cadena alimenticia. *I Robot* (2004), la serie de cintas de la saga *Terminator* (1984-2009) y la trilogía de *The Matrix* (1999-2003) poseen las características para ser incluidas dentro de esta categoría.

Las distopías pueden clasificarse en principalmente en dos categorías:

**1.- Apocalípticas:** Describen los hechos ocurridos días, semanas, meses o años después de que una hecatombe casi aniquila en su totalidad a la raza humana. Se distinguen porque su desarrollo narrativo es circular. Los sobrevivientes deben superar una serie de obstáculos para seguir con vida, pero nunca alcanzan un estado ideal donde su seguridad esté asegurada y sus necesidades básicas sean cubiertas para siempre. Por ejemplo, inician su travesía y encuentran un lugar apropiado para establecerse ahí. Viven un tiempo en ese sitio de forma placentera, sin preocupaciones, pero después deben marcharse, porque en este tipo de escenarios adversos, las provisiones y los recursos naturales son escasos, y las comunidades sedentarias no son una opción viable. Por lo tanto, tienen que ponerse en marcha otra vez para localizar un nuevo espacio adecuado para habitar. Así, este ciclo de repite hasta la aparición de una nueva sociedad estable o caso contrario, cuando todos los humanos desaparezcan de la Tierra.

Usualmente, los argumentos están divididos en cuatro fases. La última parte sirve de enlace entre la primera y la tercera. Esto crea una estructura en forma de círculo:

**Inicio.** El mundo ha sido devastado por una catástrofe. La vida en la Tierra ya no será la misma. Las ciudades se encuentran en ruinas y el medio ambiente ha sido contaminado. La fauna y la flora están en vías de extinción y la raza humana se ubica en la misma situación. Pero, de las cenizas, de los escombros de inmuebles colapsados o de refugios improvisados, el hombre se levanta. No ha sido derrotado. Recuperar la vida del pasado no será fácil.

**Toma de conciencia.** Los sobrevivientes han comprendido su complicada situación. Algunos aceptan el destino con resignación y sólo esperan el momento de la llegada de la muerte. Otros tienen esperanza y deseos de vivir el mayor tiempo posible. Deciden embarcarse en una travesía para encontrar un sitio apto para instalar un campamento. Pero, para realizar esta labor, deberán enfrentar diferentes tipos de amenazas e inclusive poner su vida en riesgo si quieren cumplir su objetivo.

**Construcción del campamento.** El lugar óptimo para refugiarse ha sido localizado. Puede ser una granja abandonada, una vieja mansión, los túneles subterráneos del metro, una fábrica o cualquier inmueble lo suficientemente grande para albergar a un grupo de personas. Después, cuando todos se han acomodado en este espacio, comienza la labor de exploración. Es necesario recolectar víveres, agua potable, combustible, cobijas o ropa abrigadora, lámparas, baterías eléctricas, herramientas, o cualquier objeto que pueda ser útil. Los elegidos para buscar esta clase de productos deben salir de la guarida y desplazarse en los alrededores para encontrarlos, si esto es posible, pero no deben alejarse mucho, porque podrían poner en riesgo su vida y la de sus camaradas, si son descubiertos por otro grupo de humanos con intenciones hostiles.

**De regreso a la carretera.** Por fin el hombre se había establecido en un sitio seguro. Poco a poco comenzaba a recuperar una parte de su anterior. Junto con sus compañeros estableció una comunidad de autoprotección donde todos trabajaban para lograr un objetivo común: Sobrevivir. Pero este espacio idílico, donde las penurias y adversidades casi se extinguieron, causó envidia entre otros seres, quienes lo invadieron y lo conquistaron por la fuerza. Despojados de su santuario, y expuestos nuevamente ante la intemperie, esta congregación de sobrevivientes no tiene otra opción más que regresar a la carretera y buscar otro lugar adecuado para refugiarse. Desafortunadamente se ubican, nuevamente, en la primera etapa de la estructura circular de las distopías apocalípticas.

Otro aspecto de esta clase de escenarios es su iconografía. Toma elementos provenientes de diversos ámbitos de la cultura y los adapta al contexto adverso de este tipo de escenarios. En estas historias aparecen automóviles modificados para mejorar su resistencia. Los cambios se realizan principalmente en el chasis, reforzado con barras de metal, en las puertas cuyo grosor es aumentado, en las defensas, fortificadas con acero, y además se instalan armas de alto calibre como metralletas y lanza cohetes que se operan desde el tablero del coche.

En el caso de la vestimenta, se mezclan diferentes clases de ropa para maximizar el grado de protección. Se prefieren los uniformes de trabajo hechos de mezclilla, los pantalones, chalecos o botas de cuero, las chamarras de invierno, las máscaras antigás, impermeables, guantes gruesos, prendas térmicas o aislantes, y cierta indumentaria utilizada en los deportes, como los petos del

hockey sobre hielo, las rodilleras, hombreras o espinilleras del futbol americano, los cascos de motociclista y los trajes de los pilotos de carreras.

El equipo de supervivencia también se compone de objetos variados. Desde herramientas de la construcción como martillos, pinzas, serruchos, o clavos, elementos diversos como carritos de supermercado, mochilas, lámparas o binoculares, hasta cuerdas de alpinista, comida y agua embotellada, bolsas de dormir, cañas de pescar, relojes de arena, etc. Los inmuebles, o mejor dicho, los sistemas de defensa para protegerlos, también se acoplan a estos ambientes precarios. Se emplean como detectores de movimiento pedazos de vidrio regados en el suelo, y si alguien los pisa producen un sonido; se cubren las ventanas con trozos de madera, y se colocan trampas fabricadas con hilos o cables muy finos, que tienen la capacidad de amputar el brazo o la pierna del sujeto que las active.

Finalmente, el uso de las armas también se replantea en este tipo de situaciones, porque en la mayoría de los casos, las municiones son escasas y el humano debe buscar otras alternativas para defenderse y atacar. Se ocupan palos de madera con alambre de púas, chuchillos, machetes, hachas, mazos, arcos, lanzas, bombas molotov, piedras y las manos para golpear, arañar o estrangular. Del armamento que utiliza pólvora y balas, las pistolas, los rifles y las escopetas son los más populares, aunque se disparan con prudencia y cuando es absolutamente necesario, porque el parque disponible es limitado.

Ejemplos de distopías apocalípticas se encuentran en: *Captive Women* (1952), *Day the World Ended* (1955), *The World, the Flesh and the Devil* (1959), *A boy and his dog* (1975), *The Noah* (1975), *The Ultimate Warrior* (1975), *Death Sport* (1978), *Quintet* (1979), *Escape from New York* (1981), *Warlords of the 21st Century* (1982), *The Aftermath* (1982), *Scorcher* (2002) y *The Happening* (2008).

**2.- Distopías tecnológicas-dictatoriales.** Se ubican décadas, lustros o inclusive milenios después de que una catástrofe casi destruye la vida en la tierra. Los antiguos países han desaparecido y nuevas naciones se han formado. El desarrollo tecnológico sofisticado permite mantener con vida a los sobrevivientes, pero también es empleado para controlarlos. Las formas de gobierno son autoritarias, donde sólo un hombre o un grupo de individuos tienen el poder, y ellos son los encargados de decidir el destino de todos los demás.

Comúnmente, los argumentos se dividen en cuatro fases:

**Inicio.** El hombre no pereció durante el apocalipsis, pero para sobrevivir ha modificado su estilo de vida. Ahora se refugia en ciudades subterráneas o enormes domos donde no tiene contacto con el exterior. A cambio de seguridad, comida y empleo, ha renunciado a su libertad, porque según el gobierno, el hombre pensante es un peligro para la sociedad. Por lo tanto, ha aceptado vivir rodeado de cámaras de video y micrófonos que monitorean las 24 horas sus movimientos. Las emociones no están permitidas y las muestras de afecto son reprimidas. Como recompensa a su buen comportamiento las autoridades lo premian a través del ocio. Dosis de entretenimiento para mantenerlo feliz y atolondrado y un trabajo repetitivo para romper su espíritu y destruir sus sueños. De este modo el humano no tiene herramientas para cuestionar las intenciones del régimen. En estos contextos, los hombres apáticos y sin voluntad son los ciudadanos modelo. En el caso de los que si critican, la situación es diferente, pueden terminar sus días en la cárcel o tres metros bajo tierra.

**Toma de conciencia.** Un individuo normal descubre un día su infelicidad. Está harto de vivir controlado. Quiere hacer lo que le plazca. Su mente se ha llenado de dudas. Ya no confía en el gobierno. Desea ser libre. Vivir en esa sociedad es un martirio que acaba con su existencia lentamente. Con estas ideas en su conciencia emprende la tarea de analizar y juzgar su contexto para encontrar una opción alterna donde pueda satisfacer sus necesidades físicas, emocionales y espirituales. Levanta por primera vez la voz para exigir un cambio.

Pero el gobierno no acepta las críticas ni a los sujetos que las ejercen. Los considera una amenaza para el *status quo* reinante, y no descansará hasta silenciar las voces de protesta. Por lo tanto tratará de convencer al autor de estos pensamientos subversivos de poner punto final a sus intenciones. Al principio empleará un método no agresivo, donde se involucra el dialogo, pero si esto no tiene éxito, tomará medidas más estrictas como la humillación pública, el encarcelamiento, la desaparición forzada y el últimas consecuencias, la muerte.

**Contacto con los rebeldes.** Pero, además de atraer la atención de las autoridades por sus reflexiones, este hombre “inconforme” también se ha vuelto popular entre los grupos contrarios al gobierno. Es contactado para formar parte de una rebelión, gestada desde hace varios años atrás, que piensa usarlo como estandarte y combustible para iniciar un cambio a gran escala.

**El viejo rey ha muerto, larga vida al nuevo rey.** La insurrección ha comenzado. El gobierno ha subestimado a los contestatarios. No cuenta con las suficientes fuerzas de seguridad para contrarrestar la ofensiva del enemigo. Sucumbe al fin, pero lo hace peleando. De las viejas instituciones nace un nuevo gobierno con una responsabilidad muy importante. Debe formar una nueva sociedad que en ideas y acciones sea totalmente diferente a la anterior.

Es importante señalar algo. Esta estructura episódica de cuatro elementos no es un modelo rígido utilizado al pie de la letra, es más bien una guía que sirve para conocer, desde un panorama general, los elementos representativos de las distopías futuristas y el tipo de estructura narrativa que se ocupa en esta clase de argumentos.

Para concluir, debe mencionarse la iconografía de esta clase de distopías. Se observa en el diseño arquitectónico e industrial de las construcciones y objetos ubicados a lo largo de las ciudades. Se distinguen por su sencillez, fueron creados con una intención puramente utilitaria. Las habitaciones son ortogonales, están pintadas de blanco o gris, sin ningún tipo de decoración. Los muebles u otros elementos tienen una coloración neutra o monocromática, para no producir ningún tipo de emoción en las personas.

Los espacios públicos, como plazas o alamedas, siguen esta tendencia. Las paredes, techos y escaleras tienen una tonalidad fría, sobria y austera. La vestimenta se ubica en la misma sintonía. Todos los habitantes portan el mismo uniforme de un sólo color. Usar joyas no está permitido. Los zapatos deben ser de color negro o blanco. El maquillaje y los peinados son recatados, o inclusive, como sucede en el filme *THX 1138* (1971), tanto hombres como mujeres deben cortarse el cabello completamente.

La tecnología es distintiva de estos escenarios futuristas, sobre todo la empleada para controlar a grupos de personas. Se ocupan micrófonos ocultos, satélites, cámaras de seguridad, detectores de mentiras, computadoras para grabar conversaciones telefónicas, robots espías que se infiltran en comunidades humanas, campañas propagandísticas emitidas a través de los medios masivos de comunicación, y virus informáticos para analizar la información en internet, por mencionar algunos.

Finalmente, como ejemplo se pueden citar: *World Without End* (1956), *THX 1138* (1971), *Death Race 2000* (1975), *Logan's Run* (1976), *Runaway* (1984), *The Running Man* (1987), *Total Recall* (1990), *Fortress* (1992), *Equilibrium* (2002), *Aeon Flux* (2005) y *Ultraviolet* (2006).

**Evolución histórica de las temáticas de ciencia ficción producida en Estados Unidos (1950-2010)**

| <b>Evolución histórica de las temáticas del cine de ciencia ficción 1950-2010</b> |                         |   |
|---|-------------------------|---|
| <b>1950</b>   | <b>Viaje al espacio</b> | <p><b>Tecnología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cohete espacial.</b> <i>Destination Moon</i>, (1950).</li> <li>• <b>Traje sellado herméticamente para sobrevivir en ambientes sin atmosfera.</b> <i>Destination Moon</i>, (1950).</li> <li>• <b>Nave espacial.</b> <i>Forbidden Planet</i>, (1956).</li> </ul> <p><b>Destinos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La Luna.</b> <i>Rocketship X-M</i>, (1950), <i>Cat-Women of the Moon</i> (1953), <i>Missile to the Moon</i>, (1958).</li> <li>• <b>Marte.</b> <i>Flight to Mars</i>, (1951), <i>The Angry Red Planet</i>, (1959).</li> <li>• <b>Estación espacial que órbita alrededor de la Tierra.</b> <i>Project Moonbase</i> y <i>Spaceways</i>, (1953).</li> <li>• <b>Venus.</b> <i>Queen of Outer Space</i>, (1958).</li> <li>• <b>Planeta Nova.</b> <i>King Dinosaur</i>, (1955).</li> <li>• <b>Planeta Metaluna.</b> <i>The Island Earth</i>, (1955).</li> <li>• <b>Planeta Altair IV.</b> <i>Forbidden Planet</i>, (1956).</li> </ul> <p><b>Tipos de misión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Destination Moon</i>, (1950).</li> <li>• <b>Rescate.</b> <i>The Island Earth</i>, (1955).</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p><b>Viaje exótico</b></p> <p>(Mundos prehistóricos)</p> | <p><b>Tecnología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Medios de transporte.</b> Barco, <i>Two Lost Worlds</i>, (1950) y <i>The Land Unknown</i>, (1957). Avión, <i>Lost Continent</i>, (1951) y <i>Untamed Women</i>, (1952).</li> </ul> <p><b>Destinos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La antártica.</b> <i>The Land Unknown</i>, (1957).</li> <li>• <b>La Polinesia.</b> <i>Two Lost Worlds</i>, (1950).</li> <li>• <b>Islas del pacifico sur.</b> <i>Lost Continent</i>, (1951) y <i>Untamed Women</i>, (1952)</li> </ul> <p><b>Tipos de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alternas (Llegan a ese lugar por accidente).</b> <i>Two Lost Worlds</i>, (1950) y <i>Untamed Women</i>, (1952).</li> <li>• <b>Exploración.</b> <i>The Land Unknown</i>, (1957).</li> <li>• <b>Rescate (Recuperación de un cohete atómico).</b> <i>Lost Continent</i>, (1951).</li> </ul> |
|  | <p><b>Viaje al centro de la tierra</b></p>                | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cohete taladro capaz de perforar las diferentes capas que conforman la corteza terrestre.</b> <i>Unknown World</i>, (1951).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mundo subterráneo donde se única un ecosistema fértil capaz de engendrar vida.</b> <i>Unknown World</i>, (1951).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración (Encontrar un lugar adecuado para refugiarse en caso de una guerra nuclear).</b> <i>Unknown</i></li> </ul>   |

|  |                               |  |
|--|-------------------------------|--|
|  |                               | <i>World</i> , (1951).   |
|  | <b>Viaje al fondo del mar</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Submarino, traje de buzo herméticamente sellado herméticamente, arpones para cazar criaturas marinas y explosivos para destruir construcciones terrestres.</b> <i>20,000 Leagues Under the Sea</i>, (1954).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diversas locaciones del lecho marino.</b> <i>20,000 Leagues Under the Sea</i>, (1954).</li> </ul> <p><b>Misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bélica (Combatir al Capitán Nemo y a su submarino, <i>Nautilus</i>).</b> <i>20,000 Leagues Under the Sea</i>, (1954).</li> </ul>   |
|  | <b>Extraterrestres</b>        | <p><b>Anatomía:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forma humana.</b> <i>The Day the Earth Stood Still</i>, (1951), <i>Flight to Mars</i>, (1951), <i>Cat-Women of the Moon</i>, (1953), <i>The Astounding She-Master</i>, (1957), <i>Not of this Earth</i>, (1957).</li> <li>• <b>Humanoides.</b> <i>The Man from Planet X</i>, (1951), <i>Killers from Space</i> (1954), <i>Earth vs. Flying Saucers</i>, (1956).</li> <li>• <b>Mezcla de rasgos humanos o animales.</b> <i>The Beast with a Million Eyes</i>, insecto, (1955), <i>20 Million Miles to Earth</i>, réptil, (1957).</li> <li>• <b>Combinación de diversos elementos.</b> <i>The Thing from Another World</i>, (1951), <i>The War of the Worlds</i>, (1953), <i>It Conquered the World</i>, (1956), <i>Night of the Blood Beast</i>, (1958), <i>The Blob</i>, (1958)</li> </ul> <p><b>Tecnología:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Platillo Volador.</b> <i>The Flying Saucer</i>, (1950), <i>The Day the</i></li> </ul> |

|  |                   |  |
|--|-------------------|--|
|  |                   | <p><i>Earth Stood Still</i>, (1951), <i>Invaders from Mars</i>, (1953).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exoesqueleto mecánico.</b> <i>The War of the Worlds</i>, (1953)</li> <li>• <b>Pistola de rayo laser.</b> <i>Teenagers from Outer Space</i>, (1959).</li> <li>• <b>Traje espacial sellado herméticamente.</b> <i>The Man from Planet X</i>, (1951).</li> <li>• <b>“Rayo de la muerte” que desintegra con un solo toque.</b> <i>The War of the Worlds</i>, (1953).</li> </ul> <p><b>Relación humanos extraterrestres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conflicto bélico:</b> 1. - Invasión declarada. <i>The War of the Worlds</i>, (1953), <i>Earth vs. Flying Saucers</i>, (1956), <i>The Brain Eaters</i>, (1958). 2. - Infiltración sigilosa. <i>Invasion of the Body Snatchers</i>, (1956).</li> </ul> |
|  | <b>Distopías</b>  | <p><b>Tipos de distopías:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escenarios apocalípticos causados por guerras nucleares.</b> <i>Five</i>, (1951), <i>Captive Women</i>, (1952), <i>Day the World Ended</i>, (1955), <i>On the Beach</i>, (1959), <i>The World, The Flesh and the Devil</i>, (1959).</li> <li>• <b>Escenarios adversos causados por el medio ambiente.</b> <i>The Night the World Exploded</i>, (1957). Terremotos.</li> <li>• <b>Escenarios desfavorables causados por amenazas del espacio exterior.</b> <i>When Worlds Collide</i>, (1951). Choque de planetas.</li> </ul>   |
|  | <b>Mutaciones</b> | <p><b>Tipos de mutaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mutaciones en animales.</b> <i>Port Sinester</i>, (1953). Jaibas. <i>Tarántula</i>, (1955), <i>The Mole People</i>, (1956). Hombres topo. <i>Beginning of the End</i>, (1957), Grillos. <i>Attack of the</i></li> </ul>   |

|   |                         |   |
|---|-------------------------|---|
|   |                         | <p><i>Giant Leeches</i>, (1959). Sanguijuelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mutaciones en humanos</b> Causadas en un laboratorio. <i>The Adaptive Ultimate</i>, (1957). Causadas por un accidente. <i>The Amazing Colossal Man</i>, (1957), <i>The Fly</i>, (1958).</li> </ul> |
|   | <b>Trasplantes</b>      | <p><b>Tipos de trasplantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trasplantes entre dos seres orgánicos.</b> <i>The Unearthly</i>, (1957).</li> <li>• <b>Trasplantes entre un ser orgánico y otro inorgánico.</b> <i>The Colossus of New York</i>, (1958).</li> </ul>                |
| <p><b>Comentarios sobre el cine de ciencia ficción en la década de 1950:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La producción abarca principalmente cuatro campos semánticos: Viaje al espacio, extraterrestres, distopías y mutaciones.</li> <li>• Aunque también se filmaron, con menor frecuencia, cintas sobre trasplantes y viajes tanto a lugares exóticos, al fondo del mar y al centro de la tierra.</li> <li>• En el caso de los extraterrestres la narrativa se divide en dos tipos: Conflicto bélico y relación cordial entre alienígenas y humanos.</li> <li>• Las causas que originan las distopías son la guerra nuclear, los desastres ambientales y las amenazas del espacio exterior.</li> <li>• Las mutaciones aparecen primordialmente en animales pero también se presentan en humanos.</li> <li>• Las misiones que se realizan en el viaje espacial son de rescate, bélicas y alternas (causadas por un accidente).</li> </ul> |                         |   |
| <b>1960</b>   | <b>Viaje al espacio</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave espacial.</b> <i>2001: A Space Odyssey</i>, (1968)</li> <li>• <b>Traje sellado herméticamente.</b> <i>The Phantom Planet</i>,</li> </ul>  |

|  |                             |  |
|--|-----------------------------|--|
|  |                             | <p>(1961).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pistola de rayos láser.</b> <i>Journey to the Seven Planet</i>, (1962).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La Luna.</b> <i>Countdown</i>, (1967).</li> <li>• <b>Marte.</b> <i>Robinson Crusoe on Mars</i>, (1964).</li> <li>• <b>Venus.</b> <i>Voyage to the Prehistoric Planet</i>, (1965), <i>Voyage to the Planet of Prehistoric Women</i>, (1968).</li> <li>• <b>Urano.</b> <i>Journey to the Seventh Planet</i>, (1962).</li> <li>• <b>Planeta Rethon.</b> <i>The Phantom Planet</i>, (1961).</li> <li>• <b>Estación especial.</b> <i>Marooned</i>, (1969).</li> </ul> <p><b>Tipos de misiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alternas (Causadas por un accidente).</b> <i>The Phantom Planet</i>, (1961) y <i>Robinson Crusoe on Mars</i>, (1964).</li> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Journey to the Seventh Planet</i>, (1962), <i>Journey to the Seventh Planet</i>, (1962), <i>Countdown</i>, (1967) y <i>2001: A Space Odyssey</i>, (1968).</li> <li>• <b>Rescate.</b> <i>Marooned</i>, (1969).</li> </ul> |
|  | <p><b>Viaje exótico</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Medios de transporte:</b> Avión. <i>The Lost World</i>, (1960). Nave miniaturizada. <i>Fantastic Voyage</i>, (1966) y Automóvil. <i>The Valley of Gwangi</i>, (1969).</li> </ul> <p><b>Tipos de misiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración.</b> <i>The Lost World</i>, (1960) y <i>The Valley of Gwangi</i>, (1969).</li> <li>• <b>Rescate.</b> <i>Fantastic Voyage</i>, (1966).</li> </ul>   |

|  |                               |  |
|--|-------------------------------|--|
|  |                               | <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mundo prehistórico con dinosaurios y cavernícolas, ubicado en la Jungla cerca del rio Amazonas.</b> <i>The Lost World</i>, (1960).</li> <li>• <b>Mundo prehistórico con dinosaurios y cavernícolas, ubicado en el desierto de Sonora en México.</b> <i>The Valley of Gwangi</i>, (1969).</li> <li>• <b>El interior del cuerpo humano.</b> <i>Fantastic Voyage</i>, (1966).</li> </ul>   |
|  | <b>Viaje al fondo del mar</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Medios de transporte.</b> Barco. <i>Atlantis, the Lost Continent</i>, (1961). Submarino. <i>Voyage to the Bottom of the Sea</i>, (1961) y <i>Around the World Under the Sea</i>, (1966).</li> </ul> <p><b>Tipo de misiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rescate.</b> <i>City Under the Sea</i>, (1965).</li> <li>• <b>Alternas.</b> <i>Atlantis, the Lost Continent</i>, (1961) y <i>Voyage to the Bottom of the Sea</i>, (1961).</li> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Around the World Under the Sea</i>, (1966).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La ciudad oculta bajo el mar, Atlantis.</b> <i>Atlantis, the Lost Continent</i>, (1961).</li> <li>• <b>Las islas marianas, ubicadas en el Océano Pacífico.</b> <i>Voyage to the Bottom of the Sea</i>, (1961).</li> <li>• <b>Diversas partes del lecho marítimo.</b> <i>City Under the Sea</i>, (1965) y <i>Around the World Under the Sea</i>, (1966).</li> </ul> |
|  |                               |  |

|  |                                  |   |
|--|----------------------------------|---|
|  | <p><b>Viaje en el tiempo</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <p><b>Dispositivos para viajar en el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Máquina del tiempo.</b> <i>The Time Machine</i>, (1960).</li> <li>• <b>Portal de energía.</b> <i>The Time Travelers</i>, (1964) y <i>Journey to the Center of Time</i>, (1967).</li> <li>• <b>Vortex.</b> <i>Beyond the time Barrier</i>, (1960).</li> </ul> <p><b>Tipo de misiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alternas (Causadas por accidentes):</b> <i>Beyond the time Barrier</i>, (1960), <i>The Time Travelers</i>, (1964) y <i>Journey to the Center of Time</i>, (1967).</li> <li>• <b>Rescate (Alterar la línea temporal para evitar la muerte de una persona).</b> <i>The Time Machine</i>, (1960).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Futuros distópicos donde la raza humana se ubica al borde de la extinción y ya no es la especie dominante del planeta tierra.</b> <i>The Time Machine</i>, (1960), <i>Beyond the time Barrier</i>, (1960), <i>The Time Travelers</i>, (1964), y <i>Journey to the Center of Time</i>, (1967).</li> </ul> |
|  | <p><b>Extraterrestres</b></p>    | <p><b>Anatomía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forma humana.</b> <i>The Day Mars Invaded the Earth</i>, (1963).</li> <li>• <b>Humanoides.</b> <i>The Human Duplicators</i>, (1965) y <i>Queen of Blood</i>, (1967).</li> <li>• <b>Mezcla de rasgos humanos o animals.</b> <i>The Green Slime</i>, (1968).</li> </ul>  |

|  |                         |  |
|--|-------------------------|--|
|  |                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Combinación de diferentes elementos.</b> <i>The Eye Creatures</i>, (1965).</li> </ul> <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave especial.</b> <i>The Human Duplicators</i>, (1965) y <i>Queen of Blood</i>, (1967).</li> <li>• <b>Laboratorio donde se crean replicas humanas de origen robótico.</b> <i>The Human Duplicators</i>, (1965).</li> <li>• <b>Traje protector sellado herméticamente.</b> <i>Queen of Blood</i>, (1967).</li> <li>• <b>Dispositivo de tele-transportación para viajar a diferentes a lugares rápidamente.</b> <i>The Human Duplicators</i>, (1965).</li> </ul> <p><b>Relación humanos – extraterrestres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conflicto hostil:</b> 1. - Amenaza directa. <i>The Eye Creatures</i>, (1965). <i>Queen of Blood</i>, (1967) y <i>The Green Slime</i>, (1968). 2. - Infiltración sigilosa. <i>The Day Mars Invaded the Earth</i>, (1963) y <i>The Human Duplicators</i>, (1965).</li> </ul> |
|  | <p><b>Distopías</b></p> | <p><b>Tipos de distopías</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Escenarios apocalípticos causados por guerras nucleares.</b> <i>Panic in Year Zero!</i>, (1962) y <i>Crack in the World</i>, (1965).</li> <li>• <b>Escenarios adversos causados por el medio ambiente.</b> <i>Last Woman on Earth</i>, (1960).</li> <li>• <b>Escenarios desfavorables causados por virus.</b> <i>The Last Man on Earth</i>, (1964).</li> <li>• <b>Dimensiones alternas causadas por viajar en el tiempo.</b> <i>Planet of the Apes</i>, (1968).</li> </ul>  |
|  |                         |  |

|  |                                |   |
|--|--------------------------------|---|
|  | <b>Mutaciones</b>              | <b>Tipos de mutaciones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mutaciones en animals.</b> <i>The Flesh Eaters</i>, (1964) y <i>The Navy vs. The Night Monsters</i>, (1967).</li> <li>• <b>Mutaciones en humanos</b> 1. - Laboratorio. <i>The Amazing Transparent Man</i>, (1960) y <i>X: The Man with the X-Ray Eyes</i>, (1963) 2. - Por estar en contacto con radiación cósmica. <i>The Crawling Hand</i>, (1963).</li> </ul> |
|  | <b>Trasplantes</b>             | <b>Tipos de trasplantes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trasplantes entre dos seres orgánicos.</b> <i>The Brain that Wouldn't Die</i>, (1962) y <i>Monstruosity</i>, (1964).</li> </ul>  |
|  | <b>Inteligencia artificial</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Computadora HAL 9000, que posee todas las capacidades que tiene la mente de un ser humano, pero no puede mentir.</b> <i>2001: A Space Odyssey</i>, (1968)</li> </ul>  |

#### Comentarios sobre el cine de ciencia ficción en la década de 1960:

- La filmografía que aborda el viaje fantástico se compone del viaje al espacio, a lugares exóticos, al fondo del mar y se introduce el viaje en el tiempo.
- En las películas que utilizan extraterrestres prevalece el conflicto bélico, que se divide en dos tipos: Amenaza directa e infiltración sigilosa.
- Las mutaciones se dividen entre las que afectan a seres humanos y las que se presentan en animales.
- Las pandemias que involucran virus se integran como una causa más que desencadena una distopía.
- Los trasplantes tienen una participación reservada con sólo dos filmes estrenados. *The Brain that Wouldn't Die*, (1962) y *Monstruosity*, (1964).
- Se utiliza por primera vez como temática la inteligencia artificial. *2001: A Space Odyssey*, (1968).

|                    |                               |  |
|--------------------|-------------------------------|--|
| <p><b>1970</b></p> | <p><b>Viaje espacial</b></p>  | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave especial.</b> <i>Dark Star</i>, (1974). <i>Planet of Dinosaurs</i>, (1977). <i>Star Wars Episode IV</i>, (1977). <i>Space is the Place</i>, (1977).</li> <li>• <b>Estación especial.</b> <i>Star Wars Episode IV</i>, (1977).</li> <li>• <b>Pistolas y espadas láser.</b> <i>Dark Star</i>, (1974) y <i>Star Wars Episode IV</i>, (1977).</li> <li>• <b>Robots sirvientes, obreros, médicos, encargados de seguridad e intérpretes.</b> <i>Dark Star</i>, (1974) y <i>Star Wars Episode IV</i>, (1977).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Planetas ficticios como Yavin y Tatooine.</b> <i>Star Wars Episode IV</i>, (1977).</li> <li>• <b>Mundos prehistóricos donde todavía existen los dinosaurios.</b> <i>Planet of Dinosaurs</i>, (1977).</li> <li>• <b>Diversos sitios del universo que no existen en la realidad.</b> <i>Dark Star</i>, (1974) y <i>Space is the Place</i>, (1977).</li> </ul> <p><b>Tipo de misiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Dark Star</i>, (1974) y <i>Space is the Place</i>, (1977).</li> <li>• <b>Alternas:</b> Combatir al Imperio Galáctico. <i>Star Wars Episode IV</i>, (1977), y Escapar de un mundo prehistórico al que se llegó por accidente. <i>Planet of Dinosaurs</i>, (1977).</li> </ul> |
|                    | <p><b>Viajes exóticos</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Medios de transporte.</b> Avión. <i>Skullduggery</i>, (1970). Zeppelin. <i>Island at the Top of The World</i>, (1974).</li> </ul>   |

|  |                                  |  |
|--|----------------------------------|--|
|  |                                  | <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Papúa Nueva Guinea.</b> <i>Skullduggery</i>, (1970).</li> <li>• <b>El Polo Norte donde se ubica una ciudad habitada por Vikingos.</b> <i>Island al the Top of The World</i>, (1974).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración (Investigar sobre un especie de primate que vive en Papúa Nueva Guinea).</b> <i>Skullduggery</i>, (1970).</li> <li>• <b>Rescate (Descubrir si unos explorados perdidos en el ártico se encuentran todavía con vida).</b> <i>Island al the Top of The World</i>, (1974).</li> </ul>   |
|  | <p><b>Viaje en el tiempo</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Dispositivo de transferencia de materia que permite viajar en el tiempo.</b> <i>Idaho Transfer</i>, (1973).</li> <li>• <b>Máquina del tiempo (La misma que aparece en la película y en el libro The Time Machine).</b> <i>Time After Time</i>, (1979).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Futuro apocalíptico.</b> <i>Idaho Transfer</i>, (1973).</li> <li>• <b>La ciudad de San Francisco en el estado de California, Estados Unidos, durante el año 1979.</b> <i>Time After Time</i>, (1979).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alterna:</b> 1.- Encontrar el camino correcto para regresar al presente. <i>Idaho Transfer</i>, (1973) 2.- H.G.Wells, viaja al futuro para atrapar a Jack the Ripper, quien se ha trasladado al siglo XX. <i>Time After Time</i>, (1979).</li> </ul> |

|  |                               |  |
|--|-------------------------------|--|
|  | <p><b>Extraterrestres</b></p> | <p><b>Anatomía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forma humana.</b> <i>End of the World</i>, (1977) y <i>Superman</i>, (1978).</li> <li>• <b>Humanoides.</b> <i>Close Encounters of the Third Kind</i>, (1977).</li> <li>• <b>Extraterrestre con forma de bacteria.</b> <i>The Andromeda Strain</i>, (1971).</li> <li>• <b>Mezcla de rasgos de humanos o animales.</b> <i>AlienFactor</i>, (1978) y <i>Alien</i>, (1979).</li> </ul> <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Platillo Volador.</b> <i>Invasion from Inner Earth</i>, (1974).</li> <li>• <b>Nave Espacial.</b> <i>Close Encounters of the Third Kind</i>, (1977). <i>Alien</i>, (1979), y <i>Superman</i>, (1978).</li> <li>• <b>Máquina capaz de crear desastres naturales en la tierra.</b> <i>End of the World</i>, (1977).</li> </ul> <p><b>Relación entre humanos y extraterrestres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hostil.</b> <i>The Andromeda Strain</i>, (1971), <i>Invasion from Inner Earth</i>, (1974), <i>End of the World</i>, (1977), <i>Alien Factor</i>, (1978), y <i>Alien</i>, (1979).</li> <li>• <b>Pacífica.</b> <i>Close Encounters of the Third Kind</i>, (1977) y <i>Superman</i>, (1978).</li> </ul> |
|  | <p><b>Distopías</b></p>       | <p><b>Tipos de distopías:</b></p> <p><b>1.- Escenarios apocalípticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Glen and Randa</i> (1971).</b> Guerra Nuclear.</li> <li>• <b><i>The Omega Man</i> (1971).</b> Pandemia.</li> </ul>   |

|  |                          |  |
|--|--------------------------|--|
|  |                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Soylent Green</i> (1972). Desastre Ambiental.</li> <li>• <i>A Boy and his Dog</i> (1975). Guerra Nuclear.</li> <li>• <i>The Noah</i> (1975). Guerra Nuclear.</li> <li>• <i>The Ultimate Warrior</i> (1975). Pandemia.</li> <li>• <i>Damnation Alley</i> (1977). Guerra Nuclear.</li> <li>• <i>Quintet</i> (1979). Desastre Ambiental.</li> <li>• <i>Ravagers</i> (1979). Guerra Nuclear.</li> </ul> <p><b>2.- Escenarios futuristas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>THX 1138</i> (1971).</li> <li>• <i>Silent Running</i> (1972).</li> <li>• <i>Death Race 2000</i> (1975).</li> <li>• <i>Logan's Run</i> (1976).</li> <li>• <i>Death Sport</i> (1978).</li> </ul> |
|  | <p><b>Mutaciones</b></p> | <p><b>Tipos de mutaciones</b></p> <p><b>Mutaciones en animales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Night of the Lepus</i> (1972). Conejos.</li> <li>• <i>Bug</i> (1975). Cucarachas.</li> <li>• <i>Kingdom of the Spiders</i> (1977). Arañas.</li> <li>• <i>Empire of the Ants</i> (1977). Hormigas.</li> </ul> <p><b>Mutaciones en humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Laboratorio.</b> <i>Invasion of the Bee Girls</i>, (1973). <i>Embryo</i>, (1976). <i>The island of Dr. Moreau</i>, (1977).</li> </ul>  |

|  |                                |   |
|--|--------------------------------|---|
|  |                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Clonación.</b> <i>The Boys from Brazil</i>, (1978).</li> <li>• <b>Accidente.</b> <i>The Incredible Melting Man</i>, (1977).</li> </ul>  |
|  | <b>Trasplantes</b>             | <b>Tipos de trasplantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trasplantes entre dos seres orgánicos.</b> <i>The Incredible 2 Headed Transplant</i>, (1971) y <i>The Thing with Two Heads</i>, (1972).</li> </ul>  |
|  | <b>Implantes</b>               | <b>Tipos de implantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Implantes cibernéticos en el cerebro.</b> <i>The Happiness Cage</i>, (1972) y <i>The Terminal Man</i>, (1973).</li> </ul>   |
|  | <b>Inteligencia Artificial</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Computadora Colossus que tiene las mismas habilidades que una mente humana.</b> <i>Colossus: The Forbin Project</i>, (1970).</li> <li>• <b>Máquina pensante con cerebro cibernético y cuerpo de ser humano.</b> <i>Demon Seed</i>, (1977).</li> </ul> |
|  | <b>Robots</b>                  | <b>Tipos de robots</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Androides.</b> <i>Westworld</i>, (1973). <i>The Stepford Wives</i>, (1975). <i>Futureworld</i>, (1976).</li> <li>• <b>Robot programado para cumplir una serie de funciones.</b> <i>Silent Running</i> (1972).</li> </ul>       |
| <p><b>Comentarios sobre el cine de ciencia ficción en la década de 1970:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparecen los robots y los implantes, principalmente los de tipo cibernético que se introducen en el cerebro.</li> <li>• En el caso de las distopías, se introducen los escenarios futuristas, donde el ser humano</li> </ul> |                                |   |

|   |                         |  |
|---|-------------------------|--|
| <p>vive bajo el yugo de un gobierno totalitario que limita sus derechos esenciales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El viaje fantástico se compone de travesías por el tiempo, al espacio exterior y a lugares exóticos como el Polo norte y Papúa Nueva Guinea.</li> <li>• En las películas sobre mutaciones se comienza a utilizar la manipulación genética y la clonación.</li> <li>• La narrativa en los filmes de extraterrestres se divide en dos casos principalmente: Conflicto bélico y relación cordial entre alienígena y ser humano.</li> <li>• La inteligencia artificial y los trasplantes aparecen, pero con una participación discreta.</li> </ul> |                         |  |
| <b>1980</b>   | <b>Viaje al espacio</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave especial.</b> <i>Battle Beyond the Stars</i>, (1980). <i>Saturn 3</i>, (1980). <i>Space Raiders</i>, (1983). <i>Space Hunter</i>, (1983).</li> <li>• <b>Traje especial sellado herméticamente.</b> <i>Nightflyers</i>, (1987).</li> <li>• <b>Pistolas, rifles y escopetas de disparan rayos láser.</b> <i>Space Raiders</i>, (1983).</li> <li>• <b>Cyborg.</b> <i>Eliminators</i>, (1986).</li> <li>• <b>Robots.</b> <i>Saturn 3</i>, (1980).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diversos sitios alrededor del Sistema Solar.</b> <i>Battle Beyond the Stars</i>, (1980).</li> <li>• <b>Estación espacial.</b> <i>Saturn 3</i>, (1980).</li> <li>• <b>Planeta Tierra.</b> <i>Eliminators</i>, (1986).</li> <li>• <b>Planeta Phaeton (Ficticio).</b> <i>Flight of the Navigator</i>, (1986).</li> </ul> <p><b>Tipos de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Ice Pirates</i>, (1984) y <i>Nightflyers</i>, (1987).</li> </ul> |

|  |                           |  |
|--|---------------------------|--|
|  |                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rescate.</b> <i>Space Hunter</i>, (1983) y <i>Ice Pirates</i>, (1984)</li> <li>• <b>Bélicas.</b> <i>Battle Beyond the Stars</i>, (1980) y <i>Flight of the Navigator</i>, (1986).</li> <li>• <b>Alternas (Cultivar plantas en el espacio exterior).</b> <i>Saturn 3</i>, (1980).</li> </ul>  |
|  | <b>Viaje en el tiempo</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <p><b>Dispositivos para viajar en el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Acelerador de partículas.</b> <i>Timerider</i>, (1982)</li> <li>• <b>Máquina del tiempo en forma de automóvil.</b> <i>Back to the Future</i>, (1985).</li> <li>• <b>Portal o puente diferentes periodos de tiempo.</b> <i>Millenium</i>, (1989).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El año 1875 en el Viejo Oeste.</b> <i>Timerider</i>, (1982).</li> <li>• <b>Viaje al futuro al año 1984 en el estado de Nevada en Estados Unidos.</b> <i>The Philadelphia Experiment</i>, (1984).</li> <li>• <b>Viaje al pasado al siglo XX.</b> <i>Millenium</i>, (1989).</li> <li>• <b>Viaje al pasado al año de 1985.</b> <i>Back to the Future</i>, (1985).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alternas</b> 1.- Viaje en el tiempo por accidente. <i>Timerider</i>, (1982). <i>The Philadelphia Experiment</i>, (1984). <i>Back to the Future</i>, (1985) 2. - Trasladar gente del presente al futuro para repoblar la tierra en épocas posteriores. <i>Millenium</i>, (1989).</li> </ul> |
|  |                           |  |

|  |                               |  |
|--|-------------------------------|--|
|  | <p><b>Extraterrestres</b></p> | <p><b>Anatomía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forma humana.</b> <i>Superman II</i>, (1980). <i>Earthbound</i>, (1981). <i>The Brother from Another Planet</i>, (1984). <i>Starman</i>, (1984) y <i>Alien Nation</i>, (1988).</li> <li>• <b>Humanoide.</b> <i>Hangar 18</i>, (1980), <i>E.T.</i>, (1982). <i>Time Walker</i>, (1982). <i>Cocoon</i>, (1985). <i>Predator</i>, (1987). <i>Mac and Me</i>, (1988). <i>They Live</i>, (1988) y <i>Communion</i>, (1989).</li> <li>• <b>Mezcla de rasgos humanos o animales.</b> <i>Forbidden World</i>, (1982). <i>Night Beast</i>, (1982). <i>The Deadly Spawn</i>, (1983). <i>Enemy Mine</i>, (1985). <i>The Hidden</i>, (1987).</li> <li>• <b>Combinación de diferentes elementos.</b> <i>Critters</i>, (1986). <i>Invaders from Mars</i>, (1986) y <i>The Abyss</i>, (1989).</li> </ul> <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave especial.</b> <i>E.T.</i> (1982). <i>Forbidden World</i>, (1982). <i>Time Walker</i>, (1982). <i>Star Crystal</i>, (1986). <i>The Abyss</i>, (1989).</li> <li>• <b>Platillo Volador.</b> <i>Hangar 18</i>, (1980).</li> <li>• <b>Armamento de rayos láser.</b> <i>Predator</i>, (1987).</li> <li>• <b>Dispositivo de camuflaje para volverse invisible.</b> <i>Predator</i>, (1987).</li> <li>• <b>Máquina para elevar el nivel del mar y producir inundaciones en el mundo.</b> <i>The Abyss</i>, (1989).</li> </ul> <p><b>Relación entre humanos y extraterrestres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hostil.</b> <i>Forbidden World</i>, (1982). <i>Night Beast</i>, (1982). <i>The Deadly Spawn</i>, (1983). <i>Invaders from Mars</i>, (1986). <i>Predator</i>, (1987). <i>Moontrap</i>, (1989). <i>Communion</i>, (1989).</li> </ul> |
|--|-------------------------------|--|

|  |                   |   |
|--|-------------------|---|
|  |                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pacífico.</b> <i>Superman II</i>, (1980). <i>Earthbound</i>, (1981). <i>E.T.</i>, (1982). <i>The Brother from Another Planet</i>, (1984). <i>Starman</i>, (1984). <i>Alien Nation</i>, (1988). <i>Mac and Me</i>, (1988).</li> </ul>  |
|  | <b>Distopías</b>  | <p><b>Tipos de distopías</b></p> <p><b>Escenarios apocalípticos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pandemia.</b> <i>The Last Chase</i>, (1981). <i>City Limits</i>, (1984).</li> <li>• <b>Guerra Nuclear.</b> <i>The Aftermath</i>, (1982). <i>Miracle Mile</i>, (1988).</li> </ul> <p><b>Escenarios futuristas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Outland</i> (1981).</li> <li>• <i>Megaforce</i> (1982).</li> <li>• <i>Warlords of the 21st Century</i> (1982).</li> <li>• <i>Runaway</i> (1984).</li> <li>• <i>Space Rage</i> (1985).</li> <li>• <i>The Running Man</i> (1987).</li> <li>• <i>Slipstream</i> (1989).</li> </ul> |
|  | <b>Mutaciones</b> | <p><b>Tipos de mutaciones:</b></p> <p><b>Mutaciones en animales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criatura creada con ingeniería genética. <b><i>Scared to Death</i> (1980).</b></li> <li>• Mutación ocasionada por radiación nuclear. <b><i>Creepozoids</i> (1987).</b></li> <li>• Monstruo marino parecido a un artrópodo, que es una clase de insecto invertebrado que pertenece a la misma</li> </ul>  |

|  |                                |   |
|--|--------------------------------|---|
|  |                                | <p>familia que los arácnidos y los crustáceos. <b>DeepStar Six (1989).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mutación ocasionada por radiación nuclear. <b>The Terror Within (1989).</b></li> </ul> <p><b>Mutaciones en humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>The Incredible Shrinking Woman</i> (1981). <b>Accidente.</b></li> <li>• <i>Parasite</i> (1982). <b>Laboratorio.</b></li> <li>• <i>Dreamscape</i> (1984). <b>Mutación por selección natural.</b></li> <li>• <i>Anna to the Infinite Power</i> (1985). <b>Laboratorio. Clonación.</b></li> <li>• <i>The Fly</i> (1986). <b>Accidente.</b></li> </ul> |
|  | <b>Implantes</b>               | <p><b>Tipos de implantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>De origen cibernético colocados en el cerebro.</b> <i>Brainstorm</i>, (1983) y <i>Deadly Friend</i>, (1986).</li> </ul>  |
|  | <b>Realidad Virtual</b>        | <p><b>Tipos de realidad virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mundo artificial diseñado para un videojuego.</b> <i>Tron</i>, (1982).</li> </ul>   |
|  | <b>Inteligencia Artificial</b> | <p><b>Tipo de inteligencia artificial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pulso electromagnético que adquiere conciencia propia.</b> <i>Pulse</i>, (1988).</li> </ul>   |
|  | <b>Robots</b>                  | <p><b>Tipos de robots</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Androide con inteligencia artificial</b> <i>Android</i>, (1982). <i>Blade Runner</i>, (1982). <i>The Terminator</i>, (1984).</li> </ul>   |

|   |                         |  |
|---|-------------------------|--|
|   |                         | <p><i>D.A.R.Y.L.</i> (1985).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Androide programado para realizar una serie de funciones determinadas.</b> <i>Cherry 2000</i> (1987).</li> <li>• <b>Robot utilitario.</b> <i>Chopping Mall</i>, (1986) y <i>Short Circuit</i>, (1986).</li> <li>• <b>Cyborg.</b> <i>Robocop</i>, (1988) y <i>Cyborg</i>, (1989).</li> </ul> |
| <p><b>Comentarios sobre el cine de ciencia ficción en la década de 1980:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparece la realidad virtual como una temática más dentro de la filmografía de ciencia ficción.</li> <li>• El viaje fantástico se divide en aventuras a través del tiempo y travesías en el espacio.</li> <li>• Las distopías abarcan tanto escenarios futuristas como apocalípticos.</li> <li>• Las mutaciones se concentran en dos casos, las que afectan a seres humanos y las que se gestan en especies animales.</li> <li>• Los extraterrestres siguen una línea de tendencia ya marcada, las narraciones abordan al alienígena invasor y al visitante pacífico.</li> <li>• En las películas que utilizan robots, hacen su aparición el cyborg y el androide con inteligencia artificial.</li> <li>• Con una participación más reservada también tienen presencia durante esta época los implantes cibernéticos.</li> </ul> |                         |  |
| <b>1990</b>   | <b>Viaje al espacio</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave especial.</b> <i>Event Horizon</i>, (1997). <i>Lost in Space</i>, (1998). <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i>, (1999).</li> <li>• <b>Traje especial sellado herméticamente para sobrevivir en ambientes sin atmosfera.</b> <i>Event Horizon</i>, (1997).</li> </ul>                 |

|  |                                      |  |
|--|--------------------------------------|--|
|  |                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Robots.</b> <i>Lost in Space</i>, (1998). <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i>, (1999).</li> <li>• <b>Pistolas y espadas de rayos láser.</b> <i>Lost in Space</i>, (1998). <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i>, (1999).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Planetas ficticios como Naboo, Tatooine y Coruscant.</b> <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i>, (1999).</li> <li>• <b>La nave Event Horizon, que órbita alrededor del planeta Neptuno.</b> <i>Event Horizon</i>, (1997).</li> <li>• <b>Planeta ficticio Alpha Prime.</b> <i>Lost in Space</i>, (1998).</li> </ul> <p><b>Tipos de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Event Horizon</i>, (1997) y <i>Lost in Space</i>, (1998).</li> <li>• <b>Alternativa: Evitar una guerra civil en el planeta Naboo, y combatir a la Federación de Comercio que, ayudada por los Sith, quiere derrocar a la República Galáctica.</b> <i>Star Wars: Episode I The Phantom Menace</i>, (1999).</li> </ul> |
|  | <p><b>Viaje al fondo del mar</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Estaciones subacuáticas que se localizan bajo el nivel del mar.</b> <i>Sphere</i>, (1998) y <i>Deep Blue Sea</i>, (1999).</li> <li>• <b>Submarino.</b> <i>The Rift</i>, (1990).</li> <li>• <b>Traje sellado herméticamente para sobrevivir bajo el agua.</b> <i>Sphere</i>, (1998) y <i>Deep Blue Sea</i>, (1999).</li> <li>• <b>Laboratorio de investigación sobre enfermedades degenerativas como Alzheimer.</b> <i>Deep Blue Sea</i>, (1999).</li> </ul>   |

|  |                                  |   |
|--|----------------------------------|---|
|  |                                  | <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rescate.</b> <i>The Rift</i>, (1990).</li> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Sphere</i>, (1998).</li> <li>• <b>Alternas.</b> Los habitantes de un laboratorio localizado en las profundidades del océano deben regresar a la superficie para escapar de unos seres marinos que quieren eliminarlos. <i>Deep Blue Sea</i>, (1999).</li> </ul>  |
|  | <p><b>Viaje en el tiempo</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispositivo de rayo láser para crear puentes que conectan diversos puntos del espacio-tiempo para transportar personas del pasado al futuro. <i>Freejack</i>, (1992).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viaje al futuro al año 2099. <i>Freejack</i>, (1992).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alternas: Alex Furlong, un piloto de carreras debe escapar y regresar a su época actual (siglo XX), antes de que sus captores lo aniquilen y vendan su cuerpo a un anciano millonario que quiere rejuvenecer. <i>Freejack</i>, (1992).</li> </ul> |
|  | <p><b>Viajes exóticos</b></p>    | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Medios de transporte: Avión, barco, automóvil, tráiler, camioneta.</b> <i>Jurassic Park</i>, (1993). <i>The Lost World: Jurassic Park</i>, (1997). <i>The Lost World</i>, (1998).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La isla ficticia Nublar cerca de Costa Rica.</b> <i>Jurassic Park</i>, (1993).</li> </ul>  |

|  |                              |   |
|--|------------------------------|---|
|  |                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La isla ficticia Soma cerca de Centroamérica.</b> <i>The Lost World: Jurassic Park</i>, (1997).</li> <li>• <b>Mundo prehistórico, ubicado en Mongolia, donde habitan dinosaurios.</b> <i>The Lost World</i>, (1998).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alterna:</b> Un grupo de arqueólogos visita un parque de diversiones donde las atracciones principales son dinosaurios, pero estas criaturas escapan y los seres humanos deben evacuar el lugar antes de que sean eliminados. <i>Jurassic Park</i>, (1993).</li> <li>• <b>Exploración.</b> <i>The Lost World: Jurassic Park</i>, (1997) y <i>The Lost World</i>, (1998).</li> </ul>  |
|  | <p><b>Extraterrestre</b></p> | <p><b>Anatomía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forma humana.</b> <i>I Come in Peace</i>, (1990). <i>Peacemaker</i>, (1990). <i>Abraxas, Guardian of the Universe</i>, (1990). <i>Contact</i> (1997). <i>The Astronaut's Wife</i> (1999).</li> <li>• <b>Humanoide.</b> <i>Space Invaders</i>, (1990). <i>Bad Channels</i>, (1992). <i>Fire in the Sky</i>, (1993). <i>The Arrival</i>, (1996). <i>Independence Day</i>, (1996). <i>Progeny</i>, (1998).</li> <li>• <b>Mezcla de rasgos humanos o animales.</b> <i>The Guyver</i>, (1994). <i>The Puppet Masters</i>, (1994). <i>Men in Black</i>, (1997). <i>Starship Troopers</i>, (1997). <i>The Wing Commander</i>, (1999).</li> <li>• <b>Combinación de diversos elementos.</b> <i>Species</i>, (1995). <i>Alien Resurrection</i>, (1997). <i>Virus</i> (1999).</li> </ul> <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave especial.</b> <i>Space Invaders</i>, (1990). <i>Bad Channels</i>, (1992). <i>Independence Day</i>, (1996). <i>Men in Black</i>, (1997). <i>Starship Troopers</i>, (1997). <i>The Wing Commander</i>, (1999).</li> </ul> |

|  |                         |   |
|--|-------------------------|---|
|  |                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pistolas y rifles que disparan rayos láser.</b> <i>Men in Black</i>, (1997).</li> <li>• <b>Máquina capaz de modificar el clima del planeta tierra.</b> <i>The Arrival</i>, (1996).</li> <li>• <b>Dispositivo que emite ondas de radio a distintas frecuencias y permite controlar la mente de seres humanos.</b> <i>Bad Channels</i>, (1992).</li> <li>• <b>Laboratorio de investigación, de origen extraterrestre, donde se estudian la fisiología de la raza humana.</b> <i>Fire in the Sky</i>, (1993).</li> </ul> <p><b>Relación humanos –extraterrestres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hostil.</b> <i>The Puppet Masters</i>, (1994). <i>Species</i>, (1995). <i>The Arrival</i>, (1996). <i>Independence Day</i>, (1996). <i>Aliens Resurrection</i>, (1997). <i>Starship Troopers</i>, (1997). <i>Virus</i>, (1999).</li> <li>• <b>Pacífico.</b> <i>Space Invaders</i>, (1990). <i>Contact</i>, (1997).</li> </ul> |
|  | <p><b>Distopías</b></p> | <p><b>Tipos de distopías</b></p> <p><b>Escenarios apocalípticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Circuitry Man</i> (1990)</b> Contaminación Ambiental.</li> <li>• <b><i>Prayer of the Rollersboys</i> (1990)</b> Crisis económica.</li> <li>• <b><i>Waterworld</i> (1995)</b> Cambio climático –Derretimiento del polo norte.</li> <li>• <b><i>Strange Days</i> (1995).</b></li> <li>• <b><i>Adrenalin: Fear the Rush</i> (1996)</b> Pandemia ocasionada por un virus.</li> <li>• <b><i>Escape from L.A.</i> (1996)</b> Fenómeno ambiental – Terremoto.</li> </ul>  |

|  |                          |  |
|--|--------------------------|--|
|  |                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>The Postman</i> (1997) Guerra nuclear.</li> <li>• <i>Six String Samurai</i> (1998) Guerra nuclear.</li> </ul> <p><b>2.- Escenarios futuristas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>The Handmaid's Tale</i> (1990).</li> <li>• <i>Total Recall</i> (1990).</li> <li>• <i>Mindwarp</i> (1992).</li> <li>• <i>Prototype</i> (1992).</li> <li>• <i>Fortress</i> (1992).</li> <li>• <i>American Cyborg Steel Warrior</i> (1993).</li> <li>• <i>Demolition Man</i> (1993).</li> <li>• <i>Nemesis</i> (1992).</li> <li>• <i>Cybertracker</i> (1994).</li> <li>• <i>No escape</i> (1994).</li> <li>• <i>Screamers</i> (1995).</li> <li>• <i>Gattaca</i> (1997).</li> <li>• <i>The Matrix</i> (1999).</li> </ul> |
|  | <p><b>Mutaciones</b></p> | <p><b>Tipos de mutaciones</b></p> <p><b>Mutaciones en animales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Syngenor</i> (1990) Ingeniería genética.</li> <li>• <i>Jurassic Park</i> (1993) Ingeniería genética / Dinosaurios.</li> <li>• <i>Mosquito</i> (1995) Mosquito.</li> <li>• <i>Mimic</i> (1997) Mezcla de mantis y termita.</li> <li>• <i>Godzilla</i> (1998) Réptil.</li> </ul>  |

|  |                      |   |
|--|----------------------|---|
|  |                      | <p><b>Mutaciones en humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gattaca (1997)</b> Mutación creada en laboratorio.</li> <li>• <b>Attack of the 60 Foot Centerfold (1995)</b> Mutación por accidente.</li> <li>• <b>Species (1995)</b> Mutación creada en laboratorio entre un extraterrestre y un ser humano.</li> <li>• <b>The Island of Dr. Moreau (1997)</b> Mutación creada en laboratorio.</li> </ul>  |
|  | <p><b>Robots</b></p> | <p><b>Tipos de robots</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Robot programado para realizar una serie de funciones específicas.</b> <i>Hardware</i>, (1990). <i>Prototype</i>, (1992).</li> <li>• <b>Androides con inteligencia artificial.</b> <i>Terminator 2: Judgment Day</i>, (1991). <i>Screamers</i>, (1995). <i>Bicentennial Man</i>, (1999).</li> <li>• <b>Cyborgs.</b> <i>American Cyborg</i> <i>Stell Warrior</i>, (1993). <i>Cyborg Cop</i>, (1993). <i>Knights</i>, (1993). <i>Nemesis</i>, (1993). <i>T-Force</i>, (1994). <i>Solo</i>, (1996).</li> </ul> |
| <p><b>Comentarios sobre el cine de ciencia ficción en la década de 1990:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El viaje fantástico comprende 4 escenarios: Travesías en el espacio exterior, viajes en el tiempo, aventuras en lugares exóticos del planeta Tierra y en el fondo del mar.</li> <li>• Las películas de extraterrestres abordan dos situaciones distintas: Relación cordial entre humanos y alienígenas, o caso contrario conflicto entre dos especies.</li> <li>• Las distopías comprenden tanto situaciones apocalípticas donde la raza humana está al borde de la extinción como escenarios adversos donde el hombre vive bajo el yugo de regímenes totalitarios.</li> <li>• Las mutaciones se dividen en dos tipos: Aquellas que afectan a humanos y otras que</li> </ul> |                      |   |

aparecen en animales.

- En los filmes donde se utilizan robots aparecen el cyborg y el androide con inteligencia artificial.

|             |                       |  |
|-------------|-----------------------|--|
| <b>2000</b> | <b>Viaje espacial</b> | <b>Tecnología</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Nave Espacial.</b> <i>Mission to Mars</i>, (2000). <i>Pitch Black</i>, (2000). <i>Red Planet</i>, (2000). <i>Supernova</i>, (2000). <i>The American Astronaut</i>, (2001). <i>Serenity</i>, (2005). <i>Sunshine</i>, (2007). <i>Star Trek</i>, (2009).</li><li>• <b>Traje sellado herméticamente para sobrevivir en ambientes sin atmosfera.</b> <i>Mission to Mars</i>, (2000). <i>Red Planet</i>, (2000). <i>The American Astronaut</i>, (2001).</li><li>• <b>Armadura especial que protege de ataques y de las inclemencias del clima.</b> <i>Hunter Prey</i>, (2010).</li><li>• <b>Pistolas y distintas armas que disparan rayos láser.</b> <i>Star Wars: Episode II Attack of the Clones</i>, (2002). <i>Star Trek</i>, (2009).</li><li>• <b>Robots.</b> <i>Star Wars: Episode III Revenge of the Sith</i> (2005).</li></ul> <b>Destinos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Planeta Marte.</b> <i>Mission to Mars</i>, (2000). <i>Red Planet</i>, (2000).</li><li>• <b>Luna Titán 37.</b> <i>Supernova</i>, (2000).</li><li>• <b>El sol.</b> <i>Sunshine</i>, (2007).</li><li>• <b>Planetas ficticios Coruscant, Kamino, Naboo y Geonosis.</b> <i>Star Wars: Episode III Revenge of the Sith</i> (2005).</li><li>• <b>Planeta ficticio Tanis.</b> <i>Pandorum</i>, (2009).</li></ul> |
|-------------|-----------------------|--|

|  |                               |   |
|--|-------------------------------|---|
|  |                               | <p><b>Tipos de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Exploración.</b> <i>Red Planet</i>, (2000). <i>Treasure Planet</i>, (2002). <i>Avatar</i>, (2009).</li> <li>• <b>Rescate.</b> <i>Mission to Mars</i>, (2000).</li> <li>• <b>Colonización.</b> <i>Titan A.E.</i>, (2000). <i>Pandorum</i>, (2009).</li> <li>• <b>Bélicas.</b> <i>Star Wars: Episode II Attack of the Clones</i>, (2002). <i>Star Trek</i>, (2009).</li> <li>• <b>Alternas.</b> <i>Pitch Black</i>, (2000). <i>The American Astronaut</i>, (2001). <i>Serenity</i>, (2005). <i>Sunshine</i>, (2007). <i>Hunter Prey</i>, (2010).</li> </ul> |
|  | <b>Viaje al fondo del mar</b> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Submarino.</b> <i>Atlantis: The Lost Empire</i>, (2001).</li> </ul> <p><b>Destino</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La ciudad de Atlantis ubicada en el fondo del mar.</b> <i>Atlantis: The Lost Empire</i>, (2001).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rescate – Evitar que la ciudad de Atlantis y sus habitantes, sean destruidos.</b> <i>Atlantis: The Lost Empire</i>, (2001).</li> </ul>  |
|  | <b>Viaje en el tiempo</b>     | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Máquina del tiempo.</b> <i>The Time Machine</i>, (2002).</li> <li>• <b>Aparato de tele-transportación.</b> <i>Timeline</i>, (2003).</li> <li>• <b>Dispositivo para viajar en el tiempo.</b> <i>Primer</i>, (2004).</li> <li>• <b>Portal para viajar entre diferentes líneas temporales.</b></li> </ul>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p><i>A Sound of Thunder</i>, (2005).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Teléfono celular adaptado para funcionar cómo máquina del tiempo.</b> <i>Slipstream</i>, (2005).</li> <li>• <b>Máquina del tiempo.</b> <i>Land of the Lost</i>, (2008).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La década de 1960 del siglo XX.</b> <i>Timequest</i>, (2000).</li> <li>• <b>La Edad Media.</b> <i>Timeline</i>, (2003).</li> <li>• <b>La Era Mesozoica.</b> <i>A Sound of Thunder</i>, (2005).</li> <li>• <b>Diversos periodos de tiempo en el futuro.</b> <i>The Time Machine</i>, (2002).</li> </ul> <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rescate.</b> <i>Timequest</i>, (2000). <i>The Time Machine</i>, (2002). <i>Timeline</i>, (2003).</li> <li>• <b>Alternas.</b> <i>Primer</i>, (2004). <i>Slipstream</i>, (2005). <i>A Sound of Thunder</i>, (2005).</li> </ul> |
|  | <p><b>Viaje al centro de la tierra</b></p> | <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vehículo diseñado para viajar a las profundidades de la tierra.</b> <i>The Core</i>, (2003).</li> <li>• <b>Ciudad subterránea que cuenta con todas las comodidades para albergar vida humana.</b> <i>City of Ember</i>, (2008).</li> </ul> <p><b>Destinos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>El centro de la tierra - Núcleo incandescente.</b> <i>The Core</i>, (2003).</li> <li>• <b>La ciudad subterránea de Ember.</b> <i>City of Ember</i>, (2008).</li> </ul>  |

|  |                        |   |
|--|------------------------|---|
|  |                        | <p><b>Tipo de misión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alternas</b> 1.- Reactivar el núcleo central de la corteza terrestre que ha dejado de girar. <i>The Core</i>, (2003) 2.- Arreglar el sistema eléctrico que provee de luz a la ciudad subterránea de Ember. <i>City of Ember</i>, (2008).</li> </ul>  |
|  | <b>Extraterrestres</b> | <p><b>Anatomía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forma humana.</b> <i>K-PAX</i>, (2001). <i>Impostor</i>, (2001). <i>Superman Returns</i>, (2007). <i>Illegal Aliens</i>, (2007). <i>Outlander</i>, (2008).</li> <li>• <b>Humanoide.</b> <i>Battlefield Earth</i>, (2000). <i>Signs</i>, (2002). <i>War of the Worlds</i>, (2005). <i>Altered</i>, (2006). <i>Battle for Terra</i>, (2009).</li> <li>• <b>Mezcla de rasgos de humanos y animales.</b> <i>Men in Black II</i>, (2002). <i>Slither</i>, (2006). <i>Alien Raiders</i>, (2008). <i>Avatar</i>, (2009). <i>District 9</i>, (2009).</li> <li>• <b>Combinación de diferentes elementos.</b> <i>Alien vs. Predator</i>, (2004). <i>Alien vs Predator: Requiem</i>, (2007). <i>Cloverfield</i>, (2008). <i>Alien Trespass</i>, (2009). <i>Predators</i>, (2010). <i>Skyline</i>, (2010).</li> </ul> <p><b>Tecnología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nave espacial</b> (<i>Battlefield Earth</i>, (2000). <i>Men in Black II</i>, (2002). <i>War of the Worlds</i>, (2005). <i>Outlander</i>, (2008). <i>Avatar</i>, (2009). <i>Battle for Terra</i>, (2009). <i>District 9</i>, (2009). <i>Skyline</i>, (2010).</li> <li>• <b>Exoesqueleto mecánico.</b> <i>War of the Worlds</i>, (2005).</li> <li>• <b>Armas que disparan rayos laser.</b> <i>Men in Black</i>, (2002). <i>Aliens vs. Predator</i>, (2004). <i>Alien vs Predator: Requiem</i>, (2007). <i>Predators</i>, (2010).</li> </ul> <p><b>Relación humanos-extraterrestres</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hostil.</b> <i>Battlefield Earth</i>, (2000). <i>Signs</i>, (2002). <i>Slither</i>,</li> </ul> |

|  |                  |  |
|--|------------------|--|
|  |                  | <p>(2006). <i>The Invasion</i>, (2007). <i>Cloverfield</i>, (2008). <i>Skyline</i>, (2010).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pacífico.</b> <i>Superman Returns</i>, (2006). <i>Illegal Aliens</i>, (2007). <i>District 9</i>. (2009).</li> </ul>  |
|  | <b>Distopías</b> | <p><b>Tipos de Distopías</b></p> <p><b>Escenarios Apocalípticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>28 Days Later</i>, (2002).</b> Virus.</li> <li>• <b><i>Scorcher</i>, (2002).</b> Guerra nuclear.</li> <li>• <b><i>The Girl from Monday</i> (2005).</b></li> <li>• <b><i>I am Legend</i>, (2007).</b> Virus.</li> <li>• <b><i>The Happening</i>, (2008).</b> Fenómeno del medio ambiente.</li> <li>• <b><i>Terminator Salvation</i>, (2009).</b> Dictadura de máquinas con inteligencia artificial.</li> <li>• <b><i>The Book of Eli</i>, (2010).</b> Guerra nuclear.</li> </ul> <p><b>Escenarios futuristas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Final Fantasy</i>, (2001).</b> Guerra entre humanos y extraterrestres.</li> <li>• <b><i>Equilibrium</i>, (2002).</b> Guerra nuclear.</li> <li>• <b><i>Minority Report</i> (2002)</b></li> <li>• <b><i>Cypher</i> (2002)</b></li> <li>• <b><i>Aeon Flux</i>, (2005).</b> Virus.</li> <li>• <b><i>Ultraviolet</i>, (2006).</b> Virus.</li> <li>• <b><i>The Last Mimzy</i>, (2007).</b> Contaminación.</li> </ul> |

|  |                   |   |
|--|-------------------|---|
|  |                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Mutant Chronicles</i>, (2008).</b> Radiación proveniente del espacio exterior.</li> <li>• <b><i>Babylon A.D.</i>, (2008).</b></li> <li>• <b><i>Sleep Dealer</i>, (2008).</b></li> <li>• <b><i>Surrogates</i>, (2009).</b></li> <li>• <b><i>Daybreakers</i>, 2010.</b> Virus.</li> <li>• <b><i>Repoman</i>, (2010).</b></li> </ul>  |
|  | <b>Mutaciones</b> | <p><b>Tipos de mutaciones</b></p> <p><b>Mutaciones en animales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Eight Legged Freaks</i>, (2002).</b> Arañas.</li> </ul> <p><b>Mutaciones en humanos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>The 6th Day</i>, (2000).</b> Clonación.</li> <li>• <b><i>Hollow Man</i>, (2000).</b> Laboratorio.</li> <li>• <b><i>X-Men</i>, (2000).</b> Selección natural.</li> <li>• <b><i>Replicant</i>, (2001).</b> Clonación.</li> <li>• <b><i>Spiderman</i>, (2002).</b> Radiación nuclear.</li> <li>• <b><i>Hulk</i>, (2003).</b> Radiación nuclear.</li> <li>• <b><i>The Island</i>, (2005).</b> Clonación.</li> <li>• <b><i>Fantastic Four</i>, (2005).</b> Radiación cósmica.</li> <li>• <b>Tokyo Gore Police, (2008).</b> Laboratorio.</li> <li>• <b><i>The Crazies</i>, (2010).</b> Accidente – Virus.</li> <li>• <b><i>Growth</i>, (2010).</b> Laboratorio.</li> </ul> |
|  |                   |   |

|   |                         |   |
|---|-------------------------|---|
|   | <b>Robots</b>           | <p><b>Tipos de robots</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Androide con inteligencia artificial.</b> <i>A.I Artificial Intelligence</i>, (2001). <i>Teknolust</i>, (2002). <i>I Robot</i>, (2002). <i>Robot Stories</i>, (2003). <i>Robots</i>, (2005).</li> <li>• <b>Androide programado para cumplir una serie de funciones.</b> <i>Puzzlehead</i>, (2005).</li> <li>• <b>Robots con inteligencia artificial.</b> <i>Stealth</i>, (2005). <i>Transformers</i>, (2007). <i>Wall-E</i>, (2008). <i>Transformers: Revenge of the Fallen</i>, (2009).</li> </ul> |
|   | <b>Implantes</b>        | <p><b>Tipos de implantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Implante cibernético en los ojos.</b> <i>The Final Cut</i>, (2004)</li> <li>• <b>Implante cibernético en el brazo.</b> <i>I, Robot</i>, (2004)</li> <li>• <b>Implante cibernético en el tórax.</b> <i>Iron Man</i>, (2008), <i>Iron Man 2</i>, (2010).</li> </ul>  |
|   | <b>Trasplantes</b>      | <p><b>Tipos de trasplantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trasplantes entre seres orgánicos.</b> <i>The X-Files; I Want to Believe</i>, (2008). <i>Repomen</i>, (2010).</li> </ul>   |
|   | <b>Realidad Virtual</b> | <p><b>Tipos de realidad virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mundos virtuales creados para videojuegos.</b> <i>Gamer</i>, (2009). <i>Tron Legacy</i>, (2010).</li> </ul>   |
| <p><b>Comentarios sobre el cine de ciencia ficción en la década que comprende del año 2000 al 2010:</b></p> <p>Las mismas temáticas de la década pasada se retoman. Por lo tanto:</p> |                         |   |

- El viaje fantástico comprende 4 escenarios: Travesías en el espacio exterior, viajes en el tiempo, aventuras en lugares exóticos del planeta Tierra y en el fondo del mar.
- Las películas de extraterrestres abordan dos situaciones distintas: Relación cordial entre humanos y alienígenas, o caso contrario conflicto entre dos especies.
- Las distopías comprenden tanto situaciones apocalípticas donde la raza humana está al borde de la extinción como escenarios adversos donde el hombre vive bajo el yugo de regímenes totalitarios.
- Las mutaciones se dividen en dos tipos: Aquellas que afectan a humanos y otras que aparecen en animales.
- En los filmes donde se utilizan robots aparecen el cyborg y el androide con inteligencia artificial.
- En esta década, a diferencia de los años 90, si se abordaron la realidad virtual y los implantes cibernéticos.

## 4.- El cine de ciencia ficción en México

### Antecedentes: La literatura

La historia de la literatura de ciencia ficción en nuestro país se divide en las siguientes etapas:

- Los fundadores o pioneros. Se ubican entre los siglos XVIII, XIX y XX. Destacan los literatos Fray Manuel Antonio de Rivas, perteneciente a la orden de los Franciscanos, y autor del cuento *Sizigias y cuadraturas lunares* (1975), Sebastián Camacho con *México en el año de 1970* (1844), Juan Nepomuceno Adorno, ingeniero y filósofo creador de *El remoto porvenir* (1862), Pedro Castera con *Un viaje celeste* (1872) y *Querens* (1890), Natalis (que se sospecha es un seudónimo de Amado Nervo) con *Crónicas del porvenir* y *La última guerra* (ambas de 1898), Julio Torri (originario de Coahuila) con sus cuentos de 1917 *La conquista de la luna* y *Era un país pobre*, y finalmente Eduardo Urzaiz Rodríguez, con *Eugenia. Esbozos novelescos de costumbres futuras* (1919).<sup>176</sup>
- Los seguidores de H.G. Wells y Julio Verne. En esta categoría se encuentran escritores como Francisco L. Urquiza, militar de Coahuila creador de *Mi tío Juan* y *El sexto sentido* (ambos de 1934), Diego Cañedo con los relatos *El referí cuenta nueve* (1942), *Palamás, Echeveste y yo, o el lago asfaltado* (1945) y *La noche anuncia el día* (1947), y por último, Rafael Bernal con *Su nombre era muerte* (1947).
- Las revistas *Pulp*. Se hicieron las traducciones al español de publicaciones de Estados Unidos como *Famous Fantasy Mysteries*, que se llama *Cuentos Fantásticos*, *Starling Stories* y *Planet Stories*, se unieron en una sola y aparecen aquí como *Enigmas*, y *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, que en su versión al español recibe el nombre de *Ciencia y fantasía*. Además se edita la revista *Crononauta* (1964), bajo la dirección de René Rebetez y

---

<sup>176</sup> Gabriela Gómez Torga. *Eugenia: ciencia ficción, sociedad y humanismo*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Lengua y Literatura Hispánicas. UNAM. Facultad de Filosofía y Letras. 2013. Pág. 29.

Alejandro Jodorowsky. Algunos autores representativos son Alfredo Cardona Peña, Antonio Castro Leal y Manú Dornbierer.<sup>177</sup>

- Las décadas de 1960 y 1970 en México. Se incorporan al mundo de la ciencia ficción los escritores Carlos Olvera, autor de *Mejicanos en el Espacio*, Marcela del Río con la novela *Proceso a Faubritten* (1976), María Elvira Bermúdez, originaria de Durango, con *Alegorías presuntuosas y otros cuentos* (1971), y Tomás Mojarro (Zacatecas, 1931), ganador del premio Novela México en 1973 con el texto *Trasterra*.
- Los años ochenta del siglo XX. Se edita la revista *Ciencia y Desarrollo* (1984), propiedad del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), y donde publican autores como Antonio Ortiz, Manú Dornbierer (Distrito Federal, 1936) y Daniel González Dueñas. Además se abre la convocatoria para el primer Concurso Nacional de Cuento de Ciencia Ficción "Puebla", donde el ganador es Mauricio José Schwarts con el cuento *La pequeña guerrera*.
- 1990-1999. Se funda la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (AMCyF) y el Círculo Independiente de Ficción y fantasía (CIFF), que organiza junto con la Universidad Autónoma de Tlaxcala (UATX), el Festival Anual de Ficción y Fantasía. Se publican las antologías de personajes como Federico Schaffler (Tamaulipas, 1959), Celine Armenta con *Principios de incertidumbre* (1992), Gerardo Porcayo (Morelos, 1966) y José Luis Zárate (Puebla, 1966). También se editan las publicaciones *Estacosa*, de Mauricio José Schwarts, *A quien corresponda* de Guillermo Lavín y José Luis Velarde, y *Asimov Ciencia y Ficción* de José Zaideneber y Salomón Bazbaz. Además se destaca la aparición de las revistas digitales *La Langosta se ha posado* y *Otracosa*.
- El siglo XXI (2000-2013). En el año 2001, en la ciudad de Tijuana, se lleva a cabo el encuentro "Lecturas de cruce", donde autores estadounidenses y mexicanos se reunieron para intercambiar puntos de vista acerca del futuro de la ciencia ficción literaria. Entre los escritores que participaron se encuentran los literatos Pepe Rojo (Guerrero, 1966) y Bernardo Fernández (Distrito Federal, 1972).<sup>178</sup>

---

<sup>177</sup> Gabriela Gómez Torga. Op.cit. Pág. 30.

<sup>178</sup> *Ibíd.* Pág. 31.

### **Antecedentes: La historieta de ciencia ficción en México**

Cuando pensamos sobre historietas en México, nuestra mente con facilidad reconoce títulos como *Los supermachos*, *Los agachados*, *Los supersabios* y *La familia Burrón*, o relaciona este tipo de publicaciones con personajes como José Guadalupe Posada, Ernesto García Cabral, Eduardo del Río "Rius", y Yolanda Vargas Dulché, etc. Pero, dentro de este contexto editorial también encontramos contenidos de ciencia ficción. Por ejemplo, en las revistas *Paquín*, *Paquito*, *Pepín* y *Chamaco*, que llegaron a ser muy populares en nuestro país y otros lugares de Latinoamérica, aparecen historias de este género, principalmente adaptaciones de argumentos creados en Estados Unidos.

Una publicación popular en su época es *Santo, el Enmascarado de Plata* (1952), creador del editor José Guadalupe Cruz, y aunque no es una historieta exclusiva de ciencia ficción, en sus páginas se abordan ciertos elementos de este género, en su forma mexicana, como científicos locos, extraterrestres, monstruos creados en laboratorio, etc.<sup>179</sup> En 1953 y 1958 aparecen *Titanes Planetarios* e *Historias Fantásticas*, ambas de la hoy desaparecida Editorial Novaro, que presentaban principalmente reimpressiones de títulos de la compañía *Dc Comics*, como *Mystery Space*, *Strange Adventures* y *Tales of the Unexpected*.

Otro ejemplo es *Kalimán*, revista que tampoco podría considerarse ciencia ficción en su totalidad, pero que emplea recursos como las invasiones del espacio exterior, los laboratorios ultra-secretos, los viajes en el tiempo, los monstruos creados gracias a la ciencia, etc. *Aníbal 5*, del año 1966, se acerca también a los límites conceptuales del género porque utiliza en sus contenidos la temática de los robots y los *cyborgs*, que son seres que tienen partes de su cuerpo de origen tanto cibernético como biológico.

En los años setenta se imprimen títulos como *Duda* (1971), *Profesor Planeta* (1974), que ocupa a la ciencia ficción para divulgar el conocimiento científico, *Orión, el atlante* (1974) y *Kendor, el hombre del Tibet* (1976). En la siguiente década y en los años posteriores, algunas empresas como Editorial Vid, deciden publicar, impulsadas principalmente por motivos económicos, traducciones de *comics* de Estados Unidos y *mangas* provenientes de Japón, y gracias a esto la producción nacional es relegada. Sin embargo, con un tiraje menor que sus contrapartes extranjeras aparecen historietas

---

<sup>179</sup> Varios autores. *El futuro más acá*. Op.cit. Pág. 178.

mexicanas como *Karmatrón*, *Meteorix 5.9 no aprobado*, *Santo*, *la leyenda de plata*, y *Blue Demon Jr*, entre otras.

## **Temáticas del cine de ciencia ficción en México**

### **El científico loco y sus creaciones**

El científico loco es el hombre de ciencia que ha perdido el juicio ante el vasto conocimiento, empeñado en hacer experimentos que retan al hombre, a la naturaleza, a Dios y a la imaginación.<sup>180</sup> Es heredero directo del mito de Prometeo, que es un ejemplo de la lucha eterna entre los seres humanos y las divinidades. Los primeros quieren cruzar la línea del saber y conocer los secretos que se esconden en los rincones más oscuros del universo. Los segundos, buscan impedir que cualquier criatura inferior a ellos alcance una condición sublime, excelsa o extraordinaria.

Existen dos tipos de científicos locos: Por un lado se ubica el hombre amable, bonachón, un poco despistado, en ocasiones tímido o inseguro, que se comporta de forma extraña, pero que debajo de esa personalidad excéntrica se esconde un ser inteligente capaz de lograr grandes proezas en el campo de la ciencia. Emplea la mayor parte de sus recursos para crear inventos que mejoren la calidad de vida de sus semejantes. Su principal interés es ayudar a quien lo necesite. En las películas, es común que viva con su hija, quien también es su asistente, la que en la mayoría de las ocasiones está enamorada del héroe o del protagonista del filme.

Del otro lado se ubica un ser con una mente perversa, llena de obsesiones megalómanas.<sup>181</sup> Entre sus objetivos se encuentran apoderarse del mundo, vengarse de quienes lo humillaron o calumniaron en el pasado, o descubrir cierta clase de tecnología para volverse millonario. Sus ideas y motivos no son afectados por prejuicios, idiosincrasias o concepciones de tipo moral, religioso o humanista. El deseo y anhelo por alcanzar su cometido es el único aliciente e impulso que necesita para continuar con sus investigaciones.

---

<sup>180</sup> Varios autores. *El futuro más acá*. Op.cit. Pág. 38.

<sup>181</sup> *Ibíd.* Pág. 38.

Este tipo de personajes poseen un acento o un apellido extranjero. Viven principalmente en castillos, viejas casonas o en lugares de difícil acceso. Es común que en la parte subterránea de esos inmuebles se esconda un laboratorio de alta tecnología, donde el científico loco juega a ser Dios. En esta empresa es asistido por un sujeto deforme, como el que aparece en el filme *Frankestein* (1931), y que responde al nombre de *Igor*.

El científico loco es importante, dentro de la filmografía de ciencia ficción, porque es el sujeto que crea todos los dispositivos tecnológicos que se ocupan en las películas, desde los medios de transporte, el armamento, los dispositivos de comunicación, etc. Además es el responsable de la aparición de individuos que en ciertos escenarios ponen en peligro la seguridad de los humanos, como serían los monstruos creados en laboratorios, los robots, androides, *cyborgs*, etcétera.

Los dos ejes narrativos que se utilizan, primordialmente, en los argumentos son: 1.- El hombre que comete una blasfemia por querer ser igual a Dios. Ha transgredido el orden natural de la evolución. Debe sufrir las consecuencias de sus pecados. En algunos casos, su muerte no es suficiente castigo. 2.- El nuevo ser se enfrenta al científico que lo creó. De este encuentro sólo uno saldrá vivo.<sup>182</sup>

Algunas películas donde aparecen científicos locos son: *El monstruo resucitado* (1953), *Ladrón de cadáveres* (1956), *La marca del muerto* (1961), *Rostro Infernal* (1961), *La cámara del terror* (1968), *La horripilante bestia humana* (1968) y *Las bestias del terror* (1972).

## Los luchadores

En el cine de luchadores se enfrenta el bien contra el mal. El héroe enmascarado se confronta cuerpo a cuerpo contra un enemigo. El técnico se bate a duelo contra el rudo para salvaguardar la integridad de la sociedad. El orden libra una batalla contra el caos. Es una guerra de contrastes. Por un lado, el paladín de la justicia. Inmaculado, respetado y admirado. En el otro lado el adefesio. El hombre repudiado. El malo de la película. En esta conflagración de polos opuestos el cuadrilátero no es suficiente. En ocasiones esta clase de combates se libran hasta la muerte.

---

<sup>182</sup> Varios autores. *El futuro más acá*. Op.cit. Pág. 39.

Pero, cabe señalar que este tipo de cine protagonizado por los “artistas del pancracio” o también llamados “héroes del ring” no es exclusivo de la ciencia ficción, porque también existen filmes de terror donde participan estos gladiadores enmascarados.

El argumento de un filme de luchadores puede dividirse en varias etapas:

- Presentación del protagonista: Conocemos al luchador que será el encargado de derrotar al villano.
- Presentación del antagonista: Puede ser otro luchador, un científico loco, una banda de delincuentes, un extraterrestre o un monstruo, etc.
- El villano ataca primero: El enemigo pone en marcha su plan para conseguir el objetivo que desea. El héroe, sus aliados o la policía, no están todavía al tanto de esta situación.
- El paladín de la justicia descubre las maquinaciones del antagonista: Se gesta el primer enfrentamiento entre el bueno y el malo.
- El enemigo pone en riesgo la integridad de los aliados del campeón de la justicia. El villano lastima, secuestra o elimina a los amigos del héroe, y se acerca a la culminación de su meta.
- El defensor de los débiles contraataca: Con ayuda de su asistente, un científico, la policía u otro luchador, el protagonista prepara la ofensa contra el antagonista.
- Conflicto final: Dos bandos en pugna se enfrentan. En la esquina roja, el técnico y sus partidarios. En la esquina azul, el rudo y sus secuaces, que pueden ser criminales, monstruos, robots, etc.
- Desenlace: El héroe y sus amigos obtienen la victoria. El villano muere o es capturado por las autoridades. El orden se restablece una vez más.

La galería de malhechores del cine de luchadores es encabezada por el científico loco, un individuo perverso que emplea sus conocimientos para satisfacer necesidades personales y no tiene perdón

de aquellos que se opongan a sus deseos. Después, con una participación más reservada aparecen, por mencionar algunos, los extraterrestres (*Arañas infernales*, 1966), los monstruos como *Drácula* (*Santo en el tesoro de Drácula*, 1968), *Frankenstein*, la momia o el hombre lobo (*Santo y Blue Demon contra los monstruos*, 1969), bandas de criminales como sucede en la cinta *La sombra vengadora* (1954), robots (*Las luchadoras contra el robot asesino*, 1968), muertes vivientes (*Las bestias del terror*, 1972), y seres humanos controlados por telepatía (*Karla contra Los Jaguares*, 1973).

Además, este tipo de filmografía se distingue por emplear en sus argumentos recursos melodramáticos y estereotipos del cine de Estados Unidos, como el rescate de la chica ingenua en peligro momentos antes de que muera, el mundo es salvado en el último minuto, el héroe es un ser dotado de puras virtudes y el villano sólo posee defectos, el hombre guapo se enamora de la mujer bella, los buenos siempre ganan, el que obra mal al final merece su merecido, la fórmula secreta inventada en pocos minutos que sirve para derrotar al enemigo, el antagonista es víctima de sus propias creaciones, el paladín de la justicia nunca se rinde hasta vencer a su adversario, por mencionar algunos ejemplos.

Los principales luchadores que participan en este tipo de cinematografía se mencionan a continuación:

- **El Santo.** (1917-1984). Nombre real: Rodolfo Guzmán Huerta. Nació en Tulancingo, Hidalgo. Debuta en el medio cinematográfico en 1952 con dos filmes: *Santo contra el cerebro del mal* y *Santo contra hombres infernales*. Ambos filmes dirigidos por Joselito Rodríguez. En el ámbito de la lucha libre también se le conoce como *El enmascarado de plata*.
- **Blue Demon.** (1922-2000). Nombre real: Alejandro Muñoz Moreno. Nació en el estado de Nuevo León. Primera aparición en el cine: *La furia del ring* (1961) de Tito Davison. Debut en el cine como Blue Demon: *Demonio azul* (1965) de Chano Urueta. Apodos: El demonio azul, el manotas.
- **Black Shadow.** (1924-2007). Nombre real: Alejandro Cruz Ortiz. Nació en León, Guanajuato. Debut en el cine: *Ladrón de cadáveres* (1957) de Fernando Méndez. Primera aparición como Black Shadow: *El torneo de la muerte* (1960) de Chano Urueta. También se le conoció como El hombre de goma.

- **Wolf Ruvinskis.** (1921-1999). Nació en Riga, Letonia. Debut en el cine: *No me defiendas, compadre* (1949) de Gilberto Martínez Solares. Participó en otras películas de luchadores como *Los tigres del ring* (1957) de Chano Urueta, *Neutrón el enmascarado* (1960), *Los autómatas de la muerte* (1962), *Neutrón contra el Doctor Caronte* (1963), estos tres últimos filmes dirigidos por Federico Curiel, *Santo contra la invasión de los marcianos* (1967), y *Santo contra los villanos del ring* (1968), ambas de Alfredo B. Crevenna.
- **Huracán Ramírez.** (1926-2006). Nombre real: Daniel García Arteaga, aunque antes el nombre fue utilizado en el cine por el actor David Silva y en los cuadriláteros por el luchador de origen español Eduardo Bonada. Él toma posesión del título Huracán Ramírez en 1953. Debuta en el cine en 1962 con la cinta *El misterio de Huracán Ramírez* de Joselito Rodríguez.
- **Mil Máscaras.** (1942). Nombre real: Aarón Rodríguez Arrellano. Nació en San Luis Potosí. Debuta en el cine en 1968 con *Los canallas* de Federico Curiel. También es conocido como Mr. Personalidad y El hombre de las mil máscaras.
- **Rayo de Jalisco.** (1932). Nombre real: Maximino Linares Moreno. Nació en el Distrito Federal. Aparece por primera vez en el cine en 1971 en *Superzan el invencible*, de Federico Curiel, y después participa en otros largometrajes como *El robo de las momias de Guanajuato* (1972) de Tito Novaro y *Vuelven los campeones justicieros* (1972) también de Federico Curiel.
- **Tinieblas, el gigante sabio.** (1932). Nombre real: Manuel Leal. Nació en la Ciudad de México. Debuta en el cine con *Los campeones justicieros* (1971).
- **Murciélagos Velázquez.** (1909-1972). Nombre real: Jesús Velázquez Quintero. Nació en Dolores Hidalgo, Guanajuato. Debuta en el cine como actor en *Ladrón de cadáveres* (1957) de Fernando Méndez. Aparece por primera vez como *El murciélago* en *La momia azteca* (1957) de Rafael Portillo. De su obra como guionista podemos mencionar *Las lobas del ring* (1965), *La sombra del murciélago* (1968) y *Santo contra los jinetes del terror* (1970).
- **Tonina Jackson.** Nombre real: Héctor Garza. Nació en el estado de Nuevo León. Fue conocido también como "El cara de niño". Debuta en el cine como actor en 1952 en *El bello*

*durmiente* de Gilberto Martínez Solares. Aparece como luchador por primera vez en *El luchador fenómeno* (1952) de Fernando Cortés. Se presenta en pantalla como Tonina Jackson en 1962 en la película *El misterio del Huracán Ramírez* de Joselito Rodríguez. Murió en 1969.

- **Cavernario Galindo.** (1923-1999). Nombre real: Rodolfo Galindo Ramírez. Nació en Torreón, Coahuila. Debuta en el cine en *La bestia magnífica* (1953) de Chano Urueta.
- **El médico asesino.** (1920-1960). Nombre real: Cesáreo González Manríquez. Nació en Chihuahua, Chihuahua. Participa en cintas como *El luchador fenómeno* (1952) de Fernando Cortés, *Huracán Ramírez* (1953) de Joselito Rodríguez, y *El enmascarado de plata* (1954) de René Cardona.
- **El hijo del Santo.** (1963). Ha participado en los siguientes filmes: *Chanoc y el hijo del Santo contra los vampiros asesinos* (1981), *El hijo del Santo y Mil Máscaras en frontera sin ley* (1983), ambas de Rafael Pérez Grovas, *Santo: La leyenda del enmascarado de plata* (1983) de Gilberto de Anda, y *Santo: Infraterrestre* (2001) de Héctor Molinar.
- **Octagón.** (1961). Nació en Jalapa, Veracruz. También conocido como “El amo de los ocho ángulos” y “La amenaza elegante”, ha incursionado en el cine con los títulos: *La fuerza bruta* (1991), *Octagón y Mascara sagrada, una lucha a muerte* (1992), y *Octagón y Atlantis: La revancha* (1992). Estos tres filmes fueron dirigidos por Juan Fernando Pérez Gavilán.
- **Atlantis.** (1962). Nació en Guadalajara, Jalisco. Su participación en el cine se limita a dos películas: *Octagón y Atlantis: La revancha* (1992) de Juan Fernando Pérez Gavilán y *Atlantis al rescate* (2007) de Amado Portillo. Posee los apodos “El ídolo de los niños” y “El príncipe de la Atlántida”.

## Viaje fantástico

En el cine de ciencia ficción en México, el viaje fantástico se divide en cuatro tipos diferentes de exploración:

- Viaje espacial. El mexicano abandona su planeta natal por dos motivos: 1.- Accidente: Un hombre, que en la mayoría de las ocasiones es un cómico, se ubica en un lugar en el que no debería de estar, como por ejemplo, un laboratorio, y por azares del destino se convierte en un astronauta. En sus travesías a través del cosmos conocerá hermosas mujeres extraterrestres (*Los astronautas*, 1960) y seres humanoides con escamas en la piel, cabeza ahuevada, sin pelos ni globos oculares (*El conquistador de la luna*, 1960). 2.- Secuestro: Alienígenas procedentes del planeta de la Eterna Noche raptan a un grupo de terrícolas para estudiarlos y así conocer las debilidades de los habitantes de la Tierra. Los humanos, por su parte, deben encontrar la forma para regresar a su lugar de origen y en el proceso ayudar a un grupo rebelde a derrocar al rey del planeta de la Eterna Noche (*Gigantes planetarios*, 1965).
- Viajes a destinos exóticos. Dos tipos de misiones se ubican en esta clasificación: 1.- Alterna. Aparecen principalmente por un accidente que modifica el curso inicial de la travesía. Entre los lugares a los que se puede llegar se encuentran islas alejadas de la civilización donde la sociedad se rige por un matriarcado (*El sexo fuerte*, 1945) y mundos prehistóricos donde todavía existen cavernícolas y dinosaurios (*La isla de los dinosaurios*, 1966). 2.- Investigación. Un grupo de científicos se desplaza a un sitio desconocido para conocer las condiciones físicas de ese escenario. Un ejemplo es el filme *Abriendo fuego* (1985), que emplaza su argumento en una jungla en México, y donde una cuadrilla de investigadores pone bajo escrutinio un ecosistema aún no explorado en su totalidad.
- Viaje al centro de la Tierra. Un accidente es la principal causa que desencadena este tipo de exploraciones. Este es el caso de la cinta *Aventura al centro de la Tierra* (1964), adaptación del texto *Voyage au centre de la Terre* (1864) de Julio Verne, que narra cómo un grupo de personas trata de rescatar a un par de enamorados que se extraviaron en las profundidades de las grutas de Cacahuamilpa.

- Viaje en el tiempo. Moverse a través del tiempo implica trasladarse al pasado o al futuro, desde un punto cero, que puede considerarse el presente. La ciudad de México del siglo XIX (*Santo en el tesoro de Drácula*, 1969) y una isla situada en el triángulo de las Bermudas (*La tumba del Atlántico*, 1992), son lugares a los que se puede acceder en esta clase de travesías. En el primer caso, El Santo utiliza un dispositivo tecnológico para mandar a una mujer hacia el pasado, y en el segundo, un *vortex* traslada a personas de diferentes épocas hacia una zona abandonada donde el tiempo se ha detenido.

Es pertinente mencionar que gracias a los viajes en el tiempo se gestan los universos paralelos. Son mundos parecidos a nuestra realidad pero se diferencian por ciertas características. En esos contextos la gravedad o la termodinámica funcionan de otra manera, la raza humana no existe, el planeta Júpiter no forma parte del Sistema Solar, o los escarabajos son los amos del universo, etc. En la cinematografía mexicana de ciencia ficción aparecen dos ejemplos: *La zona del silencio* (1990), que narra una serie de historias que se desarrollan en la zona del silencio, un lugar ubicado en México, entre los estados Chihuahua, Coahuila y Durango, donde supuestamente se puede viajar al pasado o al futuro, y *Los guardianes de la dimensión oculta* (1996), que describe el enfrentamiento entre un grupo de seres humanos contra unos invasores provenientes de la Dimensión 8, que desean apoderarse de la Tierra.

### **Invasiones extraterrestres**

El extraterrestre se comporta de dos formas diferentes cuando entra en contacto con los terrícolas:

1.- Hostil. El visitante del espacio exterior atenta contra la raza humana. Los motivos pueden ser varios, por ejemplo, secuestrar hombres y llevarlos a otro planeta para ayudar a repoblar una civilización donde los seres de sexo masculino se han extinguido (*La nave de los monstruos*, 1959), o conquistar la Tierra (*El planeta de las mujeres invasoras*, 1965 y *Blue Demon y las invasoras*, 1968), o simplemente eliminar a todos los terrícolas, que es la premisa de varias películas como *Santo contra la invasión de los marcianos* (1966), *Santo contra los asesinos de otros mundos* (1971), *La noche de la bestia* (1988) y *Fuerza Maldita* (1995).

2.- Neutral o amigable. El alienígena llega a la Tierra por error. Trata de pasar desapercibido entre las comunidades humanas pero es rechazado porque lo consideran una amenaza. Al final recibe apoyo de una o varias personas para regresar a su lugar de origen, pero antes deberá de superar una serie de problemáticas para lograr su objetivo. Películas como *Superzán, el invencible* (1971), y *Danik, el viajero del tiempo* (1996), pueden citarse aquí.

La fisonomía de los extraterrestres se clasifica en dos campos semánticos: 1.- Seres con forma humana. Esto se observa en filmes como *La nave de los monstruos* (1959), *El planeta de las mujeres invasoras* (1965), *Santo contra la invasión de los marcianos* (1966), y *Blue Demon y las invasoras* (1968), por mencionar algunas. 2.- Humanoides. Su anatomía es parecida a la de una persona normal pero ciertos aspectos son diferentes, como el color de su cabello, piel u ojos, o la longitud de sus brazos y piernas, o la forma de su cabeza. Ejemplos aparecen en *El conquistador de la luna* (1960), *Superzán, el invencible* (1971), *Superzán y el niño del espacio* (1973), y *Danik, el viajero del tiempo* (1996).

### **Distopías en la ciencia ficción mexicana**

Las distopías agrupan a una clase de argumentos donde los seres humanos viven en situaciones adversas porque su existencia corre peligro o sus derechos han sido suprimidos por algún tipo de régimen dictatorial. En la ciencia ficción mexicana este tipo de escenarios dantescos se dividen en tres categorías:

- Apocalípticos: La civilización ha sido destruida principalmente por guerras nucleares. Las viejas instituciones sociales, políticas, económicas y culturales ya no existen. Diferentes grupos de seres humanos combaten entre ellos para posicionarse como los líderes y aplicar un nuevo orden en este contexto. La violencia es el lenguaje preferido en esta situación. Para ejemplificar podemos citar filmes como *Los sobrevivientes escogidos* (1974), *Bloody Marlene* (1974) que utiliza ciertos elementos del *western* en su argumento, *El ombligo de la luna* (1986), *Comando de la muerte* (1990), que son largometrajes que guardan cierto parecido con la cinta *Mad Max* (1979), y finalmente *Retén*, del año 1991.

- **Distopías tecnológico-dictatoriales:** Se ubican décadas, lustros o inclusive milenios después de una catástrofe casi aniquila la vida en la Tierra. El orden mundial ha cambiado y nuevos regímenes se han formado. La ciencia y la tecnología mantienen con vida a los humanos, pero también se emplean para controlarlos. Los gobiernos son autoritarios, donde sólo un sujeto o un grupo de individuos tienen el poder y ellos deciden el destino de cientos o miles de personas. Esto se observa en las películas *Utopía 7* (1995) y *2033* (2009).
- **Sátiras.** El humor es un recurso empleado por los mexicanos para mofarse de los desaciertos de sus gobernantes o para criticar las condiciones sociales que se viven en el país. *México 2000* (1981), es un ejemplo de este tipo de comportamiento irreverente y contestatario, donde se imagina un México que ha dejado atrás problemáticas del pasado, como la corrupción y la inseguridad, para convertirse en una nación modelo.

El catálogo de temáticas del cine de ciencia ficción de nuestro país se complementa con otras que tienen una participación más discreta:

**Implantes cibernéticos:** Son dispositivos tecnológicos empleados para sustituir una parte de la anatomía humana, como puede ser una pierna o un brazo, que por diversos motivos, como un accidente o una enfermedad, ha sido amputada, o para mejorar la condición física de un individuo. Ejemplos: *Bloody Marlene* (1977), donde se emplea una prótesis de brazo, y *Arma secreta* (1992), donde aparece un *cyborg*, mitad hombre-mitad máquina.

**Mutaciones:** Se gestan cuando el código genético de una criatura se modifica y se convierte en un monstruo que amenaza la seguridad de las comunidades humanas. Ejemplo: *Las abejas* (1978).

**Inteligencia artificial:** Es una tecnología que permite, en las películas, la construcción de computadoras con la capacidad neuronal de un ser humano, las que en ocasiones buscan eliminar a su creador y posicionarse como la especie más avanzada en el planeta Tierra. Ejemplo: *Utopía 7* (1995).

**Clonación:** Clonar implica utilizar la información genética de un individuo para concebir una réplica exacta. Ese nuevo ser es físicamente idéntico al original, pero no se sabe actualmente si este procedimiento puede copiar aspectos del orden social como la personalidad, que es una cualidad obtenida a través de la interacción con otros individuos de la misma especie. Ejemplo: *Depositarios* (2013).

## Adaptaciones

Es común que el cine traslade contenidos de otros medios a una forma cinematográfica, y la ciencia ficción no es ajena a esta práctica. La literatura y las historietas son la fuente principal de inspiración de este género en México. Como por ejemplo podemos citar:

- *Frankenstein* de Mary Shelley, (1818). Adaptación: *Orlak, el infierno de Frankenstein* (1960). Director: Rafael Baledón.
- *The Invisible Man* de H.G. Wells, (1897). Adaptación: *El hombre que logró ser invisible* (1957). Director: Alfredo B. Crevenna.
- *Kalimán*. Programa de radio (1963). Historieta (1965). Autores: Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González. Adaptaciones: *Kalimán, el hombre increíble* (1970) y *Kalimán, en el siniestro mundo de Humanon* (1976), ambas dirigidas por Alberto Mariscal.
- *The Strange Case of Doctor Jekyll and Mister Hyde* de Robert Louis Stevenson, (1886). Adaptación: *El hombre y la bestia* (1972). Director: Julián Soler.
- *Los supersabios*. Historieta (1936-1968). Autor: Germán Butze. Adaptación: *Los supersabios* (1978). Película de animación. Director: Anuar Badín.

## Iconografía de la ciencia ficción en México

- Luchadores: Los héroes del ring, con sus máscaras coloridas, capas brillantes y su deseo incansable de justicia, se han convertido en uno de los elementos representativos no sólo del cine de ciencia ficción en México, sino de toda la filmografía del cine mexicano.
- La comedia y el humor involuntario: La risa es un elemento inevitable de la ciencia ficción mexicana, es quizá el vehículo más eficaz para abordar contenidos tecnológicos y futuristas en las películas. Una sociedad alejada de la ciencia como la mexicana sólo puede aceptar esta clase de temas gracias a la comedia. El humor se logra al situar a personajes graciosos en contextos ajenos, y así crear argumentos irreales, donde un personaje iletrado ocupa el conocimiento científico para conseguir un objetivo.<sup>183</sup> De este modo se estrenan películas como *El supersabio* (1948) con Mario Moreno "Cantinflas", *Los platillos voladores* (1955) con Adalberto Martínez "Resortes", *El supermacho* (1958) con Manuel "El loco" Valdés, *La nave de los monstruos* (1959) con Eulalio González "Piporro", *El conquistador de la luna* (1960) con Antonio Espino y Mora "Clavillazo", y *Los astronautas* (1960) con Viruta y Capulina, por mencionar algunas.
- Mujeres hermosas como protagonistas o antagonistas: Un recurso utilizado en la ciencia ficción mexicana, el cual en nuestros días podría ser considerado misógino o machista, era exhibir en pantalla a personajes del sexo femenino, que tenían una anatomía impecable, con trajes diminutos que dejaban poco a la imaginación. Los productores pensaban que al presentar escenas con cierto grado de erotismo, el público masculino asistiría a las salas de proyección con mayor frecuencia.<sup>184</sup> Entre las actrices que participaron en este tipo de cine destacan: Evangelina Elizondo, Ana Bertha Lepe, Lorena Velázquez, Ana Luisa Peluffo, Norma Mora, Gina Romand, Elizabeth Campbell (Estados Unidos), Maura Montí (Italia), Gilda Mirós (Puerto Rico), Eva Norvind (Noruega) y Jacqueline Fellay (Francia).
- Los efectos especiales: La calidad de los efectos especiales del cine de ciencia ficción en nuestro país deja mucho que desear. Por ejemplo, los monstruos que parecen muñecos de peluche, las naves extraterrestres y los vampiros que vuelan gracias a un hilo que los

---

<sup>183</sup> Varios autores. *El futuro más acá*. Op.cit. Pág. 90.

<sup>184</sup> *Ibíd.* Pág. 118.

sostiene del techo, las computadoras llenas de luces que prenden y apagan como si fueran árboles de navidad, los escenarios hechos de unicel, los laboratorios secretos donde acumulan cientos de matraces llenos de hielo seco, el armamento de plástico que se asemeja más a juguetes, la tela de los vestuarios, el maquillaje, etc. Aunque hay que aclarar algo: Esto no es exclusivo de México. El cine B de ciencia ficción de Estados Unidos también sufrió de esta problemática.

## Conclusiones

La ciencia ficción no nace en el cine. Tiene un origen literario. En los libros y las revistas *Pulp*, aparecen los primeros elementos de su iconografía, como son los extraterrestres, los viajes espaciales, los escenarios utópico-distópicos y los científicos locos, o también conocidos como *Mad Doctors*. Por su parte, en los comics, se gestó el estilo de su forma cinematográfica, con un interés hacia el entretenimiento, a la diversión, a distraer y sorprender a los espectadores.

La primera película de ciencia ficción se estrena en Francia en los inicios del siglo XX. Su director es Georges Méliès. Pero es en Estados Unidos donde la ciencia ficción ha tenido sus años más prolíficos, gracias al respaldo de la industria del cine de ese país. Sin la ayuda de Hollywood, con su influencia ideológica, política y económica, este género no sería lo que es ahora, un referente del cine hecho en la Unión Americana.

Este apoyo por parte de los productores y distribuidores de películas, más los avances científico-tecnológicos, los cambios en la historia, y la mezcla entre géneros fílmicos, han permitido que la ciencia ficción se modifique y se actualice con el paso del tiempo. En sus inicios su fuente de inspiración era principalmente la literatura, pero al transcurrir las décadas ha encontrado otras vías alternas para enriquecer sus argumentos, como el cine mismo, la televisión, los textos de investigación, el internet, la radio, los videojuegos, etc.

Este proceso de evolución ha hecho posible la creación de los conceptos básicos que sostienen la lógica interna de la ciencia ficción. El primer término es la ciencia. En los relatos de este género se reflexiona acerca de la importancia de los descubrimientos científicos en el progreso de la humanidad, y se comentan las implicaciones sociales del inadecuado uso de los avances tecnológicos.

El segundo es la tecnología. Su importancia no sólo se observa en los contenidos, sino también en la técnica cinematográfica, porque una característica del cine de ciencia ficción son los efectos especiales. Gracias a estas aplicaciones fílmicas, perfeccionadas con diversas herramientas como la computación, en la actualidad se pueden crear escenarios imaginarios que en el pasado hubiera sido imposible construir.

El tercero es el mito. En los relatos de este género la ciencia sustituye a la religión como el instrumento para explicar la realidad. El conocimiento y la técnica se emplean para resolver las preocupaciones fundamentales del ser humano, revelar los misterios de la vida y superar los retos de la sociedad. Gracias a esto el género adquiere un carácter mítico, porque presenta narraciones extraordinarias donde el saber del hombre es la respuesta a las problemáticas de la humanidad.

El cuarto es la verosimilitud. Cualidad obtenida gracias a la unión entre ciencia y tecnología. Al utilizar postulados con una validez teórico-práctica en la creación de argumentos, la diégesis de la ciencia ficción obtiene un grado de veracidad, porque los elementos involucrados tienen un referente basado en la realidad. Así, los fenómenos que se desenvuelven en ese sitio imaginario, no sólo buscan parecer verdaderos, sino que asumen tal categoría en este contexto.

El quinto y último, es el hombre. En las películas se discute el rol de la especie humana en el orden cósmico. De este modo se observa al terrícola en diferentes representaciones, ya sea como un habitante más del universo que debe convivir con diferentes tipos de especies, como creador de vida al diseñar especímenes como los robots, o como un viajero que debe trasladarse a otras zonas del espacio para descubrir, investigar y, si es necesario, conquistar otros lugares de la galaxia, etc.

Estos cambios que ha sufrido el género de ciencia ficción a través de las épocas sentaron las bases para la formación de un catálogo de contenidos integrado por las siguientes temáticas:

Extraterrestres. Han tenido una presencia constante desde que el género se trasladó al cine. Se distinguen por cuatro aspectos primordialmente:

1.- Lugar de origen. Los alienígenas provienen desde diversos sitios. Por ejemplo el planeta Marte, la Luna, otros sitios fuera del Sistema Solar como las constelaciones de Andrómeda o Alfa Centauro, o inclusive desde localidades ubicadas en otras galaxias.

2.- Forma. La anatomía de estos seres se divide en tres: Aquellos con forma humana, los que mezclan rasgos de terrícolas y animales en su fisonomía, y otros con una anatomía formada por elementos diferentes, creados para ser especies únicas.

3.- Tecnología. Aquí se pueden incluir los medios de transporte como las naves espaciales (donde el platillo volador es el más conocido), dispositivos de seguridad como los trajes sellados

herméticamente (parecidos a los de los astronautas humanos), los exoesqueletos mecánicos, el armamento, y finalmente los instrumentos de investigación, como sondas para explorar los órganos internos de un individuo, implantes cibernéticos y aparatos de rastreo y localización.

4.- Relación humano-extraterrestre. Se distinguen dos casos principalmente:

- Comportamiento hostil. El extraterrestre quiere exterminar a la especie humana.
- Convivencia de mutuo respeto. Ambas razas viven pacíficamente y en ocasiones se crea un intercambio cultural entre ellas.

Mutaciones. Se gestaron primero en los animales y los transformaron en monstruos interesados sólo en destruir el medio a su alrededor. Después las víctimas fueron los humanos. Aparecen en los hombres gracias a tres factores principalmente: Por culpa de un accidente o al estar en contacto con material radioactivo o sustancias que afectan el ADN, las que se crean en laboratorios y donde se involucra la ingeniería genética, y de forma natural, como lo plantean las ideas sobre la evolución de las especies de Charles Darwin.

La clonación se relaciona con las mutaciones. Esta técnica se emplea para incubar copias genéticamente idénticas de un espécimen. Gracias a este procedimiento, en el mundo de la ciencia ficción se pueden crear animales ya extintos, producir en serie órganos para trasplantes y concebir cientos o miles de personas iguales, entre otras cosas.

Los trasplantes implican tomar un pedazo de tejido de un ser vivo para injertárselo a otro. Partes del cuerpo como la piel, el pelo, las corneas, el hígado, el corazón y los riñones pueden trasplantarse. Tienen un objetivo primordial: Salvar la vida de un individuo o corregir aspectos de su anatomía dañinos para su salud. Se conocen dos tipos, aquellos donde se involucran dos seres vivos (un hombre y una mujer por ejemplo), y otros donde participa un espécimen inorgánico, que puede ser un robot y uno orgánico (un humano).

Los implantes son dispositivos artificiales colocados en la anatomía de un individuo para incrementar sus habilidades o para ayudarlo a superar una discapacidad. En la ciencia ficción los más conocidos son aquellos creados por la robótica, utilizados para sustituir algún miembro como un brazo o una pierna, o para asistir en el tratamiento de enfermedades neurológicas o psicológicas.

La inteligencia artificial, en la ciencia ficción, permite la aparición de cerebros mecánicos que pueden ser empleados en la creación de máquinas pensantes que tienen la capacidad para superar, tanto física como intelectualmente, a un humano. Estos seres, formados por piezas metálicas, de plástico o de algún tipo de cerámica, representan el máximo logro de la técnica terrícola, pero también podrían ser la causa de su extinción, porque de acuerdo a Darwin, las especies fuertes dominan o exterminan a las débiles.

Una temática relacionada con la inteligencia artificial son los robots. Éstos han cambiado a lo largo de su existencia en el cine de ciencia ficción. Aparecieron por primera vez como computadoras de gran tamaño utilizadas para analizar información. Después, se crearon otras máquinas, más pequeñas, empleadas para realizar actividades como limpiar el piso, barrer el polvo o recoger objetos del suelo.

El siguiente paso fue la fabricación de androides con forma humana diseñados para ocuparse de labores más complicadas, como las que realiza un mayordomo. Posteriormente, se diseñaron los autómatas, con la capacidad física y mental para comportarse como un ser humano, y que en algunos casos, aspiran a integrarse a la sociedad y tener una vida privada como la de sus creadores.

La relación entre humanos y los robots con inteligencia artificial se divide en dos casos principalmente:

- Hostilidad. La máquina pensante quiere reemplazar al individuo que lo creó y tomar su lugar como la especie dominante del planeta Tierra.
- Cordial. El androide autómata se integra a la sociedad como una persona más. Ahora es un ciudadano con derechos pero también con obligaciones hacia los habitantes del lugar donde vive.

Relacionado con el tema de los implantes y los robots aparece el *Cyborg*. Término empleado para clasificar, en el mundo de la ciencia ficción, a los seres vivos que tienen en sus cuerpos tanto partes biológicas como prótesis artificiales. Éstas últimas se emplean para reemplazar algún miembro de la anatomía humana, y se producen con materiales como metal, plástico, cerámica y tela, y su funcionamiento interno es posible gracias a la robótica.

La realidad virtual es una aplicación creada gracias a la computación y a la animación en tercera dimensión. Se ocupa para diseñar mundos artificiales que simulan la realidad. En este tipo de escenarios la imaginación humana es el límite, porque se puede interactuar con personajes ficticios, visitar mundos localizados en otros universos, y vivir aventuras asombrosas.

El viaje fantástico se divide en cinco tipos diferentes de exploración: El primero aborda los fenómenos ocurridos fuera de la atmosfera terrestre, el segundo se interesa por el fondo marino, el tercero se ocupa de los sucesos bajo la corteza terrestre, el cuarto se aboca a los lugares exóticos y todavía no colonizados del planeta Tierra, y finalmente, el quinto, dedicado a los éxodos a través del tiempo.

El viaje al espacio es una aventura a lo largo del universo. Los destinos a escoger son variados. Desde una estrella, un planeta, una estación espacial, un cinturón de asteroides o un hoyo negro. Las misiones de este tipo de travesías se dividen en cinco categorías: Exploración, rescate, colonización, de tipo bélica y alterna (cuando el objetivo inicial se modifica por un accidente u otra clase de fenómeno). El vehículo adecuado para desplazarse de un lugar a otro en el cosmos es la nave espacial.

Trasladarse al fondo del mar implica descender hacia las profundidades del lecho marino para conocer los secretos que se esconden ahí. Bajo el agua se pueden visitar ciudades mitológicas como la Atlántida y estaciones subacuáticas donde seres humanos pueden vivir por un tiempo determinado. Las misiones en estos recorridos son de exploración, alternas y de rescate. El submarino es el medio de transporte ideal para moverse en el agua.

En los viajes al centro de la Tierra se investigan los sucesos que se desarrollan en las capas subterráneas del globo terráqueo. Ahí se pueden encontrar diversos lugares como ciudades formadas por cientos de cavernas, refugios para sobrevivir holocaustos nucleares y ecosistemas fértiles con la capacidad de crear vida. Las misiones se dividen en dos: Exploración y rescate. El móvil utilizado en este tipo de trayectos debe tener un taladro para perforar rocas, amortiguadores y ruedas especiales para transitar en terrenos accidentados, luces para observar en espacios oscuros y un chasis resistente a diferentes clases de impactos.

El hombre llega a los destinos exóticos principalmente por accidente. Averías en sus vehículos es la principal causa. En estos sitios conoce un contexto distinto. Tiene que enfrentar retos a los que no está acostumbrado. Debe huir de un lugar donde todavía existen dinosaurios y otras criaturas salvajes. No puede permanecer más tiempo ahí o se convertirá en alimento de esas bestias. Aquí la única misión es escapar.

Un ser humano puede conocer su pasado y su futuro gracias a los viajes en el tiempo. La ciencia ficción relata historias sobre individuos que han vivido aventuras en la Edad Media, la Segunda Guerra Mundial, el Viejo Oeste, y en la Era Mesozoica, por mencionar algunos. Otros destinos accesibles gracias a la máquina del tiempo, al portal o al vortex (medios también disponibles para realizar este tipo de travesías), son los llamados universos paralelos, lugares ubicados fuera de nuestro universo donde la realidad es diferente a lo que conocemos.

Los escenarios distópicos confrontan a la humanidad con situaciones adversas, donde el hombre debe luchar para sobrevivir. Los fenómenos que intervienen en la creación de estas catástrofes son: La guerra atómica, las pandemias causadas por virus, los desastres ambientales como el calentamiento global, amenazas del espacio exterior (aquí se incluyen las invasiones extraterrestres, impactos de asteroides en la Tierra y explosiones de estrellas), y las situaciones en las que el hombre es víctima de sus propias creaciones.

Esta clase de escenarios se dividen en dos categorías: 1.- Apocalípticas. La civilización está al borde de la extinción. Las ciudades han sido destruidas. El Estado y las naciones ya no existen. El hombre ha perdido todas las comodidades que tenía en el pasado. Debe convertirse en un cazador-recolector y vagar por el mundo para encontrar alimento y un refugio para protegerse del clima y de otros individuos. Los grupos dominantes de este contexto dantesco utilizan la violencia como lenguaje y pelean entre ellos para apoderarse de los últimos remanentes de la sociedad.

2.- Distopía tecnológica-dictatorial. Se ubican en el futuro. El hombre no desapareció, pero ha modificado su forma de vivir. Ahora habita refugios que lo alejan del medio circundante. El nuevo gobierno limita su libertad a cambio de brindarle seguridad y estabilidad. La clase en el poder decide el futuro de la sociedad de facto. Las opiniones en contra del régimen no están permitidas. Aquellos que las ejercen pueden terminar en la cárcel o en el panteón. En este contexto el ser humano debe

decidir si continúa viviendo de esa forma o se rebela ante la autoridad. Está obligado a aceptar ese destino y agachar la cabeza ante el poderoso o dar un salto de fe y cambiar su realidad.

Asimismo, dentro de la producción cinematográfica de ciencia ficción se han abordado otro tipo de contenidos. En primer lugar las adaptaciones literarias. Se han presentado en pantalla textos de autores como Julio Verne, H.G. Wells, Arthur Conan Doyle, Phillip K. Dick, Mary Shelley y Arthur C. Clarke, por mencionar algunos. En segundo lugar los *comics*. Personajes como *Superman*, *Batman*, *Spider-Man* y otros se han trasladado al medio audiovisual. En tercer lugar los seriales. Tuvieron su época de auge en los años treinta del siglo XX. Se utilizaron durante la Gran Depresión para aumentar las ganancias de las salas de proyección. Los títulos *Flash Gordon* y *Buck Rogers* son ejemplos de cine dividido en episodios.

Por lo tanto, al contrastar los resultados de este estudio con los objetivos iniciales podemos señalar que el género de ciencia ficción en Estados Unidos sí sufrió un proceso de modificación y actualización durante el periodo 1950-2010, pero en algunas décadas se gestaron más cambios que en otras. Por ejemplo, en los años cincuenta se producen películas sobre 5 temas principalmente: Viaje fantástico, Extraterrestres, Distopías, Mutaciones y Trasplantes.

Después en los sesenta se integran los Viajes en el tiempo y la Inteligencia artificial. En los setenta aparecen los implantes cibernéticos y los robots, y asimismo se modifican las distopías, al integrar en sus argumentos a los escenarios futuristas, y las mutaciones, que comienzan a emplear a la manipulación y a la clonación como fuente de inspiración para construir sus historias.

En los ochenta este catálogo se complementa con la realidad virtual, y otras temáticas se transforman. El miedo a la tecnología se esboza en las distopías y en las películas con robots se introduce el *Cyborg*, mitad máquina – mitad hombre. En los años noventa el supuesto fin del mundo, que debía ocurrir el día 31 de diciembre de 1999, ocasiona un incremento en la producción de filmes sobre escenarios apocalípticos. Finalmente, en la primera década del siglo XXI, los mismos temas del pasado se retoman, y los *remakes*, son un rasgo distintivo de este periodo de tiempo.

Además, en el caso particular del catálogo temático, es pertinente mencionar que los contenidos más antiguos de la producción norteamericana del periodo 1950-2010 son el viaje fantástico (que comprende las travesías al espacio, al fondo del mar, al centro de la tierra y a lugares exóticos), los

extraterrestres, las distopías de tipo apocalíptico, las mutaciones y los trasplantes. Caso contrario, el tema más reciente incorporado al catálogo es la realidad virtual.

El robot es el que sufre mayores modificaciones a lo largo del tiempo, porque al inicio es considerado sólo un objeto utilitario, después evoluciona a una computadora con inteligencia artificial, luego se convierte en un androide y finalmente aparece el autómeta o máquina pensante. Por su parte, los Viajes al espacio y los extraterrestres, son aquellos con menos cambios.

Por su parte, las mutaciones, las distopías apocalípticas, los extraterrestres y el viaje al espacio son los contenidos más utilizados dentro de la producción del periodo 1950-2010. En cambio, el viaje al centro de la Tierra, la inteligencia artificial y la realidad virtual son las temáticas con menos apariciones dentro de la filmografía norteamericana de ciencia ficción.

Asimismo, este catálogo temático, que engloba elementos de orígenes heterogéneos, ha sido factor para que la ciencia ficción se consolide como un producto atractivo para las diferentes audiencias que conforman la población norteamericana. El éxito obtenido en suelo propio también se repite en el ámbito internacional y gracias a esto el *American Way of Life* ha penetrado en diversos contextos a nivel global.

La historia de esta expansión del cine norteamericano se remonta hasta los primeros años del siglo XX. Aunque las décadas de 1910 y 1920 son etapas de crecimiento, de búsqueda y aprendizaje, desde ese momento la cinematografía anglosajona demuestra que el poder económico es una de sus principales características. Cabe destacar que en este periodo el mandamás es el cine francés, y las innovaciones provienen de las vanguardias como el impresionismo y el surrealismo, de los directores soviéticos como Eisenstein, Vertov, Pudovkin y Kuleshov, y del expresionismo alemán.

Después, se gesta la época dorada de Hollywood, que va desde 1930 hasta la mitad de los años cincuenta, aproximadamente. Se consolida el sistema de estudios, el *star system*, el sonido, las películas de género y el cine norteamericano se extiende a nivel global. Además, esta industria se beneficia de la inmigración. Cientos de artistas europeos huyen del nazismo alemán y se refugian en la Unión Americana.

Posteriormente, la televisión aparece como un contrapeso del cine y despoja a este medio de una parte de su audiencia. Enseguida, los tumultuosos sesenta y setenta. Factores como el descontento

social de la población, los problemas económicos de los grandes estudios y conflictos armados como la Guerra de Vietnam, reducen un poco el poder de Hollywood, pero no deja de ser el primer exportador de películas. En estos tiempos las innovaciones se originan en otras partes del mundo con la *Nueva Ola Francesa*, el *Free Cinema* en Inglaterra, el *Cinema Novo* brasileño, el cine de la Alemania occidental (Rainer Fassbinder, Volker Schlöndorff, Werner Herzog y Wim Wenders) y cineastas italianos como Fellini y Antonioni.

En los años ochenta Hollywood comienza a recuperarse y en la década siguiente retoma su hegemonía a nivel global. En el siglo XIX, cinematografías de otras latitudes como Asia, del Medio Oriente, América Latina, y los países nórdicos capturan espacios en muestras internacionales como la que organiza la Cineteca Nacional en México o en festivales como *Sundance*, pero a nivel comercial, el cine de Estados Unidos domina el mercado y sus producciones se encuentran en la mayoría de las salas de proyección alrededor del mundo.

Una estrategia que utiliza Hollywood para vender sus filmes a otras naciones es el *Blind Booking*, que obliga a los exhibidores a alquilar una película sin haberla visto o a comprar un grupo de cintas para obtener una sola que será rentable en taquilla. Por ejemplo, si una compañía como *Cinemex* quiere adquirir el próximo filme de *Star Wars*, *Disney* posiblemente le vendería un grupo de largometrajes en el que se incluiría el séptimo episodio de la saga creada por George Lucas.

Entre los mayores distribuidores podemos nombrar a *Warner Bros*, *Paramount*, *Disney/Buena Vista*, *Columbia*, *Twentieth Century Fox* y *Universal*. Las películas que son distribuidas por estas empresas concentran el 95 por ciento de las ganancias en taquilla en Estados Unidos y Canadá y más de la mitad a nivel internacional. Asimismo, se quedan con el 70 por ciento de los dividendos de la venta de boletos durante la primera semana de exhibición.<sup>185</sup>

La distribución de un filme se apoya con una campaña publicitaria. Ésta consiste, a grandes rasgos, en la impresión de posters, la programación de los estrenos, la producción de videos musicales, la grabación de la banda sonora o *soundtrack*, de los cortos o avances para televisión, de la

---

<sup>185</sup> David Bordwell. Op.cit. Págs. 10-12.

transmisión de un programa sobre cómo se filmó la cinta, la organización de conferencias, la distribución de paquetes de prensa y el uso del internet.<sup>186</sup>

La mercadotecnia también participa en este proceso para posicionar a un audiovisual en diferentes zonas del mundo. La distribuidora vende la licencia de su película para que otras empresas la utilicen en sus productos. Este es el caso de *Star Wars*. Cada vez que se estrena un nuevo episodio se lanzan mercancías relacionadas con esta saga como juguetes, ropa, videojuegos, teléfonos celulares, artículos de uso personal como jabones o cepillos de dientes, disfraces, loncheras, mochilas, promociones en restaurantes de comida rápida, revistas, libros para colorear, *comics*, etcétera.

Además se emplea lo que se conoce como promoción cruzada, que permite anunciar una marca comercial y un filme al mismo tiempo. Multinacionales de diversos ámbitos como *BMW*, *Visa*, *Dell*, *Apple*, *Sony*, *Star Bucks*, *Mitsubishi*, *Nike* o *Mc Donalds*, pagan para que su logo aparezca en diversas escenas de un largometraje. Por ejemplo, en las películas de *Transformers* (2007 – 2011), los coches que se transforman en robots son propiedad de la *General Motors*.

Pero esta campaña de comercialización no termina cuando una cinta deja de proyectarse en una sala cinematográfica. Lo siguiente es venderla a través de medios auxiliares como el *DVD*, el *Blue Ray*, o a través de la renta en videoclubes. Después se obtienen ganancias con el pago por evento, la transmisión en sistemas de cable, en televisión abierta, o por medio de plataformas de internet como *Nexflix*. Inclusive se han creado juegos mecánicos basados en audiovisuales, como la atracción temática de *Back to the future*, que se encuentra en el parque de diversiones de *Universal Studios*.

Con esta maquinaria a disposición, Hollywood casi tiene un monopolio global en el negocio de la distribución de películas. Los principales afectados por esta situación son las cinematografías que se encuentran cerca de los Estados Unidos y las que apenas están emergiendo. Podemos mencionar el caso de Canadá y México, donde casi el 80% de las películas que se exhiben son de origen

---

<sup>186</sup> David Bordwell. Op.cit. Pág. 13.

norteamericano. Inglaterra, aliado principal de la nación de las barras y las estrellas, sufre de esta misma problemática desde los tiempos de la Primera Guerra Mundial.<sup>187</sup>

La situación en Países como Tailandia, Taiwan, Singapur, Vietnam, Malasia y Filipinas, donde la industria del cine es pequeña o está en proceso de consolidación, es adversa porque no pueden competir contra el poder económico de Estados Unidos. Pero existen escenarios donde se han creado contrapesos para frenar la expansión de Hollywood. Francia, es uno de estos casos, donde la ley protege a su propia industria, Japón, donde se consumen más productos audiovisuales de origen nacional que extranjero, y otras naciones como Rusia, China o algunos Estados Árabes, que por motivos ideológicos impiden la importación de ciertas películas anglosajonas.<sup>188</sup>

Pero la industria cinematográfica de la Unión Americana no solo vende películas alrededor del globo terráqueo. También transmite una ideología. A través de los géneros, en caso particular la ciencia ficción, Hollywood le dice al mundo lo siguiente: ¿Cuál es el mejor ejército del mundo? El de Estados Unidos ¿Quién descubre la cura o el método para vencer a los extraterrestres? Los científicos norteamericanos ¿Qué nacionalidad o ideología tienen los villanos que quieren apoderarse del mundo? Son nazis, comunistas, rusos, chinos, árabes o de Corea del Norte ¿Cómo es el héroe que salva siempre el día? Rubio, ojos claros, puritano, con una cara bonita y cuerpo de gimnasio ¿Cuál es el país más poderoso del mundo? Estados Unidos.

De este modo, Hollywood es una máquina de sueños que exporta sus películas a todo el mundo. Pero debajo de los efectos especiales, de los argumentos, los decorados y las actuaciones también emite un mensaje que refuerza el discurso hegemónico de la nación de las barras y las estrellas, quien no conforme con usar su poder político, económico y militar para tener al mundo a su disposición, también utiliza al cine como un instrumento de propaganda que penetra con mayor facilidad en todos los rincones a nivel internacional. Las ideas traspasan fronteras territoriales y los Estados Unidos lo saben muy bien.

---

<sup>187</sup> André Z. Labarrère. *Atlas del Cine*. España. Editorial Akal. 2009. Pág. 66.

<sup>188</sup> *Ibid.* Pág. 70.

También, es importante hablar sobre la ciencia ficción mexicana. Combina en sus contenidos elementos de orígenes diversos y es influida por su parte norteamericana. Su catálogo temático se conforma por: El científico loco y sus creaciones, el cine de ciencia ficción de luchadores, el viaje fantástico (donde se incluyen travesías al espacio, a destinos exóticos, al centro de la tierra y a través del tiempo), las invasiones extraterrestres, las distopías (apocalípticas, tecnológico-dictatoriales y la satíricas), los implantes, las mutaciones, la inteligencia artificial y la clonación.

Su iconografía se compone del folclore de la lucha libre mexicana (máscaras de colores, capas brillantes, el cuadrilátero, rudos contra técnicos, planchas, llaves, contrallaves, candados, máscara contra cabellera, etc.), del humor involuntario y de la comedia del cine mexicano (Cantínflas, Tin tán, Calvillazo, Capulina y Viruta), Mujeres hermosas como protagonistas o antagonistas y efectos especiales de baja calidad (utilería de unicel, objetos que vuelan gracias a hilos que cuelgan del techo, los monstruos que parecen muñecos de peluche, computadoras llenas de foquitos de colores, etcétera).

Para concluir podemos señalar que el cine de ciencia ficción, como casi todas las expresiones artísticas, está en constante cambio porque recibe influencia de los fenómenos a su alrededor. Gracias a este proceso, donde se apropia de contenidos provenientes de diversos contextos, este género ha podido construir un catálogo temático propio que le ha servido para consolidarse como una forma exitosa de entretenimiento, porque ofrece un tipo de diversión donde los escenarios imaginarios prevalecen y la realidad de carne y hueso es distorsionada hasta los límites de la mente humana.

## Bibliografía

Ackerman, Forrest. *Ciencia ficción*. Estados Unidos. Evergreen. 1998.

Amis, Kingsley. *El universo de la ciencia ficción*. México. Editorial Nueva Ciencia. 1966.

Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*. España. Paidós. 2001.

Baena, Guillermina. *Instrumentos de investigación*. México. Editores Mexicanos Unidos. 1999.

Bassa, Joan y Ramón Freixas. *El cine de ciencia ficción*. España. Paidós. 2005.

Bordwell, David y Kristin Thompson. *Arte Cinematográfico*. México. Mc Graw Hill. 2003.

Bordwell, David, Jean Staiger y Kristin Thompson. *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. España. Paidós. 1997.

Bustos Cruz, Felipe. *El universo de la ciencia-ficción cinematográfica*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Comunicación y Periodismo. FES Aragón. UNAM. 1999.

Castro Briones, Elvira. *Bestiario Extraterrestre. Análisis iconográfico de un personaje de película estadounidense de ciencia ficción*. Tesis para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales. ENAP. UNAM. 2011.

De Dios Vallejo, Delia Selene. *Guía Metodológica para elaborar diseños de investigación social*. Mexico. FCPYS. UNAM. 2003.

García Dávila, María Guadalupe. *Los efectos especiales como fenómeno cinematográfico en el género de ciencia ficción hollywoodense: Análisis de la película Star Wars de George Lucas*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Comunicación y Periodismo. FES Aragón. UNAM. 2007.

Garza Mercado, Ario. *Manual de técnicas de investigación*. México. Colegio de México. 1976.

Gasca, Luis. *Cine y ciencia ficción, 1896-1973*. España. Editorial Planeta. 1975.

Gattégno, Jean. *La ciencia ficción*. México. Fondo de Cultura Económica. 1985.

- Gaut Vel Hartman, Sergio. *El universo de la ciencia ficción: Los mejores escritores anglosajones del género*. España. Círculo Latino. 2006.
- Gómez Jara, Francisco y Nicolás Pérez. *El diseño de la investigación social*. México. Distribuciones Fontamara. 1997.
- Gómez Torga, Gabriela. *Eugenia: ciencia ficción, sociedad y humanismo*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Lengua y Literatura Hispánicas. UNAM. Facultad de Filosofía y Letras. 2013.
- González Reyna, Susana. *Manual de redacción e investigación documental*. México. Trillas. 1997.
- Gubern, Román. *Historia del cine*. España. Editorial Lumen. 2005.
- Gunn, James E. *The Road To Science Fiction. Vol. 1*. Estados Unidos. Ed. Nel. 1977.
- Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado y Pilar Bautista Lucio. *Metodología de la investigación*. México. Mc graw Hill. 2003.
- Hogashida, Bertha. *Ciencias de la salud*. México. Mc Graw Hill. 2001.
- Kaku, Michio. *Physics of the Impossible*. Doubleday. Estados Unidos. 2008.
- Labarrère, André Z. *Atlas del Cine*. España. Editorial Akal. 2009.
- Lavandier, Yves. *La dramaturgia: Los mecanismos del relato: Cine, teatro, opera, radio, televisión, comics*. España. Ediciones Internacionales Universitarias. 2003.
- Lumbreas Castro, Jorge. *Posturas del Conocimiento de la Comunicación*. México. FCPYS. SUA. UNAM. 2001.
- Mascelli, Joseph V. *Las cinco claves de la cinematografía*. Traducción de Magdalena del Carmen Uribe Jiménez. México. CUEC. UNAM. 2012.
- Memba, Javier. *La década de oro de la ciencia ficción, 1950 – 1960*. España. T&B. 2005.
- Mosqueda Rodarte, María Luisa Guadalupe. *Análisis cualitativo de los efectos de una película de ciencia ficción contemporánea*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Diseño Gráfico. FES Acatlán. UNAM. 2007.

Navarro, José Antonio y otros autores. *El cine de ciencia ficción: Explorando mundos*. España. Valdemar. 2008.

Padua, Jorge. *Técnicas de investigación aplicada a las ciencias sociales*. México. Fondo de Cultura Económica. 1987.

Pérez Agusti, Adolfo. *Cine de aliens y robots*. España. Masters. 2004.

Pérez Espino, Efrain. *Guía para la elaboración de marco teórico*. México. DIF. 2003.

Rojas Soriano, Raúl. *Guía para realizar investigaciones sociales*. México. Plaza y Valdés. 2003.

Romaguera, Joaquín. *El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales*. España. Ediciones de la Torre. 1999.

Sustaita Aranda, Juan Antonio. *Análisis de la relación cuerpo-ciudad en el cine de ciencia ficción*. Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias de la Comunicación. México. FCPYS. UNAM. 2002.

Telotte, J.P. *El cine de ciencia ficción*. Inglaterra. Cambridge University Press. 2001.

Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México. Ediciones Coyoacán. 2005.

Vázquez Cortés, Virginia. *El replanteamiento del género cinematográfico de ciencia-ficción en el cine estadounidense de los '60 a partir de la renovación temática de la relación hombre-máquina. Estudio de caso: 2001: Odisea del Espacio, (2001: a Space Odyssey, 1968) de Stanley Kubrick*. Tesis para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación. FCPYS. UNAM. 2009.

Varios autores. *El futuro más acá*. México. UNAM/Landucci. 2006.

Varios autores. *Saber escribir*. México. Santillana. 2007.

Zettl, Herbert. *Manual de producción de televisión*. Estados Unidos. Wadsworth. 2000.