



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



México Necesita un Héroe

Compilación de los superhéroes hechos en México que han configurado el género en sus diversos productos impresos y audiovisuales.

Tesis para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Presenta:

Evert Gabriel Ortiz Carrillo

Asesor:

Andrés Ulpiano Alba Bajatta



Ciudad Universitaria, CD. MX., Marzo 2017.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos

Solo hemos de seguir el sendero del héroe, y donde habíamos pensado encontrar una abominación, hallaremos a un dios; donde habíamos pensado matar a otro, nos mataremos nosotros; donde habíamos pensado viajar lejos, viajaremos hacia el centro de nuestra propia existencia. Y donde habíamos pensado estar solos, estaremos con todo el mundo.

Joseph Campbell. *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito.*

En primer lugar, quiero agradecer a mi sobrino Milton, pues aunque él estuviera muy pequeño para darse cuenta, el tema de este trabajo lo decidí con su ayuda, ya que mientras estaba yo cavilando sobre cómo debía titularme, él me contó, en sus juegos infantiles, su sueño de crear la película de un nuevo superhéroe, recordándome así mis propios sueños y que solo podría hacer un buen trabajo, fuera el que fuera, si me concentraba en aquello que me gusta y apasiona.

A continuación, más que por protocolo, por un verdadero sentimiento, agradezco a mi asesor, Andrés Alba, que desde que supo mi tema se subió al barco sin pensarlo dos veces, también por la pasión que le significó y junto con quien he crecido en conocimiento estos años gracias a su paciencia y dedicación a un proyecto que se antojaba, tal vez, muy ambicioso para una titulación de licenciatura, pero que siempre buscó la manera de hacerlo posible, antes que desanimarme de alguna forma.

Al igual que mi asesor, agradezco a Francisco Peredo, en cuya clase comencé a escribir este trabajo y quién me dio las herramientas para poder redactarlo y presentarlo adecuadamente. Y aprovechando, como a él, le expreso mi respeto y admiración a aquellos profesores que influyeron positivamente en mi formación a lo largo del curso de mi licenciatura.

No puede faltar la mención de la colaboración Óscar González Loyo y Jorge Break en el desarrollo de este trabajo, prestándome sus conocimientos y experiencia en la materia, así como de Carlos García Campillo y Susana Romero que sirvieron de contactos con ellos. Sin ellos hubiera sido más difícil acercarse a esta rica historia, poco contada, de nuestra cultura mexicana.

De manera más personal, expreso mi gratitud para los compañeros y amigos que me acompañaron en este viaje, en clases y en los pasillos de la facultad, en las diversas tareas y trabajos, conociendo y reinventando las ciencias de la comunicación. Sin afán de dejar a nadie fuera, me gustaría destacar a los que estuvieron más cercanos a mi, ofreciendo una amistad más allá del mero compañerismo: Atenea Romero, Carlos Ramírez, Andrea De la Torre, Alejandra Ramírez, Karina Chávez, Fernanda Rodríguez Carrión, Lizbeth De León, Jesús Herrera, Magda Martín, Isaías Puntos, Natalia Herrera, Christian Olvera, Daniela Cárdenas, Rubén Romero Esponda y Karla Mancilla, con los que espero que los pasos dados en la universidad sean a penas los primeros de un largo y memorable viaje.

Así como a ellos, también le agradezco a todos los amigos que desde otras trincheras me han ofrecido su apoyo, tanto en mis estudios como en otros ámbitos de la vida. Especialmente a Yadira que ha estado ahí para mí en lo que necesitase en este y muchos otros procesos personales.

A mi familia, que me brinda su ayuda y amor incondicional, y que a lo largo de la carrera me lo demostraron de alguna manera, ya sea prestándome libros, dándome aventón de la casa a la escuela o viceversa, prestándome su casa para realizar trabajos, ahorrándome gastos, dándome consejos o simplemente preguntándome cómo van mis estudios.

Para finalizar, mencionar y agradecer a los más importantes: Bruno, que con su rebelde forma de ser, muchas veces, me ayuda a ver la vida desde una forma menos seria y más auténtica, lo cual es siempre necesario cuando estudias en la máxima casa de estudios, y a Lorena y Gabriel, mis padres, quienes viven por y para sus hijos, así como yo vivo por y para ellos. A quienes les agradezco todo lo que soy y por lo les dedico cada logro de mi vida, incluido este, a sabiendas de que con ellos tengo una deuda que jamás terminaré de pagar.

Índice

Introducción.....	5
Justificación.....	7
Guía.....	9
La Necesidad de un héroe.....	14
¿Qué es un héroe?.....	15
El primer héroe griego.....	16
El héroe espartano.....	17
Héroe santo.....	17
Héroes de la Historia.....	19
Superhéroes.....	20
La personalidad secreta.....	22
El villano.....	23
El antihéroe.....	25
El superhéroe mexicano.....	26
El héroe moderno en México.....	27
Características del superhéroe mexicano.....	29
Superhéroe mexicano moderno.....	31
Superhéroes en los medios audiovisuales.....	32
Superhéroes mexicanos en medios audiovisuales.....	36
México necesita un héroe	39
Compilación de los superhéroes hechos en México que han configurado el género en sus diversos productos impresos y audiovisuales.....	39

Anexo.....	366
Índice cronológico.....	384
Índice alfabético.....	389
Conclusiones.....	394
Fuentes.....	399

Introducción

Originalmente, este trabajo se realizó con la intención de llevar a cabo el guión para una película del género de superhéroes, pues a mi consideración se trata de un género que estaba en su auge y la producción cinematográfica mexicana no había sabido aprovecharlo.

Al comenzar el trabajo, el profesor de mi taller de titulación me dijo que para poder desarrollar tal proyecto, era necesario tener una documentación completa sobre lo que se había hecho antes al respecto y así comencé a buscar la información pertinente.

Mi visión en ese momento fue la de cualquiera que se acerca al tema por primera vez y seguramente lo menosprecié al pensar que no podía haber muchos superhéroes mexicanos, no solo en cine, sino en cualquier otro medio de comunicación, más allá de los más populares, como el Chapulín Colorado, el Santo o Kalimán, y tal vez algún otro cuya existencia estuviera perdida y por ello no supiera del personaje.

Siendo así, mi primer paso fue teclear en el buscador de Google las palabras ‘superhéroes mexicanos’, que como resultado da precisamente los antes mencionados y algunos otros, pero pronto encontré una página en donde se enumeraban cerca de 20 personajes de distintos medios, en su mayoría de cómic.

Esta página fue mi primer arranque, ya que tuve que desmenuzarla, pues aunque sí tenía varios personajes que no tomaba yo en cuenta en un principio, varios de ellos presentaban información incompleta o equivocada, así que me adentré a otras fuentes que me ayudaran a tener los datos correctos.

Cabe mencionar que esto también me significó una revelación. Era fundamental comenzar por mencionar aquellos personajes propios del cómic, pues efectivamente este género surgió en dicho medio y las producciones audiovisuales nunca habrían sido posibles sin que sus personajes hubieran encontrado su primer nicho en el material impreso, crecido en el tanto en cuanto a seguidores como en cuanto a un lenguaje propio, y entonces dado el paso a películas, series y videos, a los cuales no podía limitarme.

Conforme avancé la investigación me fui dando cuenta del poco interés histórico que se le ha prestado al tema en el país, al grado que el mayor volumen de información al

respecto se encuentra en blogs y otras fuentes de Internet que sobra decir que son más bien administradas por fanáticos y por lo tanto carecen de formalidad y en algunos casos de veracidad. Esto tendría como consecuencia el aparente exceso de textos electrónicos entre las fuentes de consulta y también la falta de información respecto a varios personajes que se encuentran anexados en el trabajo porque se comprobó su existencia pero no hubo suficientes datos para completar sus respectivas fichas.

Al investigar sobre algunos personajes, se mencionaba otro más del que no tenía conocimiento previo o el autor resultaba ser creador de alguno más, anexándose así dicho personaje al catálogo, uno a la vez, hasta sumar más de 100 catalogados. Gracias a ello es que decidí, en conjunto con mi asesor, que el trabajo documental en sí ya era una antología que cumplía con los requisitos académicos de un trabajo de titulación y a la vez un texto necesario para todo aquél que quiera acercarse al tema y saber que se trata de un libro que tiene información acertada al respecto.

En un afán por complementar las fichas de algunos personajes, logré contactar a un par de autores, Óscar González Loyo y Jorge Break, quienes colaboraron con sumo gusto. Aprovechando su apertura a la hora de entrevistarlos, decidí no solo corroborar los datos de aquellos personajes de su creación, sino también preguntarles sobre el concepto de superhéroe en general y de la particularidad del superhéroe mexicano, lo cual da un mejor sustento a la primera parte o primer capítulo del texto.

Esta tesis resulta un primer material académico, que da a conocer al lector, un elemento cultural propio del México del siglo XX y lo que va del XXI, que ha sido descuidado por largo tiempo, dando un paso importante en su reconocimiento como parte fundamental de la actual identidad mexicana.

Por otro lado, al igual el guión que buscaba realizar al comenzar este trabajo, que actualmente está en proceso de desarrollo, cualquier persona que busque crear un nuevo producto dentro del universo superheroico mexicano, puede acceder a la consulta de lo que se ha realizado anteriormente con este trabajo, y así tener antecedentes que sirvan de inspiración y agilizar su labor.

Justificación

Los productos impresos y audiovisuales provenientes, principalmente, de Estados Unidos y/o Japón, han establecido un estándar de la figura del superhéroe para la cultura global. En México, desde el principio de la era del cómic o historieta, se han producido diferentes personajes, algunos de ellos solo para páginas impresas, otros que surgieron en algún medio audiovisual como el cine o la televisión, y los más afortunados que han logrado dar el brinco de un medio a otro.

Dichos personajes han cuestionado los estándares mencionados, pues poseen sus propias características, definidas por la sociedad y el tiempo histórico en que fueron creados. Siendo así, aunque la influencia extranjera es evidente, podemos distinguir diferentes características exclusivas de ellos, ésto ha configurado una particularidad en el género, única en el mundo y en la Historia.

Independientemente de que las *daily strips* y las *sundays* de procedencia norteamericana se publicasen en los diarios mexicanos y fueran más tarde reimpresas de forma independiente, las revistas de historieta autóctonas cumplieron en México el papel renovador que en Estados Unidos tuvieron los diarios, ya que muchas de estas revistas como *Pepín*, *Paquito* o *Chamaco* donde José G. Cruz y otros publicaban sus series de creación propia tenían periodicidad diaria y no semanal, hecho fabuloso que sólo en México se ha producido en toda la historia mundial de los cómics: tal era la necesidad que los mexicanos tenían de historietas, y tan sorprendente fue esta adicción a la hora de conformar verdaderos imperios editoriales. Por desgracia, esta extrema dependencia del público por esta clase de productos, que eran injustamente despreciados por gobiernos, educadores e intelectuales, conducirían con el tiempo a un control de la industria que llevaría a su destrucción. Este desdén de la oficialidad por los cómics fue una de las causas del asesinato de la historieta mexicana y de la progresiva pérdida de su memoria y su registro. [...] Curiosamente, la reivindicación de las películas de Santo y de otros luchadores que se ha producido a nivel mundial desde los años 80 han convertido estas historietas de Santo en verdaderos fetiches cotizadísimos a nivel internacional que coleccionistas y aficionados comparten por medio de Internet. Hoy, aparentemente olvidado por la cultura oficial, desconocido por las nuevas generaciones de mexicanos, perdidas o arrumbadas sus adelitas o fotonovelas para ser pasto del deterioro o del olvido, José G. Cruz ha adquirido a nivel internacional el status de rey del arte pop o de la cultura de derribo en su vertiente *mad mex*.¹

La relevancia cultural de estos personajes trasciende las fronteras, se ha convertido en un referente en diferentes países del mundo; en Europa muchos de ellos son considerados personajes de culto, especialmente los luchadores, mientras que en

¹ Ricadro Viguera. *A Mal Gato, Mala Rata: Mujeres Machas en Adelita y las Guerrilleras*, de José G. Cruz. En www.tebeosfera.com 3 de mayo de 2016, 14:00 hrs. Cursivas del autor. Corchetes míos.

América Latina, a donde se ha exportado la gran mayoría de dichos productos, debido a las similitudes culturales y sociales con México, también llegó a permear y generar la identificación de las personas con estas historias, al grado que, a la fecha, conservan copias de ellos a modo de colección.

Vale la pena, por lo tanto, tomar en cuenta el valor cultural de estos personajes y no dejar que se pierdan en el olvido por falta de cuidado en su clasificación.

La cultura de masas no es típica de un régimen capitalista. Nace en una sociedad en la que la casa de ciudadanos participa con igualdad de derechos en la vida pública, en el consumo, en el disfrute de las comunicaciones: nace inevitablemente en cualquier tipo de sociedad industrial. Cada vez que un grupo de presión, una asociación libre, un organismo político o económico se ve precisado a comunicar algo para la totalidad de los ciudadanos de un país. Prescindiendo de los distintos niveles intelectuales, debe recurrir a los sistemas de comunicación de masas [...]. La cultura de masas no ha ocupado el puesto de una supuesta cultura superior; se ha difundido simplemente entre masas enormes que antes no tenían acceso al beneficio de la cultura [...]. Negar que esta acumulación de *información* pueda resolverse en *formación*, equivale a tener un concepto marcadamente pesimista de la naturaleza humana [...]. Es cierto que la difusión de bienes culturales, aún los más válidos, al tornarse intensiva embota la capacidad de recepción. Pero esto constituye un fenómeno de ‘consumo’ del valor estético o cultural que se da en todas las épocas, con la salvedad de que actualmente tiene lugar en dimensión macroscópica [...]. Los *mass media* ofrecen un cúmulo de informaciones y de datos sobre el universo sin sugerir criterios de discriminación, pero en definitiva sensibilizan al hombre contemporáneo en su enfrentamiento con el mundo.²

Ya se ha avanzado hace algunos años en el reconocimiento del valor cultural de dichos productos en diferentes partes del mundo, principalmente gracias a la novela gráfica y a las adaptaciones cinematográficas y televisivas, el género ha evolucionado y adquirido respeto, teniendo ya reconocidos representantes del mismo. En la novela gráfica han destacado autores como Frank Miller (*Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics. 1986), Alan Moore (*Watchmen*. DC Comics. 1987) y Kurt Busiek (*Marvels*. Marvel Comics. 1994), entre otros. En el cine, los ejemplos los dan Zack Snyder (*Watchmen*, 2009), Christopher Nolan (*The Dark Knight*, 2008) o Bryan Singer (*X-Men*, 2000), por mencionar algunos.

El fenómeno es irrevocable> tras las hordas de cinéfilos que pelearon junto a los *300* (2006), que aplaudieron con la incendiaria poesía de *V de venganza* ([*V for Vendetta*] 2005) y el bello sadismo de *Sin City* (2005), que compartieron la oscura visión de *Batman Inicia* (2005) – alejada de la ñoñez

² Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Págs. 47 – 52. Cursivas del autor. Corchetes míos.

ochentena y cerca de la oscuridad literaria- y el imán de luminarias que resultan proyectos como *El misterio de la estrella* (Stardust, 2007), los novelistas gráficos ocupan ya un pedestal en el hoy estéril banco creativo de Hollywood.³

En México se han hecho intentos más bien enfocados a reivindicar el cómic en general⁴, sí como producto cultural, pero sin distinguir necesariamente el género de cada publicación en particular; no todos los cómics son de superhéroes ni todos los superhéroes surgen de un cómic.

El presente trabajo pretende ser el primer compendio que reúna a aquellos personajes que han configurado la amplia gama de superhéroes mexicanos, enfocado básicamente a aquellos que cuentan con alguna historia narrativa, esto excluye aquellos que solo existen gráficamente, por ejemplo en ilustraciones, logotipos, comerciales o videos musicales, como también a los que tienen alguna narrativa pero no han sido materializados, por lo que no son productos mediáticos por sí mismos, tal como los que solo existen en canciones o cuentos no ilustrados.

Se trata de un material introductorio, que servirá de base para futuras investigaciones y discusiones teóricas sobre el tema, así como para la consulta histórica de datos que sirvan a producciones similares dentro del género, pues hasta la fecha, la información al respecto es aún escasa y difícil de buscar para su consulta. Por lo que este trabajo pretende facilitar esa labor de una forma didáctica y de fácil acceso.

Guía

Este trabajo presenta los superhéroes mexicanos en fichas que contienen diferentes categorías que sirven para clasificar los personajes, entender su historia, tanto ficticia como real y desglosan las características que demuestran que cumplen con lo necesario para ser considerados superhéroes, según lo analizado. Además, se encuentran ordenadas cronológicamente para facilitar su clasificación y consulta. Cada ficha lleva como título el nombre del personaje en cuestión y a continuación se

³ César Albarrán Torres. *Una Revolución Silenciosa y Entretenida*. En revista *Cine Premiere*. Editorial Publicaciones PSPS Premiere. No. 157. México. 2007. Pág. 80. Cursivas, paréntesis y guiones del autor. Corchetes míos.

⁴ Por ejemplo:

- HERNER de Larrea, Irene. *Mitos y Monitos: Historietas y Fotonovelas en México*. Universidad Nacional Autónoma de México. México. 1979.
- AURRECOCHEA, Juan Manuel y Bartra, Armando. *Puros Cuentos: Historia de la Historieta en México*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México. 1988.

enumeran los datos que configuran tanto el universo ficticio del personaje como el contexto en el que fue creado y su paso histórico como producto mediático. Las categorías son las siguientes:

NOMBRE REAL. Es el nombre con el que el personaje, o personajes, en cuestión es conocido en su círculo social civil, el cual corresponde a la identidad secreta del mismo, que es característica fundamental del género. Cabe destacar que el nombre suele ser alusivo a la cultura y objetivos con los que fue creado el personaje.

OTROS ALIAS. Esta categoría tiene el mismo objetivo básico que la anterior, pero sirve para enumerar cualquier otro nombre con el que se le conozca al personaje y no dejar fuera dicho dato. Esto es útil para evitar confusiones, pues hay personajes a los que se les recuerda más por alguno de estos alias que por su nombre original.

OCUPACIÓN. Continuando con la idea de la cultura bajo la que es creado cada personaje y su público objetivo, a continuación se presenta la ocupación del personaje. Se utiliza este término porque, aunque varios de ellos tienen alguna profesión, otros no la tienen o se dedican a estudiar, incluso hay los que se dedican de lleno a la tarea superheroica.

HABILIDADES. Como característica fundamental que determina a un superhéroe como tal, lo siguiente que se describe son los poderes con que cuenta. En caso de no poseerlos también se menciona, pues aun sin ellos, como se analizó anteriormente, pueden ser catalogados como tales por otras habilidades.

BASE DE OPERACIONES. La importancia de la base de operaciones de cada héroe radica en que esto demuestra también qué regiones son consideradas por los autores de los mismos como necesarias de rescatar, mientras que habrá casos de personajes que son colocados en lugares completamente imaginarios, incluso utópicos, pero que no dejan de reflejar la mentalidad de sus creadores.

ALIADOS. Como cualquier héroe, estos deben tener aliados y enemigos que, en varios casos, incluso son otros héroes, pertenecientes a diferentes fichas a la suya.

ENEMIGOS. Particularmente, como se analizó con anterioridad, el enemigo es parte complementaria de cualquier héroe y, como tal, no puede desconocerse su existencia

e influencia sobre él, aunque sobre esto se profundiza en la categoría posterior de ‘biografía del personaje’.

PARIENTES CONOCIDOS. Los parientes conocidos de cada personaje determinan sus propias historias y su proceder en ellas, pero además, como peculiaridad de los hechos en México, debido al afán de encarnarlos e identificarlos con una sola persona de la vida real, es recurrente que algunos de estos hayan heredado su alter ego y el legado sea continuado por otro individuo que usa el mismo nombre con un adherido como ‘junior’ o ‘hijo de’ (especialmente ocurre en el caso de los luchadores), en los casos que sucede, el nombre del sucesor es incluido en el título de la ficha entre paréntesis.

PRIMERA APARICIÓN. Ya adentrándose en el mundo real, dentro del que fue creado, cada personaje continúa con un apartado que menciona su primera aparición en medios audiovisuales, sobre la que cada ficha profundiza más adelante. Esta categoría es fundamental para determinar su posición cronológica. En los casos de personajes que fueron llevados a la vida real e identificados por quienes los interpretaban, hasta ser considerada incluso la muerte del interprete como la del personaje, en esta sección se menciona la fecha de nacimiento del intérprete, la fecha en que se creó el personaje y la fecha en que este aparece por primera ocasión en un medio de comunicación. La última es la que se tomó en cuenta para determinar su posición cronológica, pues es la que respecta al trabajo presente.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE. Esta es una de las categorías más importantes, pues en ella radica la narrativa del propio personaje. Aquí, a través de un breve resumen, se entenderá la historia ficticia de cada uno de ellos, se desarrollarán los puntos anteriores: contexto, poderes, otros personajes con que coincide y se puede distinguir cuales de ellos poseen un argumento más rico que otros, lo cual ayuda a entender el por qué de su trascendencia o falta de la misma.

HISTORIA. De igual manera, esta categoría es de las más importantes; cuenta resumidamente el origen, contexto e idea original de los creadores del personaje y su universo ficticio. Aquí se conocerá la creación y evolución a lo largo de los años y a través de los medios en que haya aparecido de cada uno de ellos.

APARICIONES. Con fines de distinguir los diferentes medios en que podría estar adaptado cada personaje y para dar un mayor peso a los productos audiovisuales, esta categoría se dividió en:

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS. Se coloca en primer lugar tomando en cuenta que el género surge como tal en las historietas o cómics y, como tal, es el primer momento en que muchos de ellos ven la luz. Se incluye también cualquier otro material impreso similar, como la novela gráfica o revistas.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS. El cine es el medio que más y mejor ha aprovechado el género, habiendo muchos ejemplos, sobre todo en la época del cine de oro mexicano, que tuvieron su origen en una película y no en un material impreso.

APARICIONES TELEVISIVAS. El siguiente medio que más ha aprovechado a los superhéroes es la televisión, aunque en menor medida por sus costos, siguiendo los pasos del cine.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS. Aún son contados los casos que han saltado a Internet o a los videojuegos y hay algunos excepcionales que han tenido presencia radiofónica.

MIEMBROS DEL EQUIPO. Solo en caso de ser equipos de superhéroes, anteriormente a las primeras dos categorías se incluye un apartado que enumera los miembros que lo integran, para distinguir cuántos y cuáles de ellos hay.

Además, es importante que cada ficha sea acompañada por imágenes que ilustren al personaje y sus diferentes adaptaciones y versiones, pues si el objetivo principal de la investigación radica en conocerlos como productos impresos y audiovisuales, es natural mostrar una referencia visual de ellos mismos. Cabe mencionar que la presentación de dichas imágenes no corresponde a una estructura similar en cada ficha, sino que se distribuyen de distinta manera en cada caso, de forma aparentemente errática; esto es así debido a una licencia autoral en que se pretende que el diseño se asemeje al del cómic, principal medio de comunicación del género de superhéroes.

Por último, hay que aclarar que, debido a las propiedades enciclopédicas del compilado, podría resultar lógico acercarse a su consulta mediante un sistema de ordenamiento alfabético, la decisión de acomodar las fichas más bien en orden cronológico corresponde a una lectura de mayor coherencia, que permita entender la historia de algunos de los personajes, tanto la ficticia como la historia detrás de su publicación, a partir de sus respectivos antecesores. Para facilitar la consulta, al final del mismo compilado, se incluyen dos índices, uno ordenado cronológicamente, tal como el trabajo mismo, y otro alfabéticamente.

La necesidad de un héroe

La evolución del concepto del héroe al del superhéroe y su particularidad en el superhéroe mexicano

A veces para hacer lo correcto, debemos mantenernos firmes y renunciar a lo que más queremos. Incluso a nuestros sueños.

Frase de Rosemary Harris (May Parker) en película *Spider-Man 2*. Traducción y cursivas mías.

El superhéroe es una figura mítica contemporánea, que se caracteriza por poseer cualidades superiores a las de cualquier ser humano y usarlas en favor del bienestar de la mayoría. Lucha contra el crimen, evita fenómenos naturales catastróficos, detiene a ‘genios del mal’ que buscan de imponer su visión del mundo, etc. Pero esta es, a grandes rasgos, una concepción popular derivada del panorama mediático que ve nuestra cultura en el cine, la televisión, los videojuegos y los cómics.

La Historia de los mitos⁵ y las leyendas ha dado cuenta de que cuando una sociedad llega a cierto nivel de complejidad o de crisis en sus estructuras, requiere crear en el imaginario colectivo, a partir de las propias características de su cultura, uno o varios personajes, que desahoguen las frustraciones de la gente con respecto a los problemas de su contexto.

Desde la mitología griega hasta la actualidad, la cultura popular se ha nutrido de héroes. Figuras míticas e inmaculadas dispuestas a luchar por la libertad moral, social e incluso, política de una nación real o imaginaria. Está claro que estos personajes heroicos sólo pueden pertenecer al mundo de la fantasía y de la ficción; mitos que han pasado de la tradición oral a la historieta y de ésta, al radio, cine, televisión y finalmente, video⁶.

⁵ “El mito relata una historia sagrada, es decir, un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del tiempo, *ab initio*. Mas relatar una historia sagrada equivale a revelar un misterio, pues los personajes del mito no son seres humanos: son dioses o héroes civilizadores, y por esta razón sus *gesta* constituyen misterios: el hombre no los podría conocer si no le hubieran sido revelados. El mito es, pues, la historia de lo acontecido *in illo tempore*, el relato de lo que los dioses o los seres divinos hicieron al principio del tiempo. ‘Decir’ un mito consiste en proclamar lo que acaeció *ab origine*. Una vez ‘dicho’, es decir, ‘revelado’, el mito pasa a ser verdad apodíctica: fundamenta la verdad absoluta.” Mircea Eliade. *Lo Sagrado y lo Profano*. Editorial Paidós. España. 2012. Pág. 72. Cursivas y comillas del autor.

⁶ Rafael Aviña. *Los Otros Héroes de las Galaxias*. En revista *Somos: Especial de colección Star Wars*. Editorial Televisa S.A. de C.V. México. Mayo, 1999. Págs. 54 y 55.

Estos personajes, a veces llamados semidioses, a veces llamados superhéroes, son una reacción a los problemas que, como seres humanos ‘normales’, las comunidades se sienten incapaces de resolver y que, al menos como ilusión, ellos sí podrían. De la misma manera, los enemigos también ficticios a los que combaten son encarnaciones de los propios problemas y miedos que las personas temen enfrentar. “Los relatos de héroes nos dicen más acerca de un pueblo que quizá ningún otro tipo de relatos. Puesto que, como individuos excepcionales y dignos de admiración, los héroes corporeizan las cualidades que más admiramos o deseamos en nosotros mismos”⁷.

¿Qué es un héroe?

A lo largo de la Historia, el término *héroe* ha sufrido transformaciones diversas, pero su definición conserva su esencia en términos generales.

Christopher Vogler, en su obra ‘El viaje del escritor: las estructuras míticas para escritores y guionistas, dramaturgos y novelistas’, [...] define al héroe como ‘alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, [...] En consecuencia, el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal’⁸.

El sacrificio al que se refiere el heroísmo, en primera instancia, es el que da origen a la palabra *héroe*, cuya raíz griega significa *proteger y servir*⁹. Un héroe tiene, en su primera concepción “nombre dado por los griegos a los grandes hombres divinizados”¹⁰, la obligación moral de utilizar sus dotes divinos para el bienestar de los mortales con quienes convive.

Los primeros ‘superhéroes’ deben ser los dioses y semidioses que otorgaban milagros o hacían proezas en las mitologías antiguas. Personajes como Prometeo u Heracles [sic] en Grecia, Hunahpu e Ixbalanque con los mayas o Cuchulain y Fergus en la mitología celta son algunos ejemplos.¹¹

⁷ Botkin B. A. *A Treasury of American Folklore: Stories, Ballads and Traditions of the People*. Crown. Nueva York, E.U.A. 1944. Pág. 2. Citado por Arnulfo Eduardo Velasco. *El Sueño de los Héroes en el Cine Estadounidense Contemporáneo*. En revista digital *Sincronía*. En sincronia.cucsh.udg.mx 16 de marzo de 2013. 17:00 hrs.

⁸ Christopher Vogler citado por Heroesreales. *Héroes Reales*. En www.heroesreales.blogspot.es 28 de mayo de 2013 18:00 hrs. Comillas del autor. Corchetes míos.

⁹ Heroesreales. *Héroes Reales*. *Ídem*. 28 de mayo de 2013 18:00 hrs.

¹⁰ Ramón García-Pelayo y Gross. *Pequeño Larousse en Color*. Pág. 463.

¹¹ Jorge Break, en entrevista personal con el autor. Corchetes míos.

El término a definir deviene, aunque parezca obviedad, del de *héroe*, al cual se le adhiere el prefijo *súper*, que quiere decir *superior* o *muy bueno*¹², haciendo alusión a que las cualidades de un superhéroe superan las del héroe simple, como lo hacen sobre el común de la humanidad.

Desde el escandinavo Odín hasta el inglés Samuel Johnson; desde el divino fundador del cristianismo hasta el valetudinario jefe de los enciclopedistas, en todos tiempos y lugares, fue el héroe materia de devoción y continuará siéndolo siempre. Todos rendimos culto a los grandes hombres; los amamos, los veneramos, nos prosternamos sumisos ante ellos¹³.

La concepción de lo heroico ha evolucionado así a partir de las diferentes necesidades sociales y los valores morales de las mismas.

El primer héroe griego

Las primeras representaciones de personajes heroicos son de seres antropomórficos, producto de la cópula entre un dios y un ser humano. Aún provenientes del Olimpo, donde residen los seres perfectos que crearon el mundo (según la mitología), los héroes son imperfectos. “Abarcar toda perfección solo se concede al primer ser que, por no recibirlo de otro, no sufre limitaciones”¹⁴.

Los semidioses tienen cuerpo humano, y en consecuencia también sus limitaciones, además de nacer y crecer entre humanos y así adquirir también sus valores y aspiraciones. Los griegos de la época Homérica creían en la valentía, el honor, la fuerza, etc., como los medios para alcanzar la inmortalidad, que era un valor griego por excelencia¹⁵. “Los héroes expresan el *ethos*, el carácter de un pueblo y el tipo de cosas que la gente aprueba”¹⁶.

Para los griegos de la antigüedad, los humanos tendrían que buscar asemejarse a los dioses, pero los semidioses tenían la obligación, al tener un mayor poder que ellos, de aprovecharlo y convertirse en héroes.

¹² Definición de la Real Academia Española. *Diccionario de la Lengua Española*. Espasa-Calpe. 2005. En www.wordreference.com 28 de mayo de 2013 17:00 hrs.

¹³ Tomás Carlyle. *Los Héroes. El Culto de los Héroes y lo Heroico en la Historia*. Pág. 12.

¹⁴ Baltasar Gracián. *El Héroe. El Discreto*. Pág. 21.

¹⁵ Heroesreales. *Op. Cit.* 28 de mayo de 2013 18:30 hrs.

¹⁶ Orrin E. Klapp. *Héroes, Villanos y Locos*. Pág. 55. *Cursivas del autor*.

El héroe espartano

“En la Grecia Clásica se desarrolla el concepto del ‘Héroe Espartano’, que es aquel guerrero [...] libre e independiente, y busca la gloria personal; [...] se sacrifica y dispone su vida al servicio de la ‘Patria’.”¹⁷.

La transformación de la sociedad conllevó un cambio de mentalidad en el que, aun creyendo en dioses, los griegos le atribuían cualidades heroicas a los hombres que alcanzaban los ideales y triunfos que se escribían en la Historia, por ejemplo los capitanes de ejércitos que ganaban grandes guerras, destacando la raza guerrera de Esparta entre las demás. Por lo tanto se le nombra así a la siguiente categoría histórica de héroes, que cambiaron la definición: “El que se distingue por sus acciones extraordinarias o su grandeza de ánimo”¹⁸.

El ciclo cosmológico [...] ha de seguir adelante no por medio de los dioses, que se han vuelto invisibles, sino por los héroes de carácter más o menos humano y por medio de los cuales se realiza el destino del mundo. Esta es la línea donde los mitos de la creación empiezan a dar lugar a la leyenda [...]. Los héroes se vuelven menos y menos fabulosos [...]”¹⁹.

Es a partir de ésta etapa que se reconocen los actos de hombres que se arriesgan y logran conseguir la gloria a partir de sus propias fuerzas, alcanzables por cualquier otro hombre, sin necesidad de favores de los dioses. Aunque no se deja de creer en ellos ni en su intervención para que tales hombres logren explotar sus capacidades terrenales.

Héroe santo

Con el devenir del Cristianismo, entre otras concepciones, la del *héroe* se transforma y toma dos vertientes; por un lado la del *santo* y por otro la del *mártir*.

El santo es un personaje cuyo heroísmo radica más en su mente y en su palabra que en su físico y sus acciones; rinde culto a Jesucristo y su sacrificio es el de continuar con las tradiciones religiosas y unir a otros a seguirlo; lleva una vida ejemplar.

¹⁷ Heroesreales. *Op. Cit.* 28 de mayo de 2013 19:00 hrs. Comillas del autor. Corchetes míos.

¹⁸ Ramón García-Pelayo y Gross. *Op. Cit.*

¹⁹ Joseph Campbell. *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis del Mito*. Pág. 282. Corchetes míos.

Dotado de un entendimiento puro, refrenando el yo con firmeza, alejándose del sonido y los otros objetos, y abandonando el odio y el amor; viviendo en la soledad, comiendo poco, dominando la palabra, el cuerpo, la mente, siempre en meditación y concentración, cultivando la liberación de las pasiones; olvidando la vanidad y la fuerza, el orgullo y la lujuria, la ira y las posesiones, tranquilo de corazón y libertado de su ego, merece volverse un solo ser con lo imperecedero.²⁰

El héroe mártir es el que sigue los pasos de Jesús hasta sus últimas consecuencias y, tal como lo hizo él, muere en el nombre de Dios. Es entonces que la figura del propio Jesús se convierte en heroica y con ella las de los apóstoles crucificados y, posteriormente, las de todos los que dieron sus vidas en las cruzadas, siguiendo su ideal.

En cuanto al problema de imitar a Jesús como un modelo humano, y de meditar sobre Él como un dios, la historia de la actitud cristiana puede resumirse *grosso modo* como sigue: 1) un período de seguir literalmente al maestro, Jesús, renunciando al mundo en la forma en que Él lo hizo (cristianismo primitivo); 2) un período de meditación sobre Cristo Crucificado como una divinidad dentro del corazón, llevando la vida en este mundo como la del sirviente de este dios (cristianismo antiguo y medieval); 3) rechazo de la mayor parte de los instrumentos que sustentan la meditación, pero continuando, sin embargo, la propia vida en el mundo como sirviente o vehículo del dios que se ha dejado de imaginar (cristianismo protestante); 4) un intento de interpretar a Jesús como un ser humano modelo, pero sin aceptar su camino ascético (cristianismo liberal)²¹.

Desde mucho tiempo antes se tenía en consideración a la gente practicante y representante de las cuestiones religiosas, llamados sabios, maestros, sacerdotes, etc., pero fue a partir de entonces que se les atribuyó también la cualidad heroica, que se tomó desde ese momento histórico como algo más cerebral.

Aunque con marcadas diferencias, la denominación de héroe siguió siendo referente a la divinidad. Además cobra una fuerza mayor la idea del sacrificio y entrega, cualidades que las figuras heroicas nunca han dejado de poseer, y desde entonces son llevadas al mayor extremo en el que el único Dios, en persona, vuelto hombre, es capaz de dar su propia vida por la salvación de toda la humanidad.

Una cualidad más, atribuida a ambos tipos de héroe, aunque no siempre concebida por cualquier personaje así, es la humildad, en la que el sacrificio se hace sin buscar a cambio una recompensa. “¡Oh, varón cándido de la fama! Tú, que aspiras a la

²⁰ Bhagvad Gita, citado por Joseph Campbell. *Ídem*. Pág 315.

²¹ Joseph Campbell. *Ibidem*. Pág. 286.

grandeza, alerta al primor. Todos te conozcan, ninguno te abarque, que con esta treta, lo moderado parecerá mucho, y lo mucho infinito, y lo infinito más”²².

Héroes de la Historia

A partir del surgimiento de la imprenta y hasta el siglo XX, se propaga el conocimiento y, con él, el cuestionamiento de lo establecido hasta entonces en todos los temas, incluido el que atañe a este texto.

Un primer ejemplo [...] es la obra de Miguel de Cervantes ‘El Quijote’, que a través de un torpe y anciano burgués que se aventura a volverse caballero, inspirado por la lectura de aventuras caballerescas, desmitifica y cuestiona arduamente los ideales que la era de la Caballería había impuesto²³.

Entonces la definición de *héroe* pasa a ser el “personaje principal de una obra literaria o de una aventura”²⁴.

Por otro lado, también, respetando la definición anterior y aún vigente, los personajes de la política se convierten en tales según sus actos y sacrificios, así como por sus ideas, capaces de movilizar masas de gente.

Al jefe, al capitán, al superior, al que asume el mando, al que está por encima de los demás hombres; aquel a cuya[s] voluntad[es] deben estar subordinadas todas las otras y sometérselo lealmente, cifrando su bienestar en esa voluntaria sumisión; a ese hombre debe considerársele como el más importante entre los grandes hombres. Para nosotros representa prácticamente el compendio de las varias formas de heroísmo²⁵.

Como respuesta a los personajes reales convertidos en héroes históricos, pero que, por su misma condición humana y debido al constante cuestionamiento, no podrían ser totalmente puros según la visión de la mayoría, es que surge la necesidad de personajes ficticios que se alejen a esa corrupción en la que caen los líderes y políticos; los superhéroes.

²² Baltasar Gracian. *Op. Cit.* Pág 10.

²³ Heroesreales. *Op. Cit.* 30 de mayo de 2013 17:00 hrs. Comillas del autor. Corchetes míos.

²⁴ Ramón García-Pelayo y Gross. *Op. Cit.*

²⁵ Tomás Carlyle. *Op. Cit.* Pág. 159. Corchetes míos.

Superhéroes

A partir de la época de la Segunda Guerra Mundial, y con la masificación mediática, el mundo se da cuenta de que los líderes políticos, que en algún momento fueron considerados heroicos, a la larga, caían en la tiranía, o que los que para unos eran buenos podían representar el mal para otros, ésto sumado a la incapacidad del ser humano de evitar catástrofes de las magnitudes que estaban viviéndose; ya nadie era de total confianza ni tenía el poder que se requería, se necesitaba nuevamente del mito que dio esperanza a los antiguos griegos.

El sentimiento de superioridad y el desdén son la venganza del romántico contra su tiempo. El hombre romántico se considera un alma superior, un aristócrata del espíritu que, al igual que los ejércitos atenienses afrontando a los medos en Maratón a pesar de los adversos oráculos, es capaz de afrontar el adverso signo de su época. [...] [Se entiende] la existencia como una guerra sin cuartel en que unos pocos, los elegidos del cielo para el mayor placer y el mayor dolor, se hallan acometidos por una mayoría asustadiza que rehúye las pasiones extremas. De tal concepción nace el *superhombre*²⁶.

“El espíritu bélico latente en todo el mundo y la fantasía de mundos futuros alimentaron la imaginación [...] de argumentistas adelantados a su tiempo [...] [y] también de dibujantes atrevidos capaces de revolucionar el arte del *comic*”²⁷. Es así que inicia una ola de personajes ficticios hechos para satisfacer las necesidades de su tiempo y, dadas las condiciones, es en el cómic que aparecen los primeros de su clase. “En [...] 1938 [...] de la mano de Joseph Shuster y Jerry Siegel aparecería el primer gran superhéroe de la historia del cómic: *Superman*. [...] en el número uno de la revista *Action Comics* (junio, 1938)”²⁸.

Los guiones en aquella época no tenían nada que ver con los de la actualidad. El héroe se dedicaba a cazar villanos para llevarlos a la cárcel, eran simples aventuras detectivescas y de acción, pero cuya moralidad era la ley, y por tanto el gobierno, del momento, no se cuestionaba nada; sólo actuaban como una especie de policías.²⁹

La necesidad de esos tiempos era la de representar al pueblo los ideales morales de su sociedad (“Los héroes son así, modelos de conducta, de superación y de sacrificio personal. Modelos, que en épocas de confusión, guerra o conflicto, sirven de guía a la

²⁶ Rafael Argullol. *El Héroe y el Único. El Espíritu Trágico del Romanticismo*. Pág. 273. Cursivas del autor. Corchetes míos.

²⁷ Rafael Aviña. *Op. Cit.* Pág. 55. Cursivas del autor. Corchetes míos.

²⁸ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *La Evolución del Concepto de Superhéroe*. En www.circulohermeneutico.com. Pág. 9. 31 de mayo de 2013 17:00 hrs. Cursivas mías.

²⁹ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Ídem*. Pág 10. 31 de mayo de 2013 17:00 hrs.

sociedad y [para] superar sus problemas”³⁰). La mejor herramienta fue a través del cómic, que era un medio barato, entretenido y accesible, y de personajes atractivos con los que los lectores se pudieran identificar e incluso aspirar a ser como ellos [tal como sucedía con los dioses griegos].

Estos cómics trataban principalmente la vida del personaje como superhéroe, parándose rara vez a analizar su vida personal. El tratamiento que recibían estos personajes era de Dioses, como si se tratase de las deidades de la antigua Grecia. Eran el ideal del bien y estaban por encima de todo; no eran seres comparables a los humanos sino que se les situaba en un plano moral superior al del resto de la humanidad sin cuestionar sus acciones.³¹

Es notorio que el factor que convierte en superhéroe a un personaje siempre estuvo presente; incluso se puede ver en la obvia inspiración [admitida por sus propios autores] de algunos de ellos en personajes de las antiguas leyendas o de la literatura clásica, tal como *Flecha Verde*, que es una versión moderna de *Robin Hood*³² o *Hulk* del *Doctor Jekyll y Mr. Hyde*³³.

Poco a poco, se incorporarían al universo de los superhéroes diferentes personajes que cumplirían con las necesidades de sus tiempos; y así, por ejemplo, en 1941 aparece la *Mujer Maravilla* [“una especie de versión femenina de *Superman*”³⁴], primera superheroína, creación de William Moulton Marston, respondiendo a la creciente necesidad de la participación femenina en los diversos ámbitos sociales.

También, en poco tiempo aparecerían los equivalentes a los héroes espartanos bajo nombres como *Batman* o *Iron Man*; justicieros sin poderes sobrehumanos pero con el valor para enfrentarse a la injusticia con sus propios recursos. “Proceden grandes efectos de gran causa, y portentos de hazañas de un prodigio de corazón. Son gigantes

³⁰ Heroesreales. *Op. Cit.* 31 de mayo de 2013 18:00 hrs. Corchetes míos.

³¹ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Ibidem.* Pág 10. 31 de mayo de 2013 17:00 hrs.

³² “Por supuesto, el *Flecha Verde* de 1941 era una copia también, de *Robin Hood*. George Papp y Mort Weisinger [creadores del personaje de cómic] incluso lo vistieron con la gorra emplumada y medias de Errol Flynn [actor que daba vida a *Robin Hood* en la película del mismo nombre de 1938]. O tal vez estaban robando el *Arrow* de Paul Gustavson, el primer superhéroe encapuchado con un arco y carcaj en una producción presentada en *Action Comics #1*, antes de *Superman*.”

Chris Gavalier. *The Patron Saint of Superheroes*. En thepatronsaintofsuperheroes.wordpress.com 3 de junio de 2013, 18:00 hrs. Texto original en inglés. Traducción, cursivas y corchetes míos.

³³ “Stan Lee declaró ‘Hulk es realmente como el Dr. Jekyll y Mr. Hyde, es una fórmula que la gente ama: el hombre bueno que se convierte en malo y esas dos partes que siempre se encuentran en conflicto... y pienso que es un tema que el público entiende y con el que puede identificarse’.”

Stan Lee, citado por Julio Vélez. *Del Toro y Stan Lee hablan sobre la serie The Hulk*. Cine Premiere. En www.cinepremiere.com.mx 3 de junio de 2013, 16:00 hrs. Comillas y puntos suspensivos del autor.

³⁴ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Op. Cit.* Pág 10. 31 de mayo de 2013 17:00 hrs. Cursivas mías.

los hijos de un corazón gigante. Presume siempre empeños de su tamaño, y afecta primeros asuntos”³⁵.

Orrin E. Klapp, enlista a los héroes según sus atributos en triunfadores, espléndidos ejecutantes, héroes de mérito o de aceptabilidad sociales, servidores de grupo, y espíritus independientes³⁶. Según tal clasificación, los superhéroes de esta primer etapa de su Historia podrían catalogarse dentro de la primera clase: “héroes que vencen a todos, obtienen lo que desean y siempre se salen con la suya”³⁷.

El héroe o superhéroe no es pues, quien hace el bien, según un canon determinado perpetuamente, sino un personaje que hace lo que la mayoría aspira a hacer o espera que alguien más haga por ella, lo cual en la mayoría de las civilizaciones se traduce como ‘lo bueno’, pero no necesariamente coincide entre una cultura y otra, o entre distintos tiempos históricos de las mismas.

La personalidad secreta

Hasta entonces, las historias de los héroes eran de honor, se escribían las proezas de dioses y de nobles, y por lo tanto sus nombres eran dados a conocer con la intención de ser inmortalizados. Pero los superhéroes aparecen con máscaras y usando alias, para proteger su personalidad. “Tal vez la idea, de la famosa secreta identidad, que le permitía a cada héroe esconderse entre el común, hizo fantasear más a los lectores, que pudieron llegar a creer [que] sus superhéroes escondidos en el anonimato podrían estar a la vuelta de la esquina”³⁸.

Pero la vida privada de tales personajes no habría sido explorada sino hasta que Stan Lee publica la serie de *Los Cuatro Fantásticos*:

Son personas normales, reflejo de la sociedad americana³⁹ de la época [...]. Su lucha es por el mundo, con un alto contenido de ideología americana, pero sus problemas personales también quedan reflejados, [...]. No tenían un aspecto demasiado heroíco, de hecho hablaban y se comportaban como seres

³⁵ Baltasar Gracian. *Op. Cit.* Pág 16.

³⁶ Orrin E. Klapp. *Op. Cit.* Pág. 55.

³⁷ Orrin E. Klapp. *Ídem.* Pág. 59.

³⁸ Heroesreales. *Op. Cit.* 31 de mayo de 2013 18:00 hrs. Corchetes míos.

³⁹ Estadounidense.

humanos aunque sus habilidades especiales les apartaran de los comunes mortales⁴⁰.

Posteriormente, y con mayor profundidad, el mismo autor saca a la luz *Spider-Man*, personaje que es totalmente retratado por su forma humana primordialmente; es decir que la historia habla más sobre el adolescente Peter Parker que sobre su *alter ego Spider-Man*; “el personaje va evolucionando en sus diversas etapas como persona corriente con la única diferencia de que se pone un traje para luchar contra el crimen”⁴¹.

En esta historia se detalla para la gente la necesidad del anonimato de un justiciero foragido que, en la sociedad contemporánea, no podría mantener a salvo a sus seres queridos ni con todos sus poderes si algún enemigo se enterara de quién se trata. “La secreta identidad humanizaba a los superhéroes y aun despierta la idea en cada uno de nosotros de que algún día, podremos desarrollar superpoderes y salvar al mundo”⁴².

La última exploración de la personalidad secreta de los superhéroes se presenta en la serie *X-Men*, en la que un grupo de jóvenes mutantes tratan de ganarse su lugar en la sociedad al aprovechar sus dones [tal como los semidioses de Grecia] para defender a la gente de los criminales y de otros mutantes que utilizaban los propios para fines opuestos al bienestar común, pero a diferencia de otros personajes, éstos son despreciados, incluso atacados, por hacerlo. “Los mutantes, para evitar repercusiones sociales hacia su persona, tienden a ocultar su identidad [...], por un lado parece que hace una analogía con el racismo, [...], pero también se puede interpretar como una reflexión sobre la homosexualidad”⁴³.

El villano

Klapp distingue como villanos a los que amenazan al orden y al status [incluyendo ahí a los mismos héroes cuando son corrompidos y aprovechan su poder en forma

⁴⁰ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Op. Cit.* Pág. 12. 31 de mayo de 2012 18:30 hrs. Corchetes míos.

⁴¹ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Op. Cit.* Pág. 12. 31 de mayo de 2012 18:30 hrs.

⁴² Heroesreales. *Op. Cit.* 31 de mayo de 2013 18:00 hrs.

⁴³ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Op. Cit.* Pág. 14. 1 de Junio de 2013 16:00 hrs. Corchetes míos.

negativa], usurpadores y opresores, forasteros [pues siempre es considerado sospechoso el extraño], traidores e indeseables sociales⁴⁴.

Los villanos son complemento de los héroes, son sus fuerzas opositoras y, por lo tanto, los que les dan razón de existir y sentido a las proezas que de ellos cuentan los mitos. Como tales, han pasado por las mismas transformaciones que ellos a través del tiempo y la forma de verlos ha variado a los ojos de su público.

Así pues, se tuvieron en el pasado a los titanes que representaban fenómenos naturales difíciles de explicar e imposibles de controlar, y que causaban grandes catástrofes en las naciones, como también se tenían representaciones monstruosas de los tiranos que habían asolado a los pueblos. Solamente un hombre valiente, que venía del exterior y, muchas de las veces, portaba ‘sangre noble’ o ‘divina’, podía vencerlos, siempre respetando los ideales éticos de la sociedad: amor, justicia, igualdad, etc.

Ahora los héroes vienen de otros planetas [‘procedencia divina’], son superdotados en accidentes de laboratorio o tienen herencias multimillonarias [‘sangre noble’] que les permiten costearse los aparatos necesarios para combatir a otros seres alienígenas o a humanos con intenciones perversas, como conquistar el mundo o destruirlo.

La mitología ha sido interpretada por el intelecto moderno como un torpe esfuerzo primitivo para explicar el mundo de la naturaleza (Frazer); como una producción de fantasía poética de los tiempos prehistóricos, mal entendida en edades posteriores (Müller); como un sustantivo de la instrucción alegórica para amoldar el individuo a su grupo (Durkheim); como un sueño colectivo, sintomático de las urgencias arquetípicas dentro de las profundidades humanas (Jung); como el vehículo tradicional de las intuiciones metafísicas más profundas del hombre (Coomaraswamy); y como la Revelación de Dios a Sus hijos (la Iglesia) [...], la mitología se muestra tan accesible como la vida misma a las obsesiones y necesidades del individuo, la raza y la época⁴⁵.

En los primeros cómics de superhéroes que se publicaron, “los villanos no eran tan espectaculares, sólo gente que cometía crímenes y pocas veces se veía razones o motivaciones que fuesen más allá de conseguir riquezas o ansias de poder”⁴⁶.

En esta colección [*Los Cuatro Fantásticos*] se creará un villano que pasará a la historia por su importancia, ya no se trataba de uno que pretendía un robo o una conquista sin explicaciones ni demasiada importancia en la historia.

⁴⁴ Orrin E. Klapp. *Op. Cit.* Págs. 93 – 105.

⁴⁵ Joseph Campbell. *Op. Cit.* Págs. 336 – 337. Corchetes míos.

⁴⁶ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Op. Cit.* Pág 10. 31 de mayo de 2013 17:00 hrs.

Hablamos del primer villano inteligente del mundo del cómic, un personaje que llegaba a resultar tan atractivo o más que los propios héroes: el [...] *Doctor Doom*⁴⁷.

El Antihéroe

Desde los años sesenta, con representaciones de personajes como *Magneto*, principal antagonista de *X-Men*, pero cuyos objetivos son presentados con argumentos muy acordes a los que muchos lectores y espectadores pueden identificar con sus propias ideas sobre el mundo, incluso más que los de los héroes que lo combaten, “el villano es paradójicamente, un favorito del público”⁴⁸.

Durante la década de los sesenta ambos [Stan Lee y Jack Kirby] dotarían a los héroes de algo sin precedentes en la industria. Ellos eran héroes no porque estuviera bien hacerlo, ni por la idea del bien *per se*; cada uno [...] tenía un secreto, un sentimiento de culpa que los obligaba, que los motivaba a ser héroes. ‘Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad’, es la frase con la que cierra el *Amazing Fantasy* número 15 que introduce a Peter Parker, Spiderman, [...] estas palabras [eran] las que separaban a los héroes dioses sin fisuras de los dioses humanos en la edad de plata [del cómic] –los dioses que sufrían, los dioses con una psique, que antes de Marvel no existían–; estas palabras son los cimientos de Marvel cómics⁴⁹.

En la misma serie de *X-Men*, con el paso del tiempo, se incluyen dos nuevas concepciones sobre los superhéroes; la primera está en la inclusión social, pues aparecen héroes de todo el mundo; canadienses, kenianos, chinos, franceses, rusos, alemanes, etc. La segunda la vemos representada particularmente en un personaje que se volvería icónico y abre paso a un nuevo tipo de superhéroe: Wolverine, que “representa probablemente el primer personaje ‘oscuro’ con pasado incierto y cuya moralidad es bastante cuestionable”⁵⁰.

Palabras como justicia, libertad y empatía están unidas a estos seres súper poderosos, incluso a los que de pronto no parecen tan ‘buenos’ o poseen una concepción moral no muy aceptable, como el caso de Vegeta en la serie *Dragon Ball* o Cat Wowan y Black Cat en el universo de DC y Marvel.⁵¹

⁴⁷ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Op. Cit.* Pág 12. 1 de junio de 2013 16:00 hrs. Cursivas del autor. Corchetes y paréntesis míos.

⁴⁸ Orrin E. Klapp. *Op. Cit.* Pág. 91.

⁴⁹ Alberto Sándel. *Thor: Un Mundo Oscuro*. En *enfilme.com* 4 de noviembre de 2013 22:00 hrs. Guiones y cursivas del autor. Corchetes míos.

⁵⁰ David Fonseca Cano e Igor Álvarez Muñiz. *Ídem*. 1 de Junio de 2013 16:00 hrs. Comillas del autor.

⁵¹ Jorge Break en entrevista personal con el autor. Comillas del entrevistado.

En los cómics, y posteriormente en su evolución a la novela gráfica, escritores como Frank Miller y Allan Moore, en títulos como *Watchmen*, y readaptaciones de cómics de *Batman*, *DareDevil*, entre otros, de igual forma que en las adaptaciones a cine, han mostrado una humanización de los superhéroes, tal como sucedió con los héroes de la antigüedad, llevándolos a situaciones extremas en las que ceden ante sus pasiones, son vengativos, cometen crímenes e incluso se vuelven mortales [son muy populares los cómics en que muere Superman o el Capitán América, incluso la última adaptación de *Batman*, *The Dark Knight Rises*; de *Iron Man*, *Iron Man 3*; y las de la saga de *X-Men*, se han atrevido a mostrar la muerte y/o el retiro de sus personajes principales].

En efecto, somos y estamos rodeados de ciudadanos comunes y corrientes cuyas proezas han sido borradas de los anales la historia. En efecto, el mundo actual ha generado el estereotipo de héroe, que no responde a las capacidades ni perfiles que cada uno llevamos dentro. Es así como nuestros actos heroicos pasan a ser narraciones anecdóticas que pronto se olvidan⁵².

El superhéroe mexicano

Los superhéroes mexicanos surgen, al igual que los estadounidenses, en la época de la Segunda Guerra Mundial, teniendo como primer hogar el cómic, el cual, desde un principio se diferenció del extranjero por su contenido, por las técnicas artesanales utilizadas en su manufactura y por el estilo moderno del que se impregnan sus historias y personajes. Las problemáticas sociales que dan pie al género en México son muy distintas a las de Estados Unidos, causa por la que su carácter es evidentemente diferente.

La técnica más característica de la época dorada del cómic mexicano, y por la que se le ha reconocido como un estilo particular de la región, fue la fotonovela, especialmente reconocible en la obra de José G. Cruz y sus derivados.

En 1943 empezó a utilizar la técnica del montaje en la serie-historieta Ventarrón y, a mediados de los cincuenta, cuando concluye la época de los pepines, Cruz realizó una gran producción de historietas y fotocomposiciones. [...] Aurrecochea y Bartra, estudiosos de las historietas

⁵² Heroesreales. *Op. Cit.* 2 de junio de 2012. 23:00 hrs.

en México, señalan algunos rasgos claves de la técnica de Cruz: ‘En su perpetua urgencia de argumentos, Cruz no se detiene ante el saqueo. Adapta toda clase de cuentos, novelas y leyendas, y traslada a las viñetas varias películas de éxito (...) La utilización de fotogramas de los filmes en las versiones moneras hace pensar que él o su editor, tenían convenios con las distribuidoras cinematográficas, y sugiere que el cine y la historieta de la época, lejos de competir entre sí, eran cómplices en el asedio de los espectadores’.⁵³

Las revistas de *Pepín* y *Chamaco* fueron las primeras en atreverse a publicar las historias de diversos autores que narraban aventuras de seres extraños, fuera de lo canónico en la literatura aceptada por los críticos e intelectuales de la época. Debido a esto es que, por muchas décadas, no se les atribuyó un verdadero valor cultural a los cómics y mucho menos a los de corte fantástico o de superhéroes. Es por ello también que el registro histórico que queda de ellos es muy escaso.

En sus primeros años, los cómics en México se enfocaban en el retrato de la cultura popular y en la creación de personajes que se pudieran identificar con la población. Publicados en revistas y periódicos de la época, los cómics sirvieron, además, como impulso para el proceso de alfabetización de un país que, tras la guerra revolucionaria, encontraba a buena parte de su población con graves carencias en el desarrollo social y ajenos a lo que, en aquel tiempo, se consideraba cultural.⁵⁴

El héroe moderno en México

El superhéroe mexicano corresponde a un nuevo tipo de héroe, uno moderno porque de él destacan rasgos particulares que el héroe clásico de la mitología no poseía y que sin embargo no podrían catalogarse totalmente (en la mayoría de los casos) en el arquetipo del antihéroe, pues sus valores y su manera de conducirse se asemejan más a la del héroe clásico. Pero también está muy adecuado a los rasgos característicos de la cultura nacional mexicana.

La nuestra es una edad antiheroica. Los grandes hombres de la historia se han encogido y recogido. El declive de la fe y la burocratización del mundo cerraban el crédito a los héroes. En lugar de estos, la mediocridad se había apoderado de los últimos siglos; tragedias y retos colectivos dejaron de suscitar la apoteosis que, como se sabe, fue en los tiempos griegos la

⁵³ Anónimo. Cruz, José Guadalupe. En escritores.cinemexicano.unam.mx 15 de noviembre de 2015, 12:30 hrs. Paréntesis y comillas del autor. Corchetes míos.

⁵⁴ Hch. Crítica, Sátira y Diversión. En www.excelsior.com.mx 15 de noviembre de 2015, 20:00 hrs.

deificación y el alto tributo a los héroes. Al desaparecer, ellos reafirman el desencanto y la chatura de la circunstancia contemporánea.⁵⁵

Para Hodara, son tres los grandes pensadores que se han encargado de sepultar la figura clásica del héroe; Charles Darwin, Karl Marx y Sigmund Freud, abriendo así paso a la modernidad y a héroes [y superhéroes] propios de su época.

El primero subrayó la naturaleza animal, remota de cualquier divinidad, del hombre cotidiano; escamoteó pretensiones metafísicas o teológicas; para Darwin, el culto al héroe constituiría un paganismo curioso, opuesto a su bien fundada zoología. Marx, como analista social, hizo hincapié en el eslabonamiento causal de estructuras, de modos de producción; este determinismo desalojó al individuo en cuando categoría histórica; es una pieza necesaria, pero necesariamente anónima. Sin embargo, Marx, el profeta, no pudo subestimar las fuerzas de la voluntad que se materializan en personajes y en movimientos, ora para acelerar ora para inhibir el curso imperturbable de los hechos. Él mismo, como Darwin y Freud, fue héroe. [...] el animador del psicoanálisis puso al desnudo el influjo del inconsciente y de las fijaciones genéticas. Relativizó así la espontaneidad heroica. El problema verdadero no es el héroe: son sus seguidores. La admiración a lo heroico es una evidencia más de la fragilidad humana. El hombre no puede abstenerse de la trascendencia aunque Dios y Sus fabulaciones hayan muerto.⁵⁶

Esto no quiere decir que el héroe sea una figura del pasado. Por el contrario, sigue y seguirá siendo vigente mientras la raza humana necesite idealizar una realidad mejor a la suya propia y actual. “Espléndida ilusión, pues lo heroico aún nos encandila y enardece. Es un imperativo de la cultura que precisa de modelos ejemplares, o tal vez se trata de una tendencia implacable de la condición humana”⁵⁷. En el siglo XX y XXI se ha requerido de una figura aun mayor que la heroica. Ya no se tiene fe en las personas de carne y hueso con las que convivimos día a día, pues la Historia nos ha mostrado que los héroes se corrompen. “Mueres siendo un héroe o vives lo suficiente para convertirte en villano”⁵⁸. Es necesario el mito de un ser superior, un superhéroe.

A lo largo del tiempo, los mitos han sido fragmentados o adaptados a las necesidades de los pueblos que los crean o los reciben, en dichas alteraciones existe indudablemente un uso ideológico llevado a cabo con el fin de legitimar determinada acción política. [...] Los espectadores buscan las imágenes modernas, como formas antestéticas exacerbando los triunfos y las

⁵⁵ Joseph Hodara. *Historia, Héroes y Antihéroes*. Pág. 335.

⁵⁶ Joseph Hodara. *Ídem*. Págs. 335 – 336. Corchetes míos.

⁵⁷ Joseph Hodara. *Ibidem*. Pág. 336.

⁵⁸ Frase de Aaron Eckhart (Harvey Dent/*Two Faces*) en película *The Dark Knight*. Traducción mía.

derrotas como propias, y proyectando las frustraciones de lo que cada uno de nosotros hubiera querido ser.⁵⁹

Características del superhéroe mexicano

Si bien, los primeros héroes de las publicaciones mexicanas, en general, carecían de poderes extraordinarios, sí cumplen con los rasgos característicos de la figura del superhéroe por diversas razones.

En México, país constantemente menospreciado por sus propios habitantes⁶⁰, es difícil creer en un héroe inmaculado, es más probable la existencia de un hombre o mujer que se ha cansado ya del implacable pisoteo del poderoso y la nula respuesta por parte de las autoridades, y así decida tomar la extravagante decisión de disfrazarse y hacer justicia por cuenta propia, con los recursos de que dispone.

Un superhéroe es una persona que visualiza la ayuda hacia los demás sin importarse él mismo. [...] Un superhéroe tiene más chance de sobrevivir porque tiene poderes, facultades y puede sortear la muerte de otra forma, más fácil que un héroe normal. [...] También, [...] se supone que esas facultades le permiten hacer hazañas que las personas normales no pueden. La parte importante es que tiene ciertos valores. Esos valores, digan lo que digan, a través del tiempo, son valores que la gente busca, aun gente retorcida mentalmente, de todas maneras busca alguien que lo salve internamente. [...] Entonces cuando ven un superhéroe, se ven reflejados en él.⁶¹

⁵⁹ Maximiliano Korstanje. *El Mito del Héroe: Morfología y Semántica de la Figura Heroica*. Revista de Antropología, Vol. 53, No. 2. Fondo de Cultura Económica. Argentina. Págs. 738 – 740.

⁶⁰ El mexicano se me aparece como un ser que se encierra y se preserva: máscara el rostro, máscara la sonrisa. Plantado en su arisca soledad, espinoso y cortés a un tiempo, todo le sirve para defenderse: el silencio y la palabra, la cortesía y el desprecio, la ironía y la resignación. Tan celoso de su intimidad como de la ajena, ni siquiera se atreve a rozar con los ojos al vecino: una mirada puede desencadenar la cólera de esas almas cargadas de electricidad. Atraviesa la vida como desollado; todo puede herirle, palabras y sospecha de palabras. Su lenguaje está lleno de reticencias, de figuras y alusiones, de puntos suspensivos; en su silencio hay repliegues, matices, nubarrones, arco iris súbitos, amenazas indescifrables. [...] En suma, entre la realidad y su persona se establece una muralla, no por invisible menos infranqueable, de impasibilidad y lejanía. El mexicano siempre está lejos, lejos del mundo y de los demás. Lejos, también, de sí mismo. Nuestras relaciones con los otros hombres también están teñidas de recelo. Cada vez que el mexicano se confía a un amigo o a un conocido, cada vez que se 'abre', abdica. Y teme que el desprecio del confidente siga a su entrega. Por eso la confidencia deshonra y es tan peligrosa para el que la hace como para el que la escucha [...]. Nuestra cólera no se nutre nada más del temor de ser utilizados por nuestros confidentes —temor general a todos los hombres— sino de la vergüenza de haber renunciado a nuestra soledad. El que se confía, se enajena; [...]. La distancia entre hombre y hombre, creadora del mutuo respeto y la mutua seguridad, ha desaparecido. No solamente estamos a merced del intruso, sino que hemos abdicado. [...] El mexicano considera la vida como lucha, concepción que no lo distingue del resto de los hombres modernos. Octavio Paz. *El Laberinto de la Soledad*. Págs. 61 – 62. Comillas y guiones del autor. Corchetes míos.

⁶¹ Óscar González Loyo, en entrevista personal realizada por el autor. Corchetes míos.

La principal cualidad de dichos personajes es la capacidad de superar sus propios límites naturales, sociales y culturales, para adiestrarse en diversas maestrías que les ayuden a combatir la maldad e injusticia, eso aderezado con la personalidad secreta y el sacrificio de un estilo de vida normal a cambio de lograr hacer de su mundo uno mejor, lo hacen estar muy apegado a la definición clásica del *superhéroe*.

Los primeros personajes de este género se basaban en héroes de la vida real y así, siendo el acontecimiento histórico más importante y reciente del país, para esos años, la guerra de la Revolución Mexicana, muchos personajes se basaron en guerrilleros que combatieron en ella. A esto se le suma la evidente inspiración en la novela estadounidense *El Zorro*⁶² que significó un pilar en la creación de diferentes personajes. Cabe destacar que, tanto los autores mexicanos como otros en el extranjero, sobre todo en Estados Unidos y Europa, tomaron prestados rasgos de la obra de McCulley, uno de los mayores ejemplos es la creación de Bob Kane: *Batman*.

Por lo anterior, continuó en el cine mexicano, especialmente durante la Época de Oro. Los héroes que más veces fueron retratados en la gran pantalla fueron los que se inspiraban en rancheros enmascarados.

Al llegar el general Lázaro Cárdenas del Río a la presidencia de México, la industria cinematográfica tuvo gran impulso porque llegaba a las masas y no solo se haría cine de esparcimiento, sino aún a los intereses políticos de los nacionalistas revolucionarios.⁶³

A partir del éxito que adquirió el cómic entre los sectores populares y aprovechando el fanatismo por los superhéroes extranjeros, destacando los estadounidenses, los autores mexicanos se dedicaron a producir los propios, aunque en la mayoría de los casos más bien se trataban de copias, algunas veces en tono de parodia, pero otras llegaron hasta a plagiar a dichos personajes.

El éxito de [*Memín Pinguín* y *La Familia Burrón*] motivó la aparición de nuevos personajes que querían sacar provecho de la veta que se había descubierto. Así, México inició su camino propio en el mundo de los superhéroes con la aparición del cómic de Kalimán, el héroe acompañado por Solín que nació originalmente como radionovela, pero que gracias a su aceptación pronto llegó al impreso publicando desde 1965 hasta 1991.⁶⁴

⁶² MCCULLEY, Johnston. *The Curse of Capistrano*. All-Story Weekly. Estados Unidos. 1919.

⁶³ Everardo Monroy Caracas. *En 1938, el Zorro Hizo de las Suyas en Tepoztlán*. En tintaguerreresdodotcom.wordpress.com 20 de noviembre de 2015, 16:00 hrs.

⁶⁴ Hch. *Op. Cit.* 15 de noviembre de 2015, 23:00 hrs. Corchetes y cursivas míos.

Pocos personajes destacaron por su originalidad, pero son los mismos los que trascendieron de su producto primario para saltar a otros medios y a través de las épocas. Caso destacado, entre los personajes de corte cómico, es el del Chapulín Colorado, creación de Roberto Gómez Bolaños, el cual además de romper barreras generacionales, también rompió fronteras, pues continúa presente en producciones contemporáneas que se distribuyen por todo el mundo, ya que, a pesar de tratarse de una parodia más, es una totalmente original que sabe adaptarse a la identidad del mexicano y del latinoamericano de cada época.

El Chapulín Colorado, como todo latino es coqueto y mujeriego; no importándole ser bajito, flaquito y no una cosa así que digan ¡que bruto, que guapo es este tipo! En cuanto ve a una mujer se lanza a la conquista, porque a él le encantan las mujeres, cosa que no es común en los héroes sajones que lo compiten.⁶⁵

Superhéroe mexicano moderno

En la década de 1980 surgió una generación de comiqueros que, aunque también se apegaban a los estándares impuestos por los estadounidenses sobre las características clásicas de un superhéroe, sí tendrían rasgos originales y propios de la cultura mexicana.

Los superhéroes mexicanos tienen la tendencia del humor, son más humorísticos [sic], más ingenuos, porque México lo que quiere [...] muchas veces es conservar la ingenuidad, porque es parte de lo que puede salvarnos. Una persona ingenua tiene más facultades de sacrificarse a sí misma que una persona que piensa. Una persona que piensa dice 'no, mejor no me meto', un superhéroe ingenuo dice 'yo voy a salvarlo'. Entonces, es lo que falta, por eso ya no hay muchos superhéroes. [...] El superhéroe mexicano tiene esa moral pero al mismo tiempo también es medio pícaro y puede hacer trampa pero para ayudar, y a veces no es que esa trampa sea mala, tiene que ser para luchar contra el malo que es el que hace trampa mala. Es cuestión de enfoques.⁶⁶

Karmatrón, creación de Óscar González Loyo, es uno de los superhéroes más reconocidos de los surgidos de dicha generación, de los que pretenden conservar los valores ingenuos característicos del mexicano, a pesar de tratarse de un personaje cuya historia lo ubica en un planeta distante.

⁶⁵ Roberto Gómez Bolaños. *El Chapulín Colorado es un Héroe*. En chespirito.com 10 de noviembre de 2015, 10:00 hrs.

⁶⁶ Óscar González Loyo en entrevista personal con el autor. Comillas del entrevistado. Corchetes míos.

Superhéroes en los medios audiovisuales

Una particularidad del superhéroe es su natural presencia en medios audiovisuales. Casi a la par de su nacimiento en los medios impresos, fueron adaptados al cine, debido a la necesidad de sus tiempos y al alto número en que se realizaban ya las producciones cinematográficas.

Los años 30 y 40 marcan sin duda la etapa más dichosa del *comic* épico y su fusión con aquellas imágenes en movimiento surgidas del cinematógrafo. Los seriales fílmicos de aquellas épocas encontraron una gran veta de inspiración en las hazañas de los héroes que poblaban las páginas de los diarios y las historietas. De esa manera, Flash Gordon, Dick Tracy, Mandrake 'El Mago', El Fantasma, Superman y otros más fueron trasladados a la pantalla con una clara tendencia al exceso, sin faltar los giros estilísticos que se alejaban de las fuentes originales pero respetando el delirante concepto de sus creadores⁶⁷.

En cada época de la radio, el cine, la televisión y el Internet se ha recurrido a la adaptación de historias míticas, desde las mitologías griegas, pasando por las leyendas del Romanticismo, hasta las historias recientes que no tardan en pasar del cómic al cine, a la televisión, a los videojuegos.

Actualmente las películas están haciendo su parte para hacerlos indispensables dentro de la cultura pop[,] hay más gente en el mundo que conoce a los personajes por el cine o televisión que por los cómics. Pero debido a que la corriente moderna de los superhéroes viene del cómic sería más benéfico para el mismo medio que no se desligaran [de ese medio], y sobre todo que no perdieran su esencia.⁶⁸

En el cine, el surgimiento de superhéroes se dio en una época en que la sociedad, principalmente la estadounidense, necesitaba esa luz de esperanza en que, aunque todo parecía ir de mal en peor, tal vez llegaría alguien a rescatar el día, y ya no era suficiente ver dicha esperanza plasmada en un papel, era necesario recurrir a los nuevos medios, que de alguna manera, se asemejaban más a lo real y a lo posible.

El 8 de enero de 1933 [...] [Alex] Raymond creó al personaje que muy pronto llegaría al cine de la mano de [...] Larry 'Buster' Crabbe, quien ya había personificado a uno de los 'tarzanes' de la pantalla y a su vez, posterior protagonista de una serie de ciencia ficción predecesora de *Flash Gordon* titulada *Buck Rogers en el siglo 25*. [...] Fue la base del primer héroe de la ciencia ficción en las páginas del *comic*, cuya primera entrega apareció el 7 de enero de 1929⁶⁹.

⁶⁷ Rafael Aviña. *Op. Cit.* Comillas y cursivas del autor.

⁶⁸ Jorge Break en entrevista personal con el autor. Corchetes míos.

⁶⁹ Rafael Aviña. *Op. Cit.* Comillas y cursivas del autor, corchetes míos.

Sin embargo, eso no quiere decir que solamente en situaciones catastróficas como las que vivía el mundo en esos años pueda tener éxito una historia así (“*Buck Rogers* [...] fue recuperado 40 años después [1979] en un filme que intentaba de algún modo aprovechar el éxito logrado por *Star Wars* (1977).”⁷⁰), pues finalmente las frustraciones humanas no son ajenas a ninguna época o nación determinada, como tampoco lo es el ánimo de los públicos por disfrutar aventuras fantásticas de personajes imaginarios.

La adaptación, así como el surgimiento de nuevos héroes en cada época, siempre corresponde a las necesidades presentes de la sociedad y de los productores de la misma. No es igual el personaje de la adaptación animada de *Hércules* (Ron Clements y John Musker, 1997) hecha por Disney para un público infantil, que el que interpreta Arnold Schwarzenegger en *Hércules en Nueva York* (Arthur Allan Seiderman, 1969) o al *Hércules* (Brett Ratner, 2014) con ‘La Roca’ como protagonista.

El hecho de existir esa relación no presupone, sin embargo, que se trate de arquetipos o estructuras comunes a toda la humanidad, simplemente retomadas por el cine contemporáneo. Se trata, más bien, de la forma como una cultura establece sus ‘cartas de nobleza’, definiendo relaciones de continuidad genética con mitos anteriores, con estructuras legendarias que la preceden y de las cuales pretende presentarse como la heredera indiscutible.⁷¹

El superhéroe que se conoce en la actualidad es más bien un personaje de entretenimiento, incluso muchas veces asociado con cuentos y personajes de corte infantil. De hecho, en la mayoría de los casos, se busca que la producción audiovisual de éstos sea de clasificaciones aptas para todo público, con el fin de llegar a un mayor auditorio, lo que hace que se conserve dicho rasgo.

Hoy en día, en el apogeo de una civilización de consumo y del instante, el mito del héroe ha pasado de ser referencia histórica o un modelo de conducta, para ser más un culto de entretenimiento, enfocado más a la celebridad que lo interpreta o que lo ha creado, que por sus mismas acciones, proezas o mensajes plasmados en el papel o en la pantalla grande.⁷²

A partir de que los héroes y superhéroes dan el salto a las pantallas de cine y televisión, la gente identifica rostros humanos, ‘de carne y hueso’, con los que relaciona a las figuras míticas contemporáneas. “Los medios de comunicación de masas han tenido la virtud de situar en el proscenio de la comedia de la vida a una

⁷⁰ Rafael Aviña. *Op. Cit.* Cursivas y paréntesis del autor, corchetes míos.

⁷¹ Arnulfo Eduardo Velasco. *Op. Cit.* 1 de junio de 2013 19:30 hrs.

⁷² Heroesreales. *Op. Cit.* 1 de junio de 2013 18:00 hrs

nueva variedad de héroes [...] cuya especialidad es causar una brillante impresión en el auditorio”⁷³. Y así, actualmente el nombre de Christopher Reeve es equivalente a *Superman*, Linda Carter a la *Mujer Maravilla*, Robert Downey Jr. a *Iron Man*, Hugh Jackman a *Wolverine* y Roberto Gómez Bolaños al *Chapulín Colorado*.

El ‘entretenimiento’, como un valor perfectamente válido a la hora de reflexionar sobre los alcances del cine popular, supone un salto cualitativo que pone en primer plano el tema de los espectadores ante el cine. Una película entretenida es una película que responde a las expectativas de sectores muy importantes del público. Y eso no es poca cosa. [...] Éste es otro campo casi inexplorado en la investigación cinematográfica. El grado y los mecanismos de la ‘conexión’ entre determinadas películas y su público⁷⁴.

Un superhéroe funciona como producto de entretenimiento, aún a sabiendas de su origen ficticio, porque el público que se somete a los relatos del mismo, está deseoso de aventura sobre cualquier otra cosa, pues “[...] los héroes corresponden más a la imaginación colectiva que a situaciones sociales concretas, al menos en el mundo actual”⁷⁵. Es decir que cuando una persona lee, escucha o ve las historias sobre estos seres superiores, no está esperando que ellos acudan en la realidad a resolver los problemas políticos, sociales, económicos o de otro tipo, que les aquejan, al menos no de forma consciente.

“Los géneros de la cibercultura [...] solicitan la implicación activa del receptor, su desplazamiento en un espacio simbólico o real, la participación consciente de su [memoria] en la constitución del mensaje”⁷⁶. Cuando un individuo se identifica con un personaje ficticio, cualquiera que éste sea, lo hace sin pensar en las características que comparte con él; ni las físicas, ni las psicológicas, ni siquiera con su entorno compartido.

En todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos. [...] Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito⁷⁷.

⁷³ Orrin E. Klapp. *Op. Cit.* Pág. 71.

⁷⁴ Pablo Mérida. *El Zorro y Otros Justicieros de Película*. Pág. 8. Comillas del autor. Corchetes míos.

⁷⁵ Arnulfo Eduardo Velasco. *Op. Cit.* Corchetes míos.

⁷⁶ Jaime Alejandro Rodríguez. *Llamado a narradores: proyecto transmediatico*. En nomadasyrebeldes.net 16 de marzo de 2013. 17:00 hrs. Corchetes y corrección míos.

⁷⁷ Joseph Campbell. *Op. Cit.* Pág. 11. Corchetes míos.

Sin embargo, cuándo no existen esos vínculos entre uno y otro, mínimamente para alcanzar el reconocimiento, si no la identificación, en el mundo ficticio, es difícil que el relato trascienda en el imaginario del receptor.

El éxito de héroes contemporáneos populares es su similitud con lo real y lo alcanzable a quien sigue sus historias. Como ejemplo de esto, Christopher Nolan, director de la trilogía cinematográfica más reciente de *Batman* (2005 – 2012), opina sobre su última entrega de la misma:

Lo que veo en la película que se relaciona con el mundo real es la idea de falta de honradez. La película entera trata de la llegada de un punto crítico [...] Yo no siento que exista una visión de izquierda o derecha en la película. Lo que hay es simplemente una evaluación honesta o una exploración honesta del mundo en que vivimos –las cosas que nos preocupan⁷⁸.

A lo largo de su trayecto en pantalla han sufrido de una transformación como consecuencia del propio aprendizaje de sus creadores: los personajes de cómic responden a las exigencias del tiempo y del medio en que se adaptan, no pueden actuar de la misma manera ni tener las mismas experiencias en el papel y en el celuloide.

Este ha sido el gran problema al que se ha enfrentado en su historia el género, pues originalmente los autores audiovisuales trataban de asemejarse demasiado a los cartones y el resultado era burdo y fallido. “El hecho es que en general los villanos [y superhéroes] salen perjudicados cuando son interpretados [c]aricaturescos [sic] y mal logrados, hay casos en la historia del cine que asesinan íconos de la cultura pop, y es preferible olvidarlos”⁷⁹.

Dicha evolución ha dado pie al propio desarrollo del género en el cine y las series de televisión, cuyo corte es cada vez más propositivo en contenidos, llegando incluso ya a alejarse de la concepción infantil para responder a los objetivos de la producción y

⁷⁸ Slavoj Žižek. *Batman y la dictadura del proletariado*. Traducción de Sebastián Flores. En www.elpuercoespin.com.ar 16 de marzo de 2013. 17:00 hrs. Corchetes míos.

⁷⁹ Matías de la Maza. *Los mejores (y peores) villanos del cine de superhéroes*. En www.eldinamo.cl/blog/ 28 de septiembre de 2013. 20:00 hrs. Corchetes míos

del autor, formando poco a poco un género que, aunque es aún considerado joven, ya se toma con mayor seriedad⁸⁰.

El género ha evolucionado y ha adquirido respeto, teniendo ya reconocidos representantes del mismo, tal como Zack Snyder, Christopher Nolan o Bryan Singer, y algunas de las películas se han colado en listados de ‘las que hay que ver’ por su calidad y propuesta visual, tal como *Watchmen* (Zack Snyder, 2009) o *Sin City* (Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino, 2005).

Mientras que en el cine de autor lo que cuenta es el valor de la originalidad, y la capacidad para romper con los modelos estéticos previos, en el cine de ‘series’ [...] la eficacia estética se encuentra en la capacidad para repetir inventivamente un modelo preexistente. [...] La innovación radica en la utilización inesperada de un conocimiento ya adquirido por el espectador, sin romper las reglas que se han establecido. Y el concepto mismo del ‘autor’ se convierte ya no en la idea de un individuo que por su cuenta produce una obra de acuerdo a sus intereses personales, sino en una colectividad que ‘trabaja’ los temas y el personaje por eliminación y atendiendo al valor del ‘entretenimiento’. En estos términos, el autor es al fin, también, el público⁸¹.

Superhéroes mexicanos en medios audiovisuales

En México existe una tradición de años en la producción de cine y televisión que cumple con los estándares del género ‘de superhéroes’, como también ha sido publicada en revistas, cómics o historietas. Sin embargo, en cada medio, resultan ser casos aislados entre sí, no forman parte de algún fenómeno o corriente que pueda englobar a varios de ellos.

Como en todo el mundo, en el México actual existe una problemática que aqueja a la población: política, cultural, social, económica, etc. Esto ha provocado un descontento general y un sentimiento de angustia, al cual, simbólicamente, se puede reaccionar con una cita de cualquier personaje de Roberto Gómez Bolaños, que invocaba a su famoso superhéroe con la frase “¡Oh!, ¿y ahora quién podrá defendernos?”.

Y aunque en el pasado las producciones radiofónicas, televisivas y cinematográficas han respondido a este llamado con personajes como *El Chapulín Colorado*, *El Águila*

⁸⁰ Con el concepto de *seriedad* me refiero a la postura que toma la crítica y los analistas respecto a los productos audiovisuales, no tiene nada que ver con el género, no debe confundirse con su correspondencia con un género cómico, dramático, etc.

⁸¹ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Págs. 8 – 9. Corchetes míos.

Descalza (Alfonso Arau, 1978) , *El Pantera* (Rodolfo de Anda Gutiérrez Jr. y Alexis Ayala, 2007 – 2009) o [*La Verdadera Historia de*] *Barman y Droguín* (Gilberto de Anda, 1991), ninguno de ellos permaneció lo suficiente para ser parte del grupo que podría ‘salvar’ al México del siglo XXI, en el que las figuras heroicas para algunos son los narcotraficantes⁸² y para otros son los reaccionarios de Internet⁸³.

La industria mediática mexicana ha volteado poco al género, la mayor parte de su repertorio se compone de películas ya del siglo pasado y casi todas son de un corte cómico. Dichas cintas incluso centran su argumento en la parodia a héroes norteamericanos, lo cual es consecuencia de la propia exigencia de su tiempo, mientras que las producciones más recientes han quedado en intentos de mínima trascendencia.

Desde el ‘boom’ del cine de superhéroes a principios de los años 2000, en México se ha pretendido recuperar el superhéroe nacional en diversos medios, por ejemplo la serie de televisión *El Pantera*, anteriormente citada, sin embargo, con miras a la comercialización, se ha olvidado la identidad⁸⁴ mexicana, por lo que son casos aislados que llegan a trascender.

⁸² Los narcotraficantes son modelos a seguir y han creado una moda que va más allá de los narco-corridos que cuentan sus supuestas hazañas. [...]. La ‘retribución’ a sus comunidades de origen consiste en aportar dinero para construir templos religiosos o donaciones para causas que demuestren su ‘generosidad’. Su santo patrono es Jesús Malverde, un antiguo *bandido justiciero que*, en la tradición, *roba a los ricos y ayuda a los pobres*. [...] Aquí no hay miedo a parecer narcotraficante. Por el contrario, se busca parecer y, así, ilusoriamente evadir la realidad de pobreza, o crearse un falso ‘respeto’ al convertirse en un ‘pesado’, es decir, un personaje que provoca rechazo pero a la vez infunde miedo.

Alondra C. Maradiaga Aguilar. *Una Peligrosa Admiración: Narco-Cultura*. El Globalista México. S/Ed. En ww.elglobalista.itam.mx. Corchetes y cursivas míos.

⁸³ Durante el proceso electoral en México de 2012 se popularizó la figura de un videoblogger autonombrado *Ruy Salgado*, con el alias *El Santo*, inspirado en el histórico luchador y que utilizaba una máscara similar a la suya, pero color azul [a veces la cambiaba por otras para ocultar su identidad] en sus producciones. El representaba a una comunidad crítica de lo político y social denominada como *el Santuario*, dedicada a denunciar ilegalidades electorales principalmente. El blog y sus representantes desaparecieron definitivamente en abril de 2013 debido a amenazas y atentados en su contra, pero su inspiración sirvió para que, bajo el nombre de *Santuaristas*, diferentes personas en el país ‘continuaran con lo que *el Santo* inició’ a través de videos e ilustraciones que refieren a su personaje.

Anónimo. En www.el5antuario.org 11 de mayo de 2013. 21:00 hrs. Corchetes míos.

⁸⁴ *Identidad* considerada desde la noción de Sí-mismo (en alemán: *Selbst, Selbtheit*; en inglés: *Self, Selfhood*). Nos encontramos con un problema en la medida en que *idéntico* tiene dos sentidos que corresponden respectivamente a los términos latinos *idem* e *ipse*. Según el primer sentido (*idem*), idéntico quiere decir extremadamente parecido (en alemán: *Gleich, Gleichheit*; en inglés: *same, sameness*) y, por tanto, inmutable, que no cambia a lo largo del tiempo. Según el segundo sentido (*ipse*), idéntico quiere decir propio (en alemán: *eigen*; en inglés: *proper*) y su opuesto no es diferente, sino *otro, extraño*. Este segundo concepto de identidad guarda una relación con la permanencia en el

Si acaso, los héroes que más trascendencia lograron desde sus historietas y películas fueron los luchadores, siendo *El Santo* y *Blue Demon* los más populares, pero no los únicos. Tanto así que varias veces se ha intentado revivir el género que los inmortalizó, pero incluso la lucha misma ha quedado atrás en cuanto al atractivo, pues compite con la de los Estados Unidos, sin mencionar las trabas que ponen los derechos sobre los personajes, pues, por ejemplo, varias veces se ha intentado readaptar al 'Enmascarado de Plata' sin lograr en ninguna de ellas éxito alguno.

De hecho, recientemente, se logró sí hacer un símil del personaje: *El Santos VS la Tetona Mendoza* (Augusto Mendoza, 2012), película basada en los cartones y las animaciones de Internet de Jis y Trino, la cual cae en la crítica social más dura que, aunque está bien hecha, provoca la restricción del público que ha de verla y por lo tanto su trascendencia se ve igualmente disminuida.

Si hay algo que abunda en los cartones de Jis y Trino, y por supuesto en su película de El Santos, es un soberano desmadre de personajes y acciones absurdas y vulgares, pero dentro de un contexto de referencias a la cotidianidad social, política y cultural⁸⁵.

En 2016 se da a conocer una serie de televisión sobre *Blue Demon* (Mauricio Cruz y Javier Solar, 2016), la cual se centra más bien en la biografía del luchador que encarnó al personaje y no en el superhéroe como personaje de ficción.

Si el de superhéroes se trata de un género que ha funcionado entre el público mexicano, por lo llamativo de las historias y por la identificación que hay con los personajes, de la misma manera se puede alcanzar un interés cuando los mismos elementos están más cercanos a la cotidianidad del espectador. “Al fin y al cabo, sabemos que no vivimos en un mundo perfecto, pero aún nos queda el cine para seguir soñando con que un intrépido caballero surja de las sombras para acabar con las injusticias”⁸⁶.

tiempo que sigue resultando *problemática*. Mi tema de estudio es la identidad para sí como ipseidad, sin juzgar de antemano el carácter inmutable o cambiante del sí mismo.

Paul Ricoeur. *La Identidad Narrativa*. Págs. 341 y 342. En textosontologia.files.wordpress.com 3 de febrero de 2017, 21:00 hrs. Cursivas y paréntesis del autor.

⁸⁵ Roberto Estrada. *Chichis y mota para sobrevivir al sexenio*. En la versión electrónica de la Gaceta de la Universidad de Guadalajara. www.gaceta.udg.mx 17 de marzo de 2013. 20:30 hrs. Cursivas mías.

⁸⁶ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 11.

México necesita un héroe

Compilación de los superhéroes hechos en México que han configurado el género en sus diversos productos impresos y audiovisuales.

Nunca creí en invocar a un héroe inmaterial para exhumar mi furia y frustración nacional. [...] Kalimán, mi paciencia se desangra. Kalimán, tu serenidad me alarma. Kalimán, hazte real y líbranos del mal.

Fragmento de la canción *Kalimán*, interpretada por Jaguares. Album 45. EMI Latin. México. 2008.

CRUZ DIABLO (Y EL HIJO DE CRUZ DIABLO)

NOMBRE REAL: El conde de Luna, Chacho, Don Álvaro de Oaxaca y el capitán Gonzaga.

OTROS ALIAS: Nostromus.

OCUPACIÓN: Justiciero anónimo.

HABILIDADES: Talentoso espadachín.

BASE DE OPERACIONES: Nueva España.

ALIADOS: Don Álvaro de Oaxaca y el capitán Gonzaga.

ENEMIGOS: Diego de la Barrera, Ordóñez y el capitán Mil Rayos.

PARIENTES CONOCIDOS: Chacho (Hijo), Marcela (Hija).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Cruz Diablo*. Director: Fernando de Fuentes. México. 1934.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Cruz Diablo es un justiciero que, al mero estilo del Zorro, con una cruz marcada en la frente advierte a los malhechores antes de que hagan algo de lo que se puedan arrepentir, de no hacer caso a la advertencia, como consecuencia les atraviesa el corazón con su espada. “Nadie sabía realmente quién era, y cuando se descubría, la

noticia se acompañaba con otras revelaciones de carácter familiar que siempre tendían a complicar las cosas”⁸⁷.

En la Nueva España del siglo XVI, Diego de la Barrera se hace pasar por el conde de Luna para obligar a Marcela, la hija del último, a casarse con el marqués de Florida, a pesar de que ella está enamorada del capitán Carlos. Entonces aparece Cruz Diablo para evitar los planes del villano al tiempo que Chacho, [que es hijo del mismo conde, pero no lo sabe], y su grupo de bandoleros hacen lo mismo.



El villano casi logra su cometido al aprisionar y torturar al capitán Carlos, sin embargo Marcela es ayudada por el misterioso Nostromus, quien le da un elixir con el que parece estar muerta mientras Cruz Diablo enfrenta a Diego de la Barrera hasta la muerte. Nostromus, Cruz Diablo y el conde Luna resultan ser el mismo hombre y, a su vez, Chacho también ha asumido la personalidad del enmascarado. El conde muere en los brazos de Chacho y él termina la lucha.

Tiempo después Cruz Diablo continúa luchando por la justicia y la gente jura que es el fantasma del paladín, pero ahora es Chacho detrás de la máscara para vengar a su padre. Cuando Marcela descubre que es hija de Cruz Diablo y, consecuentemente,

⁸⁷ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 126.

Chacho es su hermano, va a buscarlo para convencerlo de reclamar su título de conde ante el virrey.

Ordóñez, el consejero del virrey, quiere evitarlo a toda costa y manda al capitán Mil Rayos a acabar con el que considera bandido, pero éste es rescatado por un noble que ha optado por luchar por la justicia; don Álvaro de Oaxaca, quien después lo rescata nuevamente pero bajo la personalidad de Cruz Diablo. Es finalmente un Cruz Diablo más el que demuestra al visitador del rey las injusticias cometidas por Ordóñez y le da muerte, éste último encarnado por el capitán Gonzaga, prometido de Marcela.

HISTORIA:

Este fantasmagórico personaje nació de la mente del uruguayo Vicente Oroná a comienzos de los años treinta. Inspirado por las novelas de aventuras de Michel Zévaco, Alejandro Dumas y, muy posiblemente, Johnston McCulley, Oroná desarrolló una compleja historia ambientada en el México de la dominación española, en la que se unían los tópicos del relato de capa y espada con los del más clásico culebrón⁸⁸.

En 1934 fue realizado el guión de Oroná de mano de Fernando de Fuentes, y el propio guionista se hizo del papel del hijo del justiciero para después retomar la historia con el personaje que le hereda, pues al final de la entrega Cruz Diablo muere ya que no se había planeado como inicio de una saga de películas. Así, dirigió una segunda y tercera películas en las que actuaron también su propio hijo y su esposa.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Cruz Diablo*. Director: Fernando de Fuentes. Protagonistas: Ramón Pereda, Lupita Gallardo, Julián Soler, Vicente Oroná y Matilde Brillas. México. 1934. 83 min.
- *El Hijo de Cruz Diablo*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Lupita Gallardo, Antonio Bravo, Matilde Brillas, Tomás Perrín y René Cardona. México. 1941. 86 min.

⁸⁸ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 126.

- *La Sombra de Cruz Diablo*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Rosita Arenas, César del Campo, Enrique Rambal y José Elías Moreno. México. 1954. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ADELITA

NOMBRE REAL: Adela Negrete.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Aventurera.

HABILIDADES: Experimentada jinete, pistolera y combatiente.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Juan sin Miedo⁸⁹, Nancy⁹⁰, Valentina/El Solitario, Brenty⁹¹, Pancho Pistolas y la Tigresa del Bajío.

ENEMIGOS: La Tigresa del Bajío⁹², el Monje Negro, Pascual 'el Rana', la Iguana, Pancho Pistolas, el Catorce y Victoriano Huerta.



PARENTES CONOCIDOS: Capitán Negrete (Hermano fallecido), Anita (Hermana).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *Paquito*. Editorial Panamericana. México. 1936.

⁸⁹ Ver ficha de *Juan sin Miedo*, posteriormente en este texto.

⁹⁰ Ver ficha de *Nancy*, posteriormente en este texto.

⁹¹ Ver ficha de *Brenty*, posteriormente en este texto.

⁹² Ver ficha de *La Tigresa*, posteriormente en este texto.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Adela Negrete es una joven de clase alta que vivía en Jalisco con su hermano, el capitán Negrete. Cuando su hermano es capturado y asesinado por la Tigresa del Bajío, líder de una banda de forajidos, Adela jura cobrar venganza contra ella, comenzando una aventura en la que se encontrará con múltiples enemigos, hasta encontrarla.

Monta a caballo, es hábil en el combate cuerpo a cuerpo y el uso de armas de fuego, pero su mayor debilidad es el amor. Juan sin Miedo, novio de Adelita, y Nancy forman parte de la pandilla, sin embargo Juan no siempre está con ellas, pues tiene sus propias aventuras. Más adelante se une también un forajido enmascarado llamado 'El Solitario', quien resulta ser una mujer llamada Valentina.

La Tigresa del Bajío, aunque es la mayor rival de Adelita [tanto por la venganza que ésta juró contra ella, como por estar enamorada de su novio], en ocasiones se une a ella para combatir la dictadura de Victoriano Huerta⁹³.

HISTORIA:

En 1936, José Guadalupe Cruz publicó por primera vez las historietas de *Adelita* [la primera heroína mexicana] en la revista *Paquito*, posteriormente pasando por las revistas *Chamaco Chico* y *Pepín*, hasta que, en 1952, su creador se independizó y el personaje obtuvo su propia revista semanal publicada por Ediciones José G. Cruz; *Adelita y las guerrillas*, en donde él mismo dibujaba la portada y el interior lo hacía junto con Delia Larios⁹⁴.

El autor ya había publicado antes las series *Juan sin Miedo*, *Nancy* y *la Banda Escarlata*, *Brenty* y *El Monje Negro*, cuyos personajes, aunque procedían de cómics de diferentes géneros, desde el principio advirtió que aparecerían en la serie de esta heroína, la cual estaba inspirada en las 'adelitas'; como se les conocía a las mujeres que acompañaban a sus maridos durante la Revolución de México, en las heroínas del

⁹³ Rubén Eduardo Soto Díaz. *Historietas para jóvenes y adultos en México en Del tebeo al manga: Una historia de los cómics 9. Revistas de aventuras y de cómic para adultos*, págs. 181-182.

⁹⁴ Anónimo. *Adelita*. En www.angelfire.com 16 de marzo de 2013, 16:00 hrs.

cómic estadounidense y en las características de la ‘mujer fatal’ del cine mexicano que se producía en esos años⁹⁵.

El estilo pretendía atraer al público masculino; con el tiempo, cambiaron su ropa del estilo campirano al uso de minifaldas abiertas y tacones, pero por su trama se hizo popular entre públicos diversos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Adelita*. En *Paquito*. Editorial Panamericana. México.

1936.

- CRUZ, José G. *Adelita*. En *Chamaco Chico*. Editorial Juventud. México. 1937 – 1938.
- CRUZ, José G. *Adelita*. En *Pepín*. Editorial Panamericana México. 1939 – 1942.
- CRUZ, José G. *Adelita y las guerrillas*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952 – 1955.
- CRUZ, José G. *Adelita y Juan sin Miedo*. Ediciones Gaviota. México. 1983.



APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Adelita*. Director: Guillermo Hernández Gómez y Mario de Lara. Protagonistas: Esther Fernández, Pedro Armendariz y Leopoldo ‘Chato’ Ortín. México. 1938. 103 min. [*Inspirada en la misma tradición popular en que se inspira el cómic, pero no es adaptación de este].
- *Si Adelita se Fuera con Otro*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Gloria Marín, Jorge Negrete y Crox Alvarado. México. 1948. [*Inspirada en la misma tradición popular en que se inspira el cómic, pero no es adaptación de este].

⁹⁵ Mexicocomic. *Adelita y las guerrilleras*. En www.mexicocomic.blogspot.mx 16 de marzo de 2013, 16:30 hrs.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

BRENTY

NOMBRE REAL: Brenty.

OTROS ALIAS: El Aventurero Internacional y el Aventurero del Romance.

OCUPACIÓN: Ladrón.

HABILIDADES: Inteligencia.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: El Baisas, Nancy y Adelita.

ENEMIGOS: Nancy y el Monje Negro.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *Brenty*, en *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1936.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El personaje es una suerte de ladrón generoso, cuya fisonomía recuerda a galanes del cine norteamericano como Clark Glabe y Errol Flynn. Acompañado de su inseparable ayudante 'El Baisas' recorre el mundo experimentando diversas aventuras. Uno [sic] de las claves de la historieta, es el asedio que sufre el personaje principal por parte de las mujeres, especialmente por villanas intrépidas y hermosas.⁹⁶



⁹⁶ Anónimo. *Serie: Brenty*. En www.pepines.unam.mx 21 de julio de 2014, 22:00 hrs. Corchetes míos.

En un caso particular, la detective Nancy⁹⁷ lo persigue por sus crímenes, pero como cualquier otra mujer, también cae ante sus encantos. Ella y Brenty, entre otros personajes, se aliarían con Adelita⁹⁸ en su cruzada por la justicia y su búsqueda de vengarse de los malhechores.

HISTORIA:

El personaje fue creado en 1936 por José G. Cruz para la revista *Paquito*, posteriormente aparecería como personaje secundario en un cómic de temática más bien sobrenatural, del mismo autor, titulado *El Monje Negro*, del cual muy pronto se apropiaría, incluso cambiando el nombre de la publicación por *Brenty y el Monje Negro*, en 1939.

Además de ese cruce de historias, en una de las primeras publicaciones, el autor también haría que Nancy, protagonista de *Nancy y la Banda Escarlata*, se enfrentara al héroe mujeriego, enamorándose de él. Esto prepararía el terreno para el experimento de Cruz en el que juntaría a la mayoría de sus personajes dentro de las páginas de *Adelita*, en la cual Brenty tomó parte, aunque como personaje poco recurrente.

A partir [...] de 1940, el aventurero internacional regresa a su propia historieta que simplemente se titula Brenty. Ya en los años cincuenta del s[i]glo [sic] XX, José G. Cruz vuelve a editar la serie por lo menos en dos ocasiones. [...]. Debido sus hazañas amorosas, Cruz [re] bautiza a su héroe como 'el aventurero del romance'.⁹⁹

Es en éste cómic que José G. Cruz, en colaboración con Ramón Valdiosera, crearían la técnica del fotomontaje que caracterizaría los cómics de Cruz y de varios historietistas mexicanos que se inspiraran en él.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Brenty*, en *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1936.

- CRUZ, José G. *Nancy y la Banda Escarlata*. En *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1937.

⁹⁷ Ver ficha de *Nancy*, posteriormente en este texto.

⁹⁸ Ver ficha de *Adelita*, anteriormente en este texto.

⁹⁹ Anónimo. *Serie: Brenty*. *Ídem*. 21 de julio de 2014, 22:30 hrs.

- CRUZ, José G. *El Monje Negro*. En *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1939.
- CRUZ, José G. *Brenty y el Monje Negro*. En *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1939.
- CRUZ, José G. *Adelita*. En *Pepín*. Editorial Panamericana México. 1939 – 1942.
- CRUZ, José G. *Brenty y el Monje Negro*. En *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1940 – 1942.
- CRUZ, José G. *Adelita y las guerrillas*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952 – 1955.
- CRUZ, José G. *Muñequita Presenta: Brenty, el Aventurero del Romance*. Ediciones José G. Cruz. México. 1955.
- CRUZ, José G. *José G. Cruz Presenta: Brenty, el Aventurero del Romance*. Ediciones José G. Cruz. México. 1965.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

MOCTEZUMA ILHUICAMINA

NOMBRE REAL: Moctezuma Ilhuicamina.

OTROS ALIAS: El Flechador del Cielo.

OCUPACIÓN: Guerrero.

HABILIDADES: Aptitudes como arquero.

BASE DE OPERACIONES: México prehispánico y colonial.

ALIADOS: Trúculi.



ENEMIGOS: Yemac, Mixe, Ciriakan, Zaye y Diego de Carvajal.

PARIENTES CONOCIDOS: Huapactzin (Hijo).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: TIRADO, Alfonso. *El Flechador del Cielo*. Pepín. México. 1936.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

La historia de Moctezuma Ilhuicamina comienza cuando expulsa de Tenochtitlan a Yemac y Mixe, quienes habían usurpado el trono que le correspondía a Quilatzi. Una vez recuperado el poder por el heredero legítimo, Moctezuma se aventura en un fantástico y desconocido México, donde tendrá aventuras en las que lucha con diferentes tribus y seres fantásticos, junto con su fiel escudero Trúculi.

Entre los enemigos a los que enfrenta están los cavernarios sedientos de sangre, su líder Ciriakan y la malvada y seductora Zaye.

Al terminar sus aventuras, Moctezuma deja de ser el justiciero que se había dado a conocer, pero deja el camino libre para que siga su ejemplo Huapactzin, su hijo, quien vive en el tiempo de la Colonia y trata de ayudar a Malintzin a evitar ser víctima de su propio destino; ser quien traicionaría a su raza para unirse a los conquistadores, predicción que el Oráculo le anunció desde que era niña.

HISTORIA:

Aunque la historia se basa en un hombre llamado Moctezuma Ilhuicamina, poca relación guarda con el auténtico 'Flechador del Cielo', quien de hecho existió y fue un importante tlatoani mexicana.

El autor de ésta historieta aprovecha para incluir datos históricos reales, con lo que se convierte en un material didáctico, pero siempre mantuvo como prioridad la fantasía en las aventuras del héroe.

El recurso que utiliza Alfonso Tirado para nacionalizar el género de aventuras consiste en ubicar a su héroe en un pasado prehispánico, cuya lectura puede efectuarse en los términos de las fantasías heroicas habituales del cómic norteamericano de la época, como Flash Gordon. Quizá Tirado

intuye que para los lectores de los pepines el pasado prehispánico resulta tan exótico como el planeta Mongo.¹⁰⁰

Un año después del final de las aventuras del héroe, “a la saga de El Flechador del cielo siguen la aventuras de su vástago, ya situadas en tiempos de la conquista española”¹⁰¹, en una serie más corta y más similar al de una novela. Esta serie tiene un final más trágico, pues el héroe finalmente no puede evitar que se cumpla el destino marcado.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - TIRADO, Alfonso. *El Flechador del Cielo*. Pepín. México. 1936 – 1938.

- TIRADO, Alfonso. *El Hijo del Flechador del Cielo*. Pepín. México. 1938 – 1939.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LA TIGRESA

NOMBRE REAL: Irma Morales.

OTROS ALIAS: La Tigresa del Bajío.

OCUPACIÓN: Bandolera.

HABILIDADES: Jinete y pistolera.

BASE DE OPERACIONES: México.



¹⁰⁰ Anónimo. Serie: *El Flechador del Cielo*. En www.pepines.unam.mx 3 de octubre de 2014, 15:30 hrs.

¹⁰¹ Anónimo. Serie: *El Flechador del Cielo*. Ídem. 3 de octubre de 2014, 16:00 hrs.

ALIADOS: Adelita, el Santo.

ENEMIGOS: Adelita, Victoriano Huerta.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *Adelita*. En *Paquito*. Editorial Panamericana. México. 1936.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

La Tigresa del Bajío era la líder de una banda de forajidos en el México revolucionario y se convirtió en la más perversa archienemiga de Adelita¹⁰², a partir del crimen de homicidio que cometió contra el hermano de la muchacha, siendo así perseguida incansablemente por ella. La Tigresa y Adelita tendrían una gran cantidad de confrontaciones tanto por el intento de la heroína de hacer justicia como por los celos, pues ambas tienen una atracción por Juan sin Miedo¹⁰³.

Sin embargo, la Tigresa se convertiría en una antiheroína que buscaría justicia a su propio modo, principalmente combatiendo a tiranos como Victoriano Huerta.

HISTORIA:

Adelita y las guerrillas dejó de publicarse al final de la década de 1950. Sin embargo, dos de sus personajes continuaron sus propias historias en formato de fotonovela: *Juan Sin Miedo*, que ya tenía su propia publicación desde antes, y *La Tigresa*; en ésta última la protagonista fue interpretada por la actriz y vedette Irma Serrano, quien tenía un notable parecido con el personaje de Cruz; por ello, Serrano es conocida aún con el sobrenombre de 'la tigresa'.¹⁰⁴

El personaje, ya adoptado por la actriz, sería llevado al cine en un par de cintas en 1973, en una de ellas compartiendo créditos con el Santo, pero en historias que poco tenían que ver ya con lo que Cruz hubiese planteado en sus historietas.

Acá tenemos un *far west*¹⁰⁵ a la mexicana; esto es, mucha gente *machotota* cantando a lo *mariachi*, cabalgando y disparando sus pistolas. Hay una hacendada ([...] Irma Serrano[...]) que decide llamar al *wrestler*¹⁰⁶ para que

¹⁰² Ver ficha de *Adelita*, anteriormente en este texto.

¹⁰³ Ver ficha de *Juan sn Miedo*, posteriormente en este texto.

¹⁰⁴ Anónimo. *Adelita y las Guerrilleras*. *Op. Cit.* 21 de abril de 2014, 23:00 hrs. Cursivas y comillas del autor.

¹⁰⁵ *Lejano Oeste*, por su traducción al español.

¹⁰⁶ Palabra en inglés para denominar a los practicantes de la lucha libre.

la proteja e investigue quién la quiere liquidar. Santo no viene solo; lo acompaña [...] Carlos Suarez [...]. Los tres andan para todos lados, y eso sirve para que los asesinos salgan a luz y se le vayan al humo como las moscas a la miel. Allí está la excusa para meter un par de peleas entre el *wrestler* y los muchachos, las cuales están rodadas con total torpeza. [...] ‘Santo y la Tigresa en el Aguila Real’ es demasiado bizarra incluso para los estándares del enmascarado de plata. El tipo está descolocado en un filme que directamente no le pertenece, y que lo usa para atraer gente con su nombre en el poster.¹⁰⁷

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Adelita*. En *Paquito*. Editorial Panamericana. México.

1936.

- CRUZ, José G. *Adelita*. En *Chamaco Chico*. Editorial Juventud. México. 1937 – 1938.
- CRUZ, José G. *Adelita*. En *Pepín*. Editorial Panamericana México. 1939 – 1942.
- CRUZ, José G. *Adelita y las guerrillas*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952 – 1955.
- CRUZ, José G. *Adelita y Juan sin Miedo*. Ediciones Gaviota. México. 1983.
- CRUZ, José G. *La Tigresa*. Ediciones José G. Cruz. México. 1950.



APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Tigresa*. Directores: René Cardona Jr. y Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Irma Serrano, Mario Almada, Rogelio Guerra y Jorge Lavat. México. 1973. 85 min.
- *Santo y el Águila Real*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Irma Serrano y Darcia Gómez. México. 1973. 100 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

¹⁰⁷ Alejandro Franco. Crítica: *Santo y la Tigresa en el Águila Real*. En www.sssm.com.ar 21 de abril de 2014, 23:00 hrs. Cursivas y paréntesis del autor, corchetes y comillas míos.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.



NANCY

NOMBRE REAL: Nancy.

OTROS ALIAS: La Detective Rubia.

OCUPACIÓN: Detective.

HABILIDADES: Inteligencia y es una hábil jinete.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Brenty, Adelita, Valentina/el Solitario, Juan sin Miedo y Pancho Pistolas.

ENEMIGOS: La Banda Escarlata, Brenty, la Tigresa del Bajío, el Monje Negro, Pascual 'el Rana', la Iguana, Pancho Pistolas, El Catorce y Victoriano Huerta.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *Nancy y la Banda Escarlata*, en *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1937.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Nancy es una detective que resuelve crímenes, al estilo de los personajes de la novela negra, con ayuda del Dr. Robles, su prometido. La Banda Escarlata es la principal fuerza opositora de la heroína de cabello rubio.

En una aventura en que tiene que perseguir al aventurero, famoso por mujeriego, Brenty¹⁰⁸, ella termina enamorada perdidamente de él.

¹⁰⁸ Ver ficha de *Brenty*, anteriormente en este texto.

En un giro a su historia, en algún momento conoce a la guerrillera Adelita¹⁰⁹ y se convierte en su inseparable compañera de aventuras, luchando contra bandoleros del México de principios del siglo XX, principalmente con la Tigresa del Bajío¹¹⁰.

HISTORIA:

La detective Nancy, creación de José G. Cruz, tuvo sus primeras apariciones en una revista propia, previamente a convertirse en la fiel compañera de Adelita en la serie que ésta protagonizaba y que se encargó de juntar a la mayoría de los personajes creados por Cruz.

La detective rubia que protagoniza esta historieta ya había aparecido en Nancy y la Banda Escarlata (Pepín, 1937). Ya en aquella época, el personaje empieza a desplazarse por otras series de Cruz, como Brenty, al que persigue y enfrenta para terminar teniendo un romance imposible con el bandico [sic] generoso. Finalmente, como otros personajes de Cruz se traslada a la serie Adelita y las guerrillas en septiembre de 1939, para convertirse en la inseparable compañera de aventuras de la morena guerrillera.¹¹¹

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Nancy y la Banda Escarlata*. En *Pepín*. Editorial

Panamericana. México. 1937.

- CRUZ, José G. *Adelita*. En *Pepín*. Editorial Panamericana México. 1939 – 1942.
- CRUZ, José G. *Nancy*. En *Pepín*. Editorial Panamericana México. 1942.
- CRUZ, José G. *Adelita y las guerrillas*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952 – 1955.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

¹⁰⁹ Ver ficha de *Adelita*, anteriormente en este texto.

¹¹⁰ Ver ficha de *La Tigresa*, anteriormente en este texto.

¹¹¹ Anónimo. *Serie: Nancy*. En www.pepines.unam.mx 25 de abril de 2014, 13:00 hrs. Paréntesis del autor.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

BEIKER

NOMBRE REAL: Beiker.

OTROS ALIAS: El Hombre Misterio.

OCUPACIÓN: Doctor y detective.

BASE DE OPERACIONES: Los Angeles, Estados Unidos.

HABILIDADES: Súper fuerza y sabiduría.

ALIADOS: Jack.

ENEMIGOS: Dr. Burton y sus hombres artificiales.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: REYES Beiker, Juan. *Beiker, el Hombre Misterio*. En *Pepín* #1. Pepín. México. 1938 .

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En su primera aventura, la 'Facultad de Ciencias Naturales de Los Ángeles' encomienda al personaje la tarea de resolver el misterio de unas momias vivientes. Con la ayuda de Jack, Beiker enfrenta al Dr. Burton, creador de hombres artificiales', que son una mezcla de momias, vampiros y hombres-robot.' Beiker es un superhéroe con grandes poderes, pero sobre todo dotado de una gran 'sabiduría'.¹¹²

HISTORIA:

El 26 de mayo de 1938 nace la revista *Pepín* y la primer historia publicada en ella es la de Juan Reyes Beiker, que utilizó su segundo apellido para bautizar al héroe.



¹¹² Anónimo. *Serie: Beiker, el Hombre Misterio*. En www.pepines.unam.mx 30 de abril de 2015, 10:00 hrs. Comillas del autor.

El autor dejó a un lado esta historieta para escribir *El Hombre Azul*¹¹³, cuando se pasó a la editorial Chamaco, sin embargo, cuando fue fundada EDAR¹¹⁴ por Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, ellos la publicaron por algunos años.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - REYES Beiker, Juan. *Beiker, el Hombre Misterio*. Pepín. México. 1938 – 1944.

- REYES Beiker, Juan. *Beiker, el Hombre Misterio*. Editorial Argumentos. México. 1956 – 1960.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.



APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

JUAN SIN MIEDO

NOMBRE REAL: Juan.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Vaquero.

HABILIDADES: Tiro con pistola y floreo.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Sabino Pereda, Adelita, Nancy y Lucero.

ENEMIGOS: El Muerto, Pascual 'el Rana', el Monje Negro, Pancho Pistolas, 'El Catorce' y Victoriano Huerta.

¹¹³ Ver ficha de *El Hombre Azul*, posteriormente en este texto.

¹¹⁴ Editorial Argumentos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *Juan Sin Miedo*. En *Pepín*. Editorial Panamericana. México. 1939.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“El Juan sin miedo de José G. Cruz es un charro tapatío ‘audaz, valiente e indomable’ y ‘maestro del floreo’”¹¹⁵. Juan viaja en el México post-revolucionario, a un lado de Sabino Pereda y montando a su caballo Lucero, buscando hacer justicia en las ranherías y pueblos que recorre. “En su primera aventura, el personaje enfrenta a los cuatrerros del El muerto, un encapuchado de larga toga cuyo rostro es cubierto por una máscara de calavera”.¹¹⁶

Es un joven atractivo, por lo que ha roto el corazón de diferentes mujeres, entre ellas la Tigresa del Bajío, una de las villanas a las que se ha tenido que enfrentar, pero la verdadera dueña de su corazón es Adelita¹¹⁷.

Adelita es capturada y conducida al cuartel de Pancho Pistolas, donde tras un frustrado intento de fuga conocerá a [...] Juan sin Miedo [...]. Cuando Juan descubre a Adelita desde los barrotes de la ventana de su celda, donde pasa la noche tras una trifulca con otros guerrilleros, queda prendado de [ella] y le compone el célebre corrido *Si Adelita se fuera con otro...*, de autor incierto.¹¹⁸

HISTORIA:

El personaje, a pesar de que se popularizó dentro de las páginas de *Adelita y las Guerrilleras*, tenía ya su propia publicación desde antes de ser incluido en ella, dentro de las páginas de *Pepín*.

En los 1950, El autor José Cruz, creador del personaje y de otros más, lo incluyó junto con ellos en las aventuras de *Adelita*, después de la desaparición del cómic de la heroína, el de él siguió siendo impreso por varios años en formato de fotonovela.

¹¹⁵ Anónimo. *Serie: Juan Sin Miedo*. En www.pepines.unam.mx 20 de febrero de 2014, 15 hrs. Comillas del autor.

¹¹⁶ Anónimo. *Serie: Juan Sin Miedo. Ídem*. 20 de febrero de 2014, 15 hrs.

¹¹⁷ Ver ficha de *Adelita*, anteriormente en este mismo texto.

¹¹⁸ Ricardo Viguera. *Mujeres Machas en Adelita y las Guerrilleras, de José G. Cruz*. En www.tebeosfera.com 21 de febrero de 2014, 00:00 hrs. Cursivas del autor. Corchetes míos.

En 1983, Cruz revivió a sus personajes en un cómic que los uniría, publicado por Ediciones Gaviota, titulado *Adelita y Juan sin Miedo*. Jesús Gómez fue popular por ser el modelo que representó al héroe en las fotografías del cómic.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Juan Sin Miedo*. En *Pepín*. Editorial Panamericana México. 1939 – 1942.

- CRUZ, José G. *Adelita y las guerrillas*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952 – 1955.

- CRUZ, José G. *Adelita y Juan sin Miedo*. Ediciones Gaviota. México. 1983.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL LÁTIGO



NOMBRE REAL: Rafael.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Bandolero.

HABILIDADES: Bueno combatente con el látigo.

BASE DE OPERACIONES: Morelos.

ALIADOS: Antonio.

ENEMIGOS: Don Fernando y Raúl.

PARIENTES CONOCIDOS: Antonio (Tío), Don Fernando (Padre) y madre fallecida de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Látigo*. Director: José Bohr. México. 1939.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un niño llamado Rafael es expulsado del orfanato de Don Fernando y se ve obligado a vivir en las montañas con su tío Antonio, hasta crecer y enamorarse de la maestra Carmelita, quien también vivió en el mismo orfanato.

Raúl, el hijo de Don Fernando, humilla a Rafael simplemente por ser quien es, pero pronto aparece un justiciero enmascarado, llamado Látigo, conocido por robar a los ricos y ayudar a los pobres, y castiga a Raúl por su prepotencia. A pesar de ser ayudado por su tío, es él mismo quien delata la personalidad secreta de Rafael, poniéndolo en peligro.

Justo cuando el Látigo va a ser derrotado, Don Fernando es quien lo salva, al darse cuenta de que es su hijo también. Rafael y Carmelita se casan y viven felices para siempre.

HISTORIA:

José Bohr echó el resto en esta producción, en la que, además de interpretar al justiciero-cantante, se encargó prácticamente de todo. La película se rodó entre enero y febrero de 1938 en decorados naturales de Tepoztlán y otros lugares del Estado de [Morelos]. También se rodaron algunos interiores en los estudios de la Universidad Cinematográfica.¹¹⁹

La película, que sería la primera en la Historia en filmarse en Morelos, no tuvo mucho éxito por ser demasiado obvia la trama y tener un final muy apegado a los convencionalismos. “Una copia de la película *El Látigo* se encuentra en la filmoteca de la Universidad Nacional Autónoma de México y fue exhibida por primera vez, en el 2006, en el auditorio *Ihuicalli* de Tepoztlan”¹²⁰.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

¹¹⁹ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 179. Corchetes míos.

¹²⁰ Everardo Monroy Caracas. *En 1938, el Zorro Hizo de las Suyas en Tepoztlán*. En tintaguerreresedotcom.wordpress.com 3 de mayo de 2015, 10:30 hrs. Cursivas del autor.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Látigo*. Director: José Bohr. Protagonistas: José Bohr, Elena D'Orgaz, Domingo Soler, Julián Soler y Guillermo Cantú. México. 1939. 74 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL CHARRO NEGRO (Y EL HIJO DEL CHARRO NEGRO)

NOMBRE REAL: Roberto Robles.

OTROS ALIAS: Ninguno.



OCUPACIÓN: Vengador.

HABILIDADES: Experimentado combatiente cuerpo a cuerpo, pistolero y jinete.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: 'El Chicote' y Agustín.

ENEMIGOS: Don Carlos, Emilio Gómez, Don Salvador Robles, el científico loco, la banda del Coyote, la banda de los Cuervo, Jacinto, Tiburcio, Jesús, Ciriaco y Tomás.

PARIENTES CONOCIDOS: Don Salvador Robles (Padre), Ramón Robles (Hermano), Rosa (Esposa

difunta), Roberto Robles Jr. (Hijo).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Charro Negro*. Director: Raúl de Anda. México. 1940.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Roberto Robles, en su noche de bodas con Rosa tiene la necesidad de dejarla para ayudar a su padre, Don Salvador, que había tenido un accidente. Mientras tanto ella es atacada por Don Carlos y para evitar ser violada decide suicidarse. Cuando Roberto vuelve es demasiado tarde, ella está muerta y él no sabe quién es el culpable y entonces es que decide buscar venganza bajo la máscara del Charro Negro.

Don Salvador Robles, alcalde de un pueblo en Zacatecas, a pesar de tener la sospecha



de que el Charro Negro es su propio hijo, ofrece una recompensa por su captura, pues es considerado un bandido. Sin embargo, Roberto lucha por la justicia y se ve cara a cara con diferentes malhechores hasta encontrar a Don Carlos y al fin cobrar su venganza en un duelo a muerte con pistola. A pesar de conseguir la ansiada revancha, Robles es ya un justiciero hecho y derecho, así que continúa dedicando su vida a proteger de la injusticia al indefenso.

Años después, Roberto Robles Jr. (“realmente no estaba muy claro de dónde había salido, ya que la esposa del vengador original había muerto la misma noche de bodas”¹²¹), quien vivía una vida tranquila en su hacienda después de haber estudiado en la capital, se ve obligado a tomar la identidad de su fallecido padre para rescatar a su pretendida Graciela y a su matrona Trini de Jesús, Ciriaco y Tomás, que las han secuestrado. Igual que el Charro original, Roberto continúa la labor de justiciero a partir de su vivencia personal.

HISTORIA:

“Según algunos historiadores, se puede considerar al Charro Negro como el primer héroe popular del cine mexicano¹²². [...] En cuanto apareció el primer filme de dicho justiciero [...] enseguida tuvo un fuerte respaldo del público más humilde”¹²³.

¹²¹ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 133.

¹²² Emilio García Riera. *Historia Documental del Cine Mexicano*, según Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 132.

¹²³ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 132. Corchetes míos.

Raúl de Anda a los 32 años ya había filmado dos películas del género western y fue entonces cuando creó al Charro Negro, siendo guionista, director y protagónico de la saga del héroe que lo hizo famoso. Después de filmar la trilogía original, pasaron varios años y películas del autor cuando se animó a revivir al personaje en una cinta más, sin embargo ya para su edad era más difícil personificarlo.

“Fue su hijo Rodolfo, quien en la década de los sesenta, le insistió para recuperar el personaje”¹²⁴ y en las siguientes entregas interpretó al hijo del Charro Negro bajo la condición de que su padre las produjera y la dirección corrió a cargo del amigo de Raúl de Anda, Arturo Martínez.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Charro Negro*. Director: Raúl de Anda. Protagonistas: Raúl de Anda, María Luisa Zea, Emilio Fernández, Pedro Armendáriz. México. 1940. 70 min.
- *La Vuelta del Charro Negro*. Director: Raúl de Anda. Protagonistas: Raúl de Anda, Gilberto González y Agustín Isunza. México. 1941. 100 min.
- *La Venganza del Charro Negro*. Director: Raúl de Anda. Protagonistas: Raúl de Anda, Carlos López Moctezuma, Amanda del Llano y Agustín Isunza. México. 1941. 70 min.
- *El Charro Negro en el Norte*. Director: Raúl de Anda. Protagonistas: Raúl de Anda, Carmen González, Dagoberto Rodríguez y Agustín Isunza. México. 1949. 92 min.
- *El Hijo del Charro Negro*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Rodolfo de Anda, Carmen González, Dagoberto Rodríguez y Agustín Isunza. México. 1961. 82 min.
- *Muerte en la Feria*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Rodolfo de Anda, Félix González, Sonia Infante, Arturo Martínez. México. 1962. 86 min.

¹²⁴ *Loc. Cit.*

- *El Charro Negro Contra la Banda de los Cuervo*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Rodolfo de Anda, Fernando Soto 'Mantequilla', Pascual García Peña y Laila Buentello. México. 1963. 87 min.
- *La Máscara de Jade*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Rodolfo de Anda, Carlos López Moctezuma, Magdalena Vivó y Fernando Soto 'Mantequilla'. México. 1963. 86 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SÚPER-HOMBRE

NOMBRE REAL: Alex.

OTROS ALIAS: Ninguno.

HABILIDADES: Diestro en la magia.

BASE DE OPERACIONES: Capoly.

ALIADOS: Los humanos-leones.

ENEMIGOS: El ejército de Capoly.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: MORALES, Vicente J. *Súper-Hombre*. En *Pepín*.

Editorial Panamericana. México. 1940.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Una joven es atropellada enfrente de Alex, quién decide llevarla a su casa y curarla de sus heridas. Al momento de atenderla, la muchacha comienza a envejecer ante sus ojos. Antes de morir, la misteriosa mujer exige ser llevada hasta una puerta escondida en su habitación. Al traspasarla, 'surge un espectáculo de maravilla, un palacio oriental', en el que Alex es dotado de superpoderes. De inmediato, el nuevo superhombre viaja en el tiempo para colaborar con los humanos-leones en su guerra contra el ejército de Capoly. En la aventura se le pierde Rita, su pareja. La reina de los leones le propone,



entonces, quedarse a su lado: ‘Si triunfábamos te ofrecí compartir mi reino contigo, ahora te lo ofrezco por amor’.¹²⁵

HISTORIA:

Una corta serie publicada en 1940 en las páginas de Pepín. A pesar de haber sido escrita un par de años después de las primeras publicaciones del *Superman* de Joe Shuster y Jerry Siegel es muy poco probable que se haya tomado el nombre de él.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - MORALES, Vicente J. *Súper-Hombre*. Pepín. Editorial Panamericana. México. 1940.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LAS CALAVERAS DEL TERROR

MIEMBROS DEL EQUIPO: Rolando, el Chicote y el Cuervo.

NOMBRES REALES: Rolando, Leandro Brocha y Tito.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Justicieros.

HABILIDADES: Aptos jinetes y pistoleros.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo mexicano.



¹²⁵ Anónimo. *Serie: Súper-Hombre*. En www.pepines.unam.mx 30 de abril de 2015, 12:00 hrs.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Don Ramón López.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Las Calaveras del Terror*. Director: Fernando Méndez. México. 1944.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Cuando un cacique abusa de su poder en el pueblo, un grupo de amigos decide tomar las cartas en el asunto, se enmascaran y se hacen llamar ‘las Calaveras del Terror’, para impartir la justicia.

HISTORIA:

“Pedro Armendáriz lideró a los Calaveras del Terror (1943), un divertido grupo de justicieros enmascarados que daba nombre a la película de Fernando Méndez”¹²⁶. La película pasó por salas cinematográficas sin pena ni gloria.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Las Calaveras del Terror*. Director: Fernando Méndez. Protagonistas: Pedro Armendáriz, Tito Junco, Agustín ‘Chicote’ Inzua y Alicia de Phillips. México. 1944. 179 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

¹²⁶ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 240.

EL HOMBRE AZUL

NOMBRE REAL: Azul.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Aventurero.

HABILIDADES: Poderoso combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Santito y Sinbad.

ENEMIGOS: El hampa londinense, Escorpión, enmascarados de Kukan y Mil Caras.

PARENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: REYES Beiker, Juan. *El Hombre Azul*. En *Chamaco*. Editorial Juventud. México. 1944.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Con sus lentes oscuros, cabellera larga y la letra A en el centro su pecho, el Hombre Azul trata de resolver los problemas de la manera más pacífica posible, instruyendo así a su fiel compañero Santito para utilizar la persuasión y, si esto no funciona, en lugar de golpear a sus rivales, hacer presiones en sus centros nerviosos para neutralizarlos.

El dúo pacifista que integran Azul y Santito lucha contra el hampa londinense. Entre sus enemigos se encuentra el Escorpión y enfrenta[n] a los enmascarados de indumentaria seudoegipcia en el reino de Kukan. [...] el territorio de sus aventuras es tan amplio que incluye el reino de la ficción, de manera que en una de sus aventuras en Oriente, Azul salva al mismísimo Simbad de morir ahogado, para hacer pareja durante un tiempo con el personaje de *Las mil y una noches*.¹²⁷



¹²⁷ Anónimo. *Serie: El Hombre Azul*. En www.pepines.unam.mx 30 de abril de 2015, 11:00 hrs. Cursivas y corchetes míos.

HISTORIA:

Cuando Juan Reyes sale de la editorial de Pepín, en donde publicaba *Beiker, el Hombre Misterio*¹²⁸, en 1944 da vida a *El Hombre Azul* en la editorial de Chamaco, que es semejante a su predecesora en temática, pero tiene un tono más bien cómico y de parodia. “El hombre Azul tiene su versión radiofónica que trasmite la XEQ en 1943”¹²⁹.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - REYES Beiker, Juan. *El Hombre Azul*. En *Chamaco*. Editorial Juventud. México. 1944.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Radionovela: - *El Hombre Azul*. XEQ. México. 1943.

EL ZORRILLO

NOMBRE REAL: Tin de Texmelucan.

OTROS ALIAS: Señorito.

OCUPACIÓN: Estudiante de canto y heredero del vizconde de Texmelucan.

HABILIDADES: Al untarse un ungüento mágico, hecho con cadáveres de zorrillo, se vuelve invencible, su mano derecha toma el control en los combates y su rostro cambia para que no lo reconozcan.

BASE DE OPERACIONES: Texmelucan.

¹²⁸ Ver ficha de *Beiker*, anteriormente en este texto.

¹²⁹ Anónimo. *Serie: El Hombre Azul*. *Ídem*.

ALIADOS: Enano, Lupita, la bruja Verónica y Marcianito.



ENEMIGOS: Gobernador Don Marcelo de Toluca y Coronel Gaspar de Cadereyta.

PARIENTES CONOCIDOS: Vizconde Don Martín de Texmelucan (Padre).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: MIER, Bizmark. *Padrinos y Vampiresos*. En *Chamaco*. Editorial Juventud. México. 1944.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El vizconde de Texmelucan prepara una fiesta para recibir a su hijo Tin, que regresa de una larga estadía en Italia, donde fue a aprender el arte de las armas. Sin embargo, la fiesta y el orden en general

de la localidad se ven amenazados por el constante abuso de poder del ahora gobernador Marcelo, que antes fuera un simple sirviente más del vizconde.

Al llegar finalmente Tin, resulta una desgracia para su padre, pues como pacifista que es, decidió estudiar canto en vez de hacer lo que se le había encomendado, logrando así que éste lo considere un cobarde. A esto se le suma que, en su ignorancia, Tin trate aún a Marcelo como un criado más y se gane así su furia y deseos de venganza.

Así, el gobernador, ayudado del coronel de la guardia, Gaspar de Cadereyta, se dedican a arruinar al vizconde y sus negocios, invadiendo su negocio y maltratando a la clientela y gente que trabaja para él.

Tin, junto con su escudero, un enano a quien el heredero siempre atribuye sus desgracias, tienen que esconderse y huir de los villanos, para evitar su muerte, pero en uno de esos escapes, rescatan a Verónica, una víctima más de los abusos de Marcelo, y ésta resulta ser una bruja que, en agradecimiento, le concede al errático héroe un ungüento mágico con el que se puede convertir en el justiciero que vengue las injusticias de los opresores.

Ahora, con ayuda de la magia, el heredero se transforma en el héroe llamado Zorrillo, debido al penetrante olor del ungüento y a que a sus enemigos les deja una marca con forma de mofeta en la frente, y logra hacer justicia y ganar el corazón de Lupita, la sirvienta de quien siempre estuvo enamorado.

HISTORIA:

En 1944, es publicada una historia, dentro de las páginas de *Padrinos y Vampirosos*, en que los personajes realizan una película paródica de la cinta *La Marca del Zorro*, poco después, se publicarían también historietas basadas en dicha parodia, con el título *La Marca del Zorrillo*.



Parodia de la película *La marca del Zorro* (*The mark of Zorro*, Fred Niblo, 1920), 'interpretada' por los personajes creados por Bismarck Mier en *Padrinos y vampirosos*. Huele de Noche, Poca Luz, Creciente, Inocentito, el Apagao, Tito y la gorda Piménia, son contratados como actores para la 'película' *La marca del Zorrillo* que dirige Bismarck Mier. 'A pesar de todas las dificultades que existen -cuenta el director Mier- para contratar nuevos actores, hemos conseguido que muchos que querían irse de braceros trabajen para nosotros.' Poca Luz desempeña el papel del Zorro, pero también se 've obligado' -por lo limitado del número de actores- a interpretar a doña Catalina, mientras Huele de Noche hace el papel de don Carlos y la gorda Piménia es Lolita. Cinco años después, en 1950, Gilberto Martínez Solares realiza la película homónima interpretada por Tin-Tán, que termina convirtiéndose en un clásico del cine cómico mexicano.¹³⁰

La cinta protagonizada por el comediante mexicano 'Tin-Tan', es una parodia al héroe creado por Johnston McCulley, *el Zorro*, y a las películas tan populares basadas en dicho personaje.

En 1969, Editormex publicó algunos nuevos cómics basados en este personaje, que no gozaron de mucha popularidad ni longevidad.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - MIER, Bizmark. *Padrinos y Vampirosos*. En *Chamaco*. Editorial Juventud.

México. 1944.

¹³⁰ Anónimo. *Serie: La Marca del Zorrillo*. En www.pepines.unam.mx 5 de abril de 2015, 14:00 hrs. Paréntesis, guiones y comillas del autor. Cursivas mías.

- MIER, Bizmark. *La Marca del Zorrillo*. En *Chamaco*. Editorial Juventud. México. 1944 – 1945.

- MIER, Bizmark. *La Marca del Zorrillo*. Editormex. México. 1969.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Marca del Zorrillo*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Germán Valdés 'Tin-Tan', Silvia Pinal, Marcelo Chávez y Rafael Alcayde. México. 1950. 105 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL HALCÓN

NOMBRE REAL: Antonio Ruiz.



OTROS ALIAS: El Halcón Solitario, Lupe y Armando.

OCUPACIÓN: Bandido.

HABILIDADES: Diestro jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Sacramento.

ALIADOS: Juan Ruiz.

ENEMIGOS: Gobernador Enrique Ledesma.

PERIENES CONOCIDOS: Juan Ruiz (Hermano) y padre fallecido de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Camino de Sacramento*. Director: Chano Urueta. México. 1945.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Antonio Ruiz es un bandido en el pueblo de Sacramento, que se hace llamar Halcón. Él cree haber perdido a su hermano gemelo muchos años atrás, mientras que Juan, que es abogado en Sevilla, España, lo piensa muerto a él también. El día que Juan viaja a Sacramento, descubren los dos la verdad y unen sus fuerzas contra el gobernador Enrique Ledesma, quien resulta haber asesinado al padre de ambos.

HISTORIA:

El personaje, con inspiración en *El Conde de Montecristo* de Alejandro Dumas, aparece en una sola película, del mexicano Chano Urueta, de 1945.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Camino de Sacramento*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Jorge Negrete, Rosario Granados y Julio Villarreal. México. 1945. 95 min.

APARIACIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL JINETE FANTASMA

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Médico.

HABILIDADES: Un jinete muy capaz con amplio conocimiento en medicina.



BASE DE OPERACIONES: Reservación india.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Bandidos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Jinete Fantasma*. Director: Rafael E. Portas. México. 1946.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un médico que es destinado a laborar en una reservación india, en donde descubre que hay un grupo de bandidos que hacen la vida imposible a los nativos. Las acciones de los malvivientes hacen que el doctor adopte la personalidad secreta del *Jinete Fantasma* para asustarlos y hacer justicia.

HISTORIA:

El actor mexicano Dagoberto Rodríguez debutó precisamente interpretando a El Jinete Fantasma (1946), un hermano pobre del Zorro que se enfrentaba a una banda de forajidos en este simplón 'western' charro que realizó Rafael E. Portas para Producciones Ezquerro.¹³¹

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Jinete Fantasma*. Director: Rafael E. Portas. Protagonistas: Dagoberto Rodríguez, Gilberto González, Esther Luquín y José Mondragón. México. 1946. 82 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

¹³¹ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 179.

WAMA (Y EL HIJO DE WAMA)

NOMBRE REAL: Wama.

OTROS ALIAS: El Hijo de la Luna, el Hijo de la Jungla y el Dios de la Jungla.



OCUPACIÓN: Cazador.

HABILIDADES: Maestría como cazador y combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Selva Misteriosa.

ALIADOS: Nikaoj, Anilatac y los animales de la selva.

ENEMIGOS: Monstruos, enanos y animales salvajes.

PARIENTES CONOCIDOS: Lupita (Esposa)
Wama hijo (Hijo) y varios hijos e hijas de

nombres desconocidos que tiene con Lupita y con otras mujeres.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Wama. Hijo de la Luna* #1. En Chamaco. Editorial Juventud. México. 1947.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El origen de Wama es misterioso, es el gobernante y protector de la jungla y se dice que es hijo de la Luna.

'Historia fantástica, desarrollada en una misteriosa selva donde existen cosas y animales que jamás ojos humanos vieron. Tierra donde no hay época. Un hombre blanco extraordinariamente fuerte, semi-salvaje, es el que reina en la jungla misteriosa: Wama, el hijo de la luna', explica el texto con el que se inicia la serie.¹³²

Wama enfrenta principalmente monstruos y seres fantásticos como los hombres león, hombres gorila o mujeres libélula, que amenazan la paz de la jungla que rige y en la que habita su familia. No obstante a ser casado, el hijo de la Luna tiene varias

¹³² Joaquín Cervantes Bassoco, según Anónimo. *Serie: Wama, el Hijo de la Jungla (También Wama, el Dios de la Jungla)*. En www.pepines.unam.mx 29 de abril de 2015, 17:00 hrs. Comillas del autor.

aventuras extramaritales de las cuales ha adquirido la paternidad de diversos herederos, pero el más reconocido de ellos, por él mismo, es Tawa hijo, quien sí es producto de la relación con su esposa Lupita.

HISTORIA:

Wama es el primer personaje creado por el historietista Joaquín Cervantes Bassoco, con inspiración en las películas y cómics de Tarzán.

Wama es uno de los clásicos indudables de la historia del cómic mexicano. Wama aparece de 1944 a 1953 en Chamaco [...]. A partir de 1954 y hasta a 1958, Wama se publica en formato de revista de 32 páginas bajo el sello de CEM. [...] Y sin duda uno de sus atractivos es la fauna que la habita. El autor explora diversas mezclas entre humanos y animales: hombres con cabeza de gorila, hombres boa, hombres león, mujeres libélula, hombres cocodrilo, hombres sapo. [...]. Explica el autor: 'Hice mis mariguanadas como las hice, por falta de documentación. Como no sabía trazar un gorila, pensé hacer un hombre-gorila, así no importaba si el dibujo no tenía las facciones del simio. Como no sabía hacer bien un caballo, me acorde de la mitología, de que hay pegasos: caballos con alas como los que están en Bellas Artes.' Además de un prolífico creador de fenómenos, Bassoco es un gran narrador. Sus relatos mantienen una impecable estructura. La acción se desarrolla en varios planos y nunca se pierde el ritmo ni el curso principal que se multiplica por múltiples veredas y atajos.¹³³

Cuando al autor le proponen revivir al personaje para EDAR, el se niega, bajo el argumento de que Wama aún estaba en circulación y decide crear uno nuevo, de nombre Tawa¹³⁴, el cual por sus características se puede asumir que es, de hecho, otra versión más del mismo, con algunos nombres y situaciones distintas, pero en esencia igual.

En 1950, el autor dio vida a una corta serie basada en las aventuras del hijo de Wama, pero estas no duraron mucho tiempo ni tuvieron mucho éxito.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Wama. Hijo de la Luna*. En *Chamaco*.

Editorial Juventud. México. 1947 – 1953.

¹³³ Anónimo. *Serie: Wama, el Hijo de la Jungla (También Wama, el Dios de la Jungla)*. Ídem. Comillas del autor, corchetes míos.

¹³⁴ Ver ficha de *Tawa*, posteriormente en este texto.

- CERVANTES Bassoco, Joaquín. *El Hijo de Wama*. En *Chamaco*. Editorial Juventud. México. 1950.¹³⁵

- CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Wama. Hijo de la Luna*. CEM. México. 1954 – 1958.



APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL CHINACO

NOMBRE REAL: Pedro Valdés.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Bandido.

HABILIDADES: Infalible jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo minero.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Dueños de las minas.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Último Chinaco*. Director: Raúl de Anda. México. 1948.

¹³⁵ Anónimo. *Serie: El Hijo de Wama*. En www.pepines.unam.mx 29 de abril de 2015, 17:00 hrs.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En tierra de mineros, donde solo prevalece la ley de los poderosos y de los más fuertes, aparece un personaje que se encarga de impartir la justicia por su propia mano. Le apodan El Chinaco.¹³⁶

HISTORIA:

El Chinaco es un protagonista en la cinta de 1946, cuya trama se asemeja a la del conde de Montecristo, dirigida por Raúl de Anda y protagonizada por Luis Aguilar, actor que interpretaría en repetidas ocasiones a diferentes vengadores enmascarados que se encargan de proteger a los indefensos y hacer justicia.



APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Último Chinaco*. Director: Raúl de Anda. Protagonistas: Luis Aguilar, Marga López, Katy Jurado y Arturo Soto Rangel. México. 1948. 91 min.

ADAPTACIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL TIGRE ENMASCARADO

NOMBRE REAL: Luis.

OTROS ALIAS: El Tigre.

OCUPACIÓN: Estudiante de ópera.

HABILIDADES: Talentoso pistolero.

¹³⁶ Scarlata. *El Último Chinaco*. En www.covercaratulas.com 21 de abril de 2014, 00:00 hrs.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo mexicano sin nombre.

ALIADOS: Picardía.

ENEMIGOS: Tomás.

PARIENTES CONOCIDOS: Hermano fallecido de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Tigre Enmascarado*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. México. 1950.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Luis era un estudiante de ópera que se mantenía con los ahorros mandados por su hermano sacerdote. El día que el sacristán Picardía no lleva el envío, que coincidirá el mismo día que él debía debutar en un cabaret, el muchacho se aventura a averiguar lo que pasó y se entera del asesinato de su hermano.

En el lugar está Rosita, su novia de la infancia, que lo desprecia por cobarde, pero se enamora de inmediato de un justiciero, que se hace llamar 'Tigre', y que aparece para rescatarla de los acosos de Tomás, el líder de los forajidos que asesinaron al cura.

Cuando el justiciero va a investigar el robo de un banco, los vecinos caen sobre él y lo desenmascaran para descubrir que se trata de Luis. Encarcelado, el muchacho queda en espera de ser fusilado. Con la colaboración de su amigo Picardía, Luis escapa y acude a casa de Rosita, donde se enfrenta a

puñetazos con el malvado Tomás. Demostrada la culpabilidad del villano, Luis y Rosita se abrazan enamorados.¹³⁷

HISTORIA:

Una de las múltiples cintas en que Luis Aguilar haría de justiciero enmascarado y también una de tantas cintas del género dirigidas por Gómez Urquiza. Esta película en particular no tuvo mucho éxito y fue la única protagonizada por 'El Tigre'.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Tigre Enmascarado*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Flor Silvestre, Aurora Segura y Pascual García Peña. México. 1950. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL LOBO

NOMBRE REAL: Jorge de Alba.

OTROS ALIAS: El Lobo Solitario.

OCUPACIÓN: Hacendado.

HABILIDADES: Hábil jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Pichirilo.

ENEMIGOS: Juan Aparicio y Robles.

¹³⁷ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 229.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Lobo Solitario*. Director: Vicente Oroná. México. 1952.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Jorge es un hacendado poco destacado que, cuando es necesario defender a los desvalidos, olvida su identidad regular para enmascararse como el justiciero Lobo.

HISTORIA:

A comienzos de los años cincuenta, los mexicanos Gilberto Gazón y Raúl de Anda habían creado [...] un remedo del Zorro al que habían bautizado como el Lobo. La compañía Cinematográfica Jalisco puso al personaje en manos de Vicente Oroná para que lo llevase a la pantalla en tres ocasiones [...]. En los tres filmes, Dagoberto Rodríguez fue el encargado de interpretar [al] Lobo.

Como ocurría en los 'westerns mexicanos', cuando Dagoberto no entraba en acción era porque estaba cantando rancheras junto a su compañera de reparto, la folclórica Flor Silvestre.¹³⁸



APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Lobo Solitario*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Dagoberto Rodríguez, Flor Silvestre, Arturo Martínez y Federico Curiel. México. 1952. 72 min.
- *La Justicia del Lobo*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Dagoberto Rodríguez, Flor Silvestre, José María Linares-Rivas y Federico Curiel. México. 1952. 80 min.
- *Vuelve el Lobo*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Dagoberto Rodríguez, Flor Silvestre, Tito Novaro y Federico Curiel. México. 1952.

¹³⁸ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 202. Comillas del autor, corchetes míos.

APARICIONES TELEVISIVAS:



Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL SANTO (Y EL HIJO DEL SANTO)

NOMBRE REAL: Rodolfo Guzmán Huerta.

OTROS ALIAS: El Enmascarado de Plata y la Leyenda Plateada.

OCUPACIÓN: Luchador profesional y actor.

HABILIDADES: Experto luchador profesional, equipado con herramientas de alta tecnología.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Bobby, Kyra, Argo, Artea, Tunia la Sirena, Ik, Blue Demon¹³⁹, Mil Máscaras¹⁴⁰, el jefe de la policía, Capulina, José ‘Mantequilla Nápoles, el Incógnito, Chanoc¹⁴¹, Black Shadow¹⁴², Gory Guerrero, la Tigresa¹⁴³, el profesor y Diana.

ENEMIGOS: Las Mujeres Vampiro, Freda Frankenstein, el Encapuchado Negro, el Estrangulador, Dr. Muerte, Dr. Zuko, Bad Luck, Indo, Wimpolo, Kroto, Cahuatzin, Manya, Alí Gazah, Tubek, Bongo, Dr. Clon, Adenaido, Loto Azul, la Llorona, Conde Drácula, Franquestain, Cíclope, el hijo de King Kong, la Muerte, los hombres mono de Marte, Rasputín, Minotauro, Dragón, el Jinete sin Cabeza, el Hombre Invisible, el Hombre de las Nieves, el Hombre de Fuego, Merlín, Ali Baba, el Búho, el Asesino Misterioso, Araña Negra, la Paloma Asesina de Pico Envenenado, la Banda de los Frailes, los Asesinos de Niños de Guanajuato, el Muerto, el Hijo del Muerto, Tiburón, Mr. Donogan, Belcebú, Mr. Oro, Fiorello, Mr. Bluff, Medusa, Flora la Vampira,

¹³⁹ Ver ficha de *Blue Demon*, posteriormente en este texto.

¹⁴⁰ Ver ficha de *Mil Máscaras*, posteriormente en este texto.

¹⁴¹ Ver ficha de *Chanoc*, posteriormente en este texto.

¹⁴² Ver ficha de *Black Shadow*, posteriormente en este texto.

¹⁴³ Ver ficha de *La Tigresa*, anteriormente en este texto.

Kuria, Morfeo, Carter, el Hijo de Dillinger, Oso Ruso, Moloff, Pepe Bigotes, muñecos de madera vivientes, sombras vivientes, duendes, brujas, gigantes, zombies, hombres lobo, marcianos, momias, vampiros, sirenas, hombres de barro, monstruos lunares, gánsters, agentes soviéticos, asesinos y ladrones.

PARIENTES CONOCIDOS: Jesús Guzmán Campuzano (Padre), Josefina Huerta Márquez (Madre), Jesús Guzmán Huerta/Pantera Negra (Hermano), Jimmy Guzmán (Hermano), Miguel Wenseslao Guzmán Huerta/Black Guzmán (Hermano) y Enríque Guzmán Huerta (Hermano), María de los Ángeles 'Maruca' Rodríguez Montaña (Esposa), Jorge Guzmán Rodríguez/Hijo del Santo (Hijo), Alejandro Guzmán Rodríguez (Hijo), María de los Ángeles Guzmán Rodríguez (Hija), Héctor Rodolfo Guzmán Rodríguez (Hijo), Blanca Lilia Guzmán Rodríguez (Hija), Víctor Manuel Guzmán Rodríguez (Hijo), Miguel Ángel Guzmán Rodríguez (Hijo). Silvia Yolanda Guzmán Rodríguez (Hija) y María de Lourdes Guzmán Rodríguez (Hija).

PRIMERA APARICIÓN: Rodolfo Guzmán Huerta nació en Hidalgo, México, el 23 de septiembre de 1917.

Debuta como luchador en 1934, pero con el personaje de *El Santo* lo hace el 26 de julio de 1942.

El Santo aparece por primera vez en medios como personaje ficticio en: Cómic: CRUZ, José G. *Santo*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

La primera aventura de *Santo* comienza cuando su predecesor, quien usa la máscara plateada y el nombre de 'Santo', auxilia a algunas personas en el barrio Santa Cruz, confrontando a unos delincuentes que lo hieren de muerte. Éste, agonizante, llega hasta su hogar y le pide a su hijo que continúe su legado y luche contra el mal



utilizando su máscara. El pequeño hace caso a la petición y 16 años después se revela al mundo como el enmascarado de plata para vengar la muerte de su padre e iniciar una travesía en pos de la justicia¹⁴⁴.

Una leyenda decía que aquellos que veían el rostro de Santo, morían de forma violenta después de hacerlo, razón para que sus enemigos temieran desenmascararlo.

Casi siempre, Santo funge como un vigilante solitario, rondando en una motocicleta, un auto convertible o volando con el *Sanjet*¹⁴⁵, además de contar “con la ayuda de sofisticadas herramientas -relojes intercomunicadores, videófonos futuristas y autos convertibles- *Santo* se convirtió en una especie de James Bond enmascarado, siempre listo para luchar por la justicia”¹⁴⁶. Sin embargo, en ocasiones lucha junto a su escudero Bobby, un niño que le sigue los pasos, así como con otros aliados tales como Kyra, la hechicera blanca eternamente enamorada de él y quien espera que un día vivan juntos en el Olimpo; Argo, un extraterrestre; Artea, reina de un planeta con el



mismo nombre de ella; Tunia, una sirena también enamorada de él; Ik, un enano que habita en el centro de la Tierra; o con la policía, incluso la Inretpol. De igual manera, se alian con él diferentes luchadores como Blue Demon, Black Shadow y Gory Guerrero, entre otros personajes.

El Santo enfrenta por igual a amenazas de cualquier tipo; desde mafias del crimen organizado hasta hordas de momias o vampiros, todo aquel que pretende hacer daño al prójimo está condenado a enfrentar la furia de la leyenda plateada. Siempre, encomendándose a la Virgen

de Guadalupe, que en varias ocasiones demuestra realmente estar de su lado.

Entre sus enemigos más singulares [en la segunda edición del cómic que protagonizó] estaban Bad Luck, (una siniestra mujer que provocaba desastres por su paso), Indo (jefe de una mafia), Wimpolo (un tirano), Kroto (un

¹⁴⁴ Según lo ocurrido en el primer cómic de *Santo. El Enmascarado de Plata*, de José G. Cruz. 1952.

¹⁴⁵ Nombre del *jetpack* o cohete que utilizaba Santo para trasladarse de un lado a otro.

¹⁴⁶ Anónimo. *Santo. El Enmascarado de Plata*. En cinemexicano.mty.itesm.mx 1 de junio de 2014, 10:00 hrs.

científico asesino), Cahuatzin (jefe de una tribu rivales de los antiguos aztecas), la bruja (terrorífica aberración que inició una serie de aventuras sobrenaturales de Santo), Manya (la bruja roja), Alí Gazah (el mago gurú), Tubek (el hipnotista criminal) y Bongo (un monstruoso guerrero tapajo con la habilidad de convertir a Santo en un Zombi).¹⁴⁷

De la misma forma que Santo, el Hijo del Santo, ha tenido aventuras luchando contra amenazas similares y haciendo alianzas con personajes como Chaoc. Sin embargo, sus aventuras no son tan célebres como las de su padre.

HISTORIA:

Rodolfo Guzmán Huerta nació en Tulancingo, Hidalgo, pero desde muy pequeño vivió en Tepito, en el Distrito Federal.

Tras la muerte de su padre, Rodolfo y sus hermanos, se dedicaron a trabajar para sostener a la familia, él lo intentó en el ring de lucha libre, en el que debutó en 1934 con el nombre de *Rudy Guzmán* y después de utilizar los alias de *Hombre Rojo*, *Enmascarado*, *Murciélagos II* y *Demonio Negro*, en 1942 aparece con la máscara plateada bajo el nombre de *El Santo*. En sus inicios peleó del lado de los rudos, lo cual representaba una gran contradicción con el nombre que eligió junto con su representante Jesús Lomelí, quien “le explicó que esa contradicción sería lo que llamaría la atención de los aficionados pero que esto, [sic] dependería mucho de su desempeño como rudo en el ring, la condición: armar un enorme escándalo el día de su debut”¹⁴⁸.

Así lo hizo y en su primera lucha fue descalificado por su exceso de rudeza, volteando a los aficionados a verlo. Sin embargo, a partir de su segunda lucha y hasta el final de su carrera, siempre fue admirado por hacerse fama a través de su técnica y deportivismo, y no valerse de escándalos mediáticos.

El 19 de noviembre de [1944] se une a otro grande de la baraja luchística, *Gori Guerrero* y así nace la *Pareja Atómica* y vencen a *Bobby Bonales* y *Jack O'brien*, de este dúo nace la ‘llave de a caballo’ creada por *Gori Guerrero* e inmortalizada por el *Santo*.¹⁴⁹

¹⁴⁷ Bruno Bernasconi Castelli. *Santo el Enmascarado de Plata – Segundo Volumen 1952*. En www.kingdomcomics.org 2 de junio de 2014, 14:00 hrs. Paréntesis del autor, corchetes míos.

¹⁴⁸ Hijo del Santo. *65 Aniversario Luchístico. Santo el Enmascarado de Plata*. Periódico Récord. 26 de julio de 2007. En www.elhijodelsanto.com.mx 30 de mayo de 2014, 16:00 hrs.

¹⁴⁹ Anónimo. *El Santo*. En biografiasdeleyenda.galeon.com 30 de mayo de 2014, 14:30 hrs. Corchetes, cursivas y comillas míos.

“Para 1952, ‘Santo’ ya era todo un suceso en la lucha libre, y es así que el empresario José Guadalupe Cruz llega a un acuerdo con Rodolfo para producir una serie de historietas en la cual ‘Santo’ sería la estrella principal”¹⁵⁰. Debido a la necesidad de una figura heroica para protagonizar las historietas, Santo pasó a ser parte del bando de los técnicos, en donde se quedó hasta el final de su carrera. El 3 de septiembre de ese año aparece el primer número de la fotonovela que protagonizó y no tardó en volverse uno de los héroes de la literatura popular más queridos por los lectores, alcanzando un tiraje de más de un millón de revistas semanales.

A lo largo de su carrera en el ring, Santo se hizo de las cabelleras de Jack O’Brien, Chico Casasola, Bobby Lee, Enrique Llanes, El Cavernario Galindo, Murciélagos Velázquez y El Perro Aguayo, así como de las máscaras de Lobo Negro, Espanto I, Halcón Negro, Golden Terror, Bobby Lee y El Gladiador, sin embargo el evento en que despoja de su máscara a Black Shadow, en 1953, fue uno de los más sonados en la historia de la lucha libre mexicana, por tratarse de una lucha en que una de dos grandes figuras perdería su máscara y porque a partir del resultado de la pelea, Blue Demon, quien se dijera hermano de Shadow, se declaró rival del enmascarado de plata, dando origen a la rivalidad más importante entre dos luchadores en la Historia.



Con la popularidad de la lucha libre en televisión y la época de auge que vivía el cine mexicano, el éxito del enmascarado significaba, casi de manera lógica, que debía dar el gran paso al cine.

La primer película que protagonizaría su personaje, titulada *El Enmascarado de Plata* y dirigida por René Cardona, por razones que nunca se aclararon del todo, el personaje no fue representado por Rodolfo, sino por otro luchador; El Médico Asesino, que utilizó la indumentaria plateada.¹⁵¹

El anhelado debut cinematográfico de *Santo* ocurrió en 1958 con dos películas filmadas en Cuba y producidas por los hermanos Rodríguez: *Santo*

¹⁵⁰ Bruno Bernasconi Castelli. *Op. Cit.*. Comillas del autor.

¹⁵¹ Anónimo. *Santo, el Enmascarado de Plata*. *Op. Cit.* 30 de mayo de 2014, 15:00 hrs.

contra el cerebro del mal y Santo contra hombres infernales. A pesar de la inmensa popularidad del personaje, los productores aún no creían que pudiese convertirse en un imán de taquilla, por lo que la realización de ambas cintas denota un enorme descuido y grandes dosis de improvisación.¹⁵²



En 1958 había terminado la producción del primer cómic de Santo, sumando más de 400 números seriados, pero a penas dos años más tarde regresó a los puestos de periódico en una nueva edición de José G. Cruz, a color y con portadas ilustradas por el propio Cruz. En estas nuevas historias, el luchador contaba con más personajes de soporte, aliados y enemigos que en la anterior.

Las cintas de lucha libre cobraron importancia poco a poco durante esos años, llegando a causar revuelo internacional, y fue justamente *El Santo vs. Las Mujeres Vampiro*, en 1962, la película que le significó el salto al culto cinematográfico a

este personaje a nivel global, que es considerada en diversos países como una original cinta que mezcla el surrealismo, el terror, la acción y la ciencia ficción, a pesar de no haber sido ese el objetivo principal de sus creadores.

Tal ha sido el impacto del personaje en el mundo que incluso existe una versión turca de 1973, en la que combate a Spiderman, con ayuda del Capitán América. Dicha cinta ha hecho creer a gente de Turquía que el enmascarado de plata es un héroe propio de su país.

En 1974, por razones económicas y personales, el proyecto de cómic que sostenían Santo y José G. Cruz terminó, pero ya que el escritor poseía los derechos sobre el nombre, lo siguió explotando, esta vez usando al ex mister Universo Héctor Pliego como modelo para sus páginas, sin embargo le tuvo que hacer cambios al aspecto del personaje, colocando una letra 'S' en su frente, anexándole un cinturón y armas. De hecho lo que se hizo fue reimprimir las aventuras originales de la década anterior, pero sustituyendo las fotografías de Rodolfo Guzmán por las de su reemplazo.

En 1977 se dejó de imprimir la segunda serie de cómics del Santo, pero desde un año antes, Cruz ya tenía un convenio con editoriales colombianas que siguieron

¹⁵² *Loc. Cit.* *Cursivas del autor.*

publicando sus aventuras por más de una década. Para la década de 1980, el cine de luchadores decayó ante la popularidad de las películas de ficheras y las películas del Santo cada vez fueron menos.

El 12 de septiembre de 1982, en un evento en la arena de Cuatro Caminos, *Santo* se retira de la lucha libre y entrega su máscara a su hijo para continuar con su legado. Rodolfo Guzmán continuó en el medio del espectáculo, presentándose en obras de teatro y programas de televisión, durante varios años más.

Paradójicamente, en su última aparición en televisión, en enero de 1984, Santo se desenmascara para su público por primera vez en la vida y unos días después, el 4 de febrero de ese mismo año, durante una presentación en el Teatro Blanquita, un infarto terminó con la vida de Rodolfo Guzmán Huerta, quien fue enterrado con su máscara puesta.

No obstante, el personaje de Santo continúa vigente gracias a los esfuerzos de su hijo por mantenerlo en la producción de películas, cómics, y series televisivas con su nombre, además de múltiples homenajes y/o parodias que se han hecho de él en diversos productos de la cultura popular¹⁵³.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Santo. El Enmascarado de Plata*. Ediciones José G. Cruz.

México. 1952 – 1958.

- CRUZ, José G. *Santo. El Enmascarado de Plata*. Ediciones José G. Cruz. México. 1960 – 1977.

- CRUZ, José G. *El Enmascarado de Plata*. Ediciones José G. Cruz. México. 1965.

- CRUZ, José G. *Santo*. ICAVI. Colombia. 1976 – 1979.

- CRUZ, José G. *Santo*. VORD. Colombia. 1979 – 1985.

¹⁵³ Por ejemplo, *El Santos*, cuya ficha se encuentra posteriormente en este texto.

- HIJO DEL SANTO. *Santo. La Leyenda de Plata*. Carol Ediciones S.A. de C.V. México. 2005.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Enmascarado de Plata*. Director: René Cardona. Protagonistas: El Médico Asesino, Víctor Junco y Crox Alvarado. México. 1954. 125 min.
- *Santo contra Cerebro del Mal*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: Santo, Fernando Osés y Joaquín Cordero. México. 1961. 70 min.
- *Santo contra Hombres Infernales*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: Santo, Joaquín Cordero, Gina Román, Jorge Marx y Fernando Osés. México. 1961. 74 min.
- *Santo contra los Zombies*. Director: Benito Alazraki. Protagonistas: Santo, Armando Silvestre, Jaime Fernández, Irma Serrano y Dagoberto Rodríguez. México. 1962. 85 min.
- *Santo vs. las Mujeres Vampiro*. Director: Alfonso Corona Blake. Protagonistas: Santo, Lorena Velázquez, María Duval y Jaime Fernández. México. 1962. 89 min.
- *Santo contra el Rey del Crimen*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Ana Bertha Lepe y Roberto 'Beto el Boticario' Ramírez Garza. México. 1962. 86 min.
- *Santo en el Hotel de la Muerte*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Luis Aragón y Alfredo Wally Barrón. México. 1963. 86 min.
- *Santo contra el Cerebro Diabólico*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Ana Bertha Lepe, Roberto 'Beto el Boticario' Ramírez Garza y Luis Aceves Castañeda. México. 1963. 90 min.
- *Santo en el Museo de Cera*. Director: Alfonso Corona Blake y Manuel San Fernando. Protagonistas: Santo, Claudio Brook y Norma Mora. México. 1963. 92 min.
- *El Hacha Diabólica*. Director: José Díaz Morales. Protagonistas: Santo, Lorena Velázquez y Fernando Osés. México. 1965.



- *Santo contra el Estrangulador*. Director: René Cardona. Protagonistas: Santo, Alberto Vázquez, María Duval y Roberto Cañedo. México. 1965. 90 min.
- *Espectro del Estrangulador*. Director: René Cardona. Protagonistas: Santo, Alberto Vázquez, María Duval, Roberto Cañedo y Carlos López Moctezuma. México. 1966. 82 min.
- *Profanadores de Tumbas*. Director: José Díaz Morales. Protagonistas: Santo, Gina Romand, Mario Orea y Fernando Osés. México. 1966. 85 min.
- *Blue Demon vs. El Poder Satánico*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Blue Demon, Martha Elena Cervantes, Jaime Fernández y Santo. México. 1966.
- *El Barón Brakola*. Director: José Díaz Morales. Protagonistas: Santo, Fernando Osés y Mercedes Carreño. México. 1967. 77 min.
- *Santo, el Enmascarado de Plata vs. la Invasión de los Marcianos*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Wolf Ruvinskis y Ham Lee. México. 1967. 92 min.
- *Operación 67*. Director: René Cardona y René Cardona Jr. Protagonistas: Santo, Jorge Rivero y Elizabeth Campbell. México. 1967. 85 min.
- *Santo, el Enmascarado de Plata vs. Los Enmascarados del Ring*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Wolf Ruvinskis, Silvia Fournier y Graciela Lara. México. 1968. 87 min.
- *Atacan las Brujas*. Director: José Díaz Morales. Protagonistas: Santo, Lorena Velazquez, María Eugenia San Martín y Fernando Osés. México. 1968. 76 min.
- *El Tesoro de Moctezuma*. Director: René Cardona y René Cardona Jr. Protagonistas: Santo, Jorge Rivero y Amadee Chabot. México. 1968. 87 min.
- *Santo Frente a la Muerte*. Director: Fernando Orozco. Protagonistas: Santo, Mara Cruz, Ángel Méndez y Elsa Cárdenas. 1969.
- *Santo en la Frontera del Terror*. Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Santo, Carmen del Valle, Carnicero Aguilar, Sangre Chicana y Cien Caras. México. 1969. 85 min.
- *Santo en 'El Tesoro de Drácula'*. Director: René Cardona. Protagonistas: Santo, Aldo Monti y Noelia Noel. México. 1969. 81 min.
- *Santo Contra Capulina*. Director: René Cardona. Protagonistas: Gaspar Henaine 'Capulina', Santo y Lisa Castro. México. 1969. 80 min.

- *Santo Contra los Asesinos de la Mafía*. Director: Manuel Bengoa y Enrique López Eguiluz. Protagonistas: Santo, Johana Aloha y Frank Braña. México. 1970. 90 min.
- *Santo el Enmascarado de Plata y Blue Demon Contra los Monstruos*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Jorge Rado y Carlos Ancira. México. 1970. 85 min.
- *Santo Contra Blue Demon en la Atlántida*. Director: Julián Soler. Protagonistas: Santo, Jorge Rado, Rafael Banquels y Blue Demon. México. 1970. 85 min.
- *El Mundo de los Muertos*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Pilar Pellicer y Carlos León. México. 1970.
- *Santo Contra los Jinetes del Terror*. Director: René Cardona. Protagonistas: Santo, Armando Silvestre y Julio Aldama. México. 1970.
- *La Venganza de las Mujeres Vampiro*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Gina Romand y Norma Lazareno. México. 1970. 85 min.
- *Misión Suicida*. Director: (¿?). Protagonistas: Santo. México. 1971.
- *Santo Contra la Mafía del Vicio*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Elsa Cárdenas, Patricia Ferrer y Dagoberto Rodríguez. México. 1971. 95 min.
- *Santo Contra los Cazadores de Cabezas*. Director: René Cardona. Protagonistas: Santo, Víctor Almazán y René Cardona. México. 1971. 80 min.
- *Santo en 'La Venganza de la Momia'*. Director: René Cardona. Protagonistas: Santo, Eric del Castillo y Mary Montiel. México. 1971. 87 min.
- *Las Momias de Guanajuato*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Julio César y Santo. México. 1972. 85 min.
- *Santo vs. La Hija de Frankenstein*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Santo, Gina Romand y Anel. México. 1972. 97 min.
- *'Santo' Contra los Secuestradores*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Ernesto Alban, Guillermo Gálvez y Rossy Mendoza. México. 1973.
- *Santo Contra los Asesinos de Otros Mundos*. Director: Rubén Galindo. Protagonistas: Santo, Juan Gallardo y Sasha Montenegro. México. 1973. 85 min.

- *Santo y el Águila Real*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Irma Serrano y Darcia Gómez. México. 1973. 100 min.
- *Misión Suicida*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Lorena Velázquez, Elsa Cárdenas y Dagoberto Rodríguez. México. 1973. 75 min.
- *Las Bestias del Terror*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Quintín Bulnes, Idania del Cañal, Blue Demon, Mil Máscaras y Santo. México. 1973. 83 min.
- *Santo y Blue Demon Contra Drácula y el Hombre Lobo*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Aldo Monti y Agustín Martínez Solares. México. 1973. 90 min.
- *Santo Contra la Magia Negra*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Elsa Cárdenas y Sasha Montenegro. México. 1973. 95 min.
- *Santo Contra el Doctor Muerte*. Director: Rafael Romero Marchent. Protagonistas: Santo, Carlos Romero Marchent, Helga Liné y George Rigaud. México. 1973. 95 min.
- *3 Dev Adam (Capitán América y El Santo Contra Spiderman)*. Director: T. Fikret Uçak. Protagonistas: Aytekin Akkaya, Yavuz Selekman y Teyfik Sen. Turquía. 1973. 81 min.
- *La Venganza de la Llorona*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Santo, José 'Mantequilla' Nápoles y René Cardona. México. 1974. 87 min.
- *Santo y Blue Demon Contra el Doctor Frankenstein*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Jorge Russek y Sasha Montenegro. México. 1974. 95 min.
- *Santo en 'Anónimo Mortal'*. Director: Aldo Monti. Protagonistas: Santo, Armando Silvestre y Tere Velázquez. México. 1975. 90 min.
- *El Misterio de la Perla Negra*. Director: Aldo Monti. Protagonistas: Frank Mraña, Mara Cruz, Antonio Pica y Santo. México. 1976. 90 min.
- *Santo Contra las Lobas*. Director: Rubén Galindo y Jaime Jiménez Pons. Protagonistas: Santo, Rodolfo de Anda y Gloria Mayo. México. 1976. 85 min.
- *La Noche de San Juan: Santo en Oro Negro*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Rossy Mendoza y Luis Daniel Rivera. México. 1977. 80 min.
- *Misterio en Las Bermudas*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Blue Demon y Mil Máscaras. México. 1979.

- *Santo Contra el Asesino de la T.V.* Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Santo, Gerardo Reyes, Rubi Re y Carlos Agosti. México. 1981.
- *Chanoc y el Hijo del Santo Contra los Vampiros Asesinos.* Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Nelson Velazquez, Hijo del Santo, Santo y Rubi Re. México. 1981. 85 min.
- *La Furia de los Karatecas.* Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Grace Renat y César Sobrevals. México. 1982. 85 min.
- *El Puño de la Muerte.* Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Grace Renat y César Sobrevals. México. 1982. 97 min.



- *El Hijo del Santo en 'Frontera sin Ley'.* Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Hijo del Santo, Mil Máscaras y Carmen del Valle. México. 1983. 88 min.
- *El Hijo del Santo en 'El Poder de Omnicron'.* Director: Miguel Rico. Protagonistas: Hijo del Santo, Eric del Castillo y Diana Golden. México. 1991. 86 min.
- *Santo: La Leyenda del Enmascarado de Plata.* Director: Gilberto de Anda. Protagonistas: Hijo del Santo, José Carlos Ruiz y Ernesto Gómez Cruz. México. 1993.
- *Santo, el Enmascarado de Plata: Infraterrestre.* Director: Héctor Molinar. Protagonistas: Hijo del Santo, Luis Felipe Tovar, Diana Golden y Blue Panther. México. 2001. 85 min.

- *Esta Máscara es Mía o Santo Contra los Burócratas*. Director: Víctor Hernández. Protagonistas: Hijo del Santo. México. 2006. 10 min.
- *Mil Máscaras vs. The Aztec Mummy*. Directores: Jeff Burr y Chip Gubera. Protagonistas: Mil Máscaras, Jeffrey Uhlmann, Willard E. Pugh, Melissa Osborn, Hijo del Santo, Blue Demon Jr., Dos Caras y Huracán Ramírez Jr. E.U.A. 2007. 90 min.
- *El Hijo del Santo*. Director: Adonay Guerrero Cortes. Protagonistas: Hijo del Santo. México. 2008. 20 min.

*A partir de 2015, el director español Alex de la Iglesia trabaja en un proyecto para llevar al Santo a la pantalla grande en una trilogía¹⁵⁴.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Programa: - *Contrapunto. La Lucha Libre, ¿Circo, Maroma, Teatro o Deporte?*

Conductor: Jacobo Zabludovsky. México. 1984.

Serie: - *Santo Contra los Clones*. Director: Carlo Olivares Paganoni. Protagonistas:

Alberto Pedrel, Daniel Jiménez Cacho, Héctor Sáez, Omar Chaparro y Gabriel Guzmán. México. 2005. 13 min.

- Múltiples transmisiones de sus luchas en la arena.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

HURACÁN RAMÍREZ

NOMBRE REAL: Fernando Torres.

OTROS ALIAS: 'El chueco' y el Príncipe de Seda.

OCUPACIÓN: Cantante de cabaret, luchador profesional, representante de luchador y cocinero.

HABILIDADES: Luchador profesional, su llave especial es la 'Hurracarrana'.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

¹⁵⁴ Notimex. *Alex de la Iglesia Filmará Saga de 'El Santo'*. En www.eluniversal.com 22 de septiembre de 2015, 18:00 hrs.

ALIADOS: Pichi, Laura, Tonina Jackson, Pancho Pantera y Tinieblas¹⁵⁵.



ENEMIGOS: El Bello Califa, Chino, Indio, Hombre Montaña, Franck 'el Carnicero' Bucher, el Médico Asesino, Camilo 'Bulldog' Pérez, Gloria, El Príncipe, Lobo Negro, Frakestein, Jian Safón, Amenaza Negra y Tony Marcus.

PARENTES CONOCIDOS: Señor Torres/Tonina Jackson (Padre), Margarita Torres (Hermana), Cata Torres (Hermana), madre fallecida, Laura (Esposa), Pichi (Cuñado), Francisco Torres/Pancho Pantera (Hijo), Alicia Torres (Hija), 'Merengue' Torres (Hija), Hijo.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Huracán Ramírez*. Director: Joselito Rodríguez. México. 1953.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Desde la muerte de la madre de la familia Torres, el padre sostuvo a sus tres hijos dedicándose a la lucha libre, bajo el seudónimo de Tonina Jackson. Sin embargo, debido a su edad, la calidad luchística de Tonina decayó y con ello sus ganancias.

Cuando la situación era crítica, el hijo mayor, Fernando, decide abandonar la universidad y emplearse como cantante en un cabaret por las noches para ganar un poco de dinero. Debido a la negativa de su padre a que él trabajara en algo que desperdiciara su inteligencia, mantiene su empleo en secreto y emplea sus ganancias en sobornar a los contrincantes en el ring para que se dejen perder contra su papá.

A pesar del sacrificio de Fernando, la ganancia aun es insuficiente para mantener a la familia, por lo que, a la par de su primer empleo, Fernando se dedica a la lucha libre, fingiendo ser el manager del luchador enmascarado Huracán Ramírez, pero peleando

¹⁵⁵ Ver ficha de *Tinieblas*, posteriormente en este texto.

bajo esa máscara en el cuadrilátero, todo con la complicidad de su amigo Pichi, quien se disfraza del Huracán cuando es necesario que éste se presente junto con su manager; y de Laura, hermana de Pichi y novia de Fernando.

Aunque la Tonina se siente en un nuevo momento de gloria, al ver ascender al nuevo y popular enmascarado, surge una rivalidad entre ellos, la cual incrementa cuando Cata, la hija de 15 años de Tonina Jackson, declara estar enamorada de Huracán Ramírez y hace lo imposible por acercarse a él. El luchador veterano reta al enmascarado a una lucha, a la que él se niega.

Una noche, Tonina descubre la doble vida de su hijo como cantante y se decepciona de ver como lo engaña mientras él creía que se estaba preparando para ser un profesional, por lo que lo corre de su casa. Seguido a ello, el administrador de la Arena México, ha descubierto el fraude de Fernando para favorecer las luchas de su padre y le da un ultimátum para dejar de hacerlo.

Una confusión hace que Cata crea que Pichi es el enmascarado y se sienta enamorada de él, cosa que provoca una furia mayor a la Tonina y, cuando ve la oportunidad, interrumpe una pelea de Huracán Ramírez y lo obliga a aceptar una lucha con él finalmente. El más joven gana la pelea y el respeto de su oponente.

Desde tiempo atrás, Gloria, una compañera de trabajo en el cabaret en que Fernando canta, está obsesionada con él y cuando descubre que su amor pertenece a otra persona, decide cobrar venganza y contrata a ‘El Carnicero’ Bucher y al ‘Bulldog’, luchadores profesionales, para vengarse de él, desenmascarando en público y, posteriormente, asesinando a Huracán Ramírez. Para lograr el objetivo, secuestran a Jackson y dejan al héroe solo contra los otros tres en el cuadrilátero, sin embargo, el plan es frustrado por Pichi, que advierte a su amigo lo que ha de suceder y así, este toma cartas en el asunto y rescata a su padre. Durante el combate, Tonina se entera de la identidad secreta de su hijo y lo decide apoyar, tanto en su decisión como en las peleas.

Tiempo después, Fernando se retira de la lucha libre para formar su propia familia y atiende una fondita, ayudado de ellos. Tonina Jackson finge enfermedad para que lo cuiden y no tener que ayudar en el negocio familiar, y en secreto incita a su nieto mayor a ser luchador y usar el sobrenombre de ‘Pancho Pantera’.

Es 'El Príncipe', quien ahora busca desentrañar la verdad detrás de Huracán Ramírez y contrata luchadores para descubrirlo, pero en el momento de la verdad, Tonina y Pancho Pantera salvan al Héroe y nuevamente se desata un enfrentamiento, en el que el villano hiere con un balazo a Fernando y una persecución los lleva a la azotea de un edificio. Ahí la lucha es a muerte hasta que llega la policía al rescate.

Fernando no estaba de acuerdo con la incursión de su hijo en el ring de lucha, pero a partir de los eventos que le salvan la vida, lo acepta como compañero, pese a su corta edad.



HISTORIA:

El Huracán Ramírez nació como personaje ficticio en la cinta de 1953 del mismo nombre, dirigida por Joselito Rodríguez, quien lo inventó junto con su hermano Roberto y Alfonso Ramírez 'Pompín'.

El nombre fue elegido por Joselito, quien en su juventud fue encarcelado injustamente junto con su padre en la cárcel de la isla San Juan de Ulúa, pero debido al peligro que corrían cuando un huracán amenazaba las costas de Veracruz, un general de apellido Ramírez los liberó. “Se dice que inicialmente el nombre sería Huracán Rodríguez, pero en gratitud al general que los liberó, le pusieron Huracán Ramírez a la primer película que Cinematográfica Rodríguez dedicó a este personaje”¹⁵⁶.

A partir de la primera, el Huracán Ramírez protagonizaría una serie de 4 filmes que daban continuidad a la historia de los hermanos Rodríguez.

“Fue tal el impacto del personaje en la cinta que era necesario sacarlo de la pantalla y llevarlo a las arenas de lucha libre para convertirlo en un luchador profesional”.¹⁵⁷ Fue

¹⁵⁶ Hijo del Santo. *La Historia del Personaje Huracán Ramírez*. En www.record.com.mx 20 de junio de 2014, 20:00 hrs.

¹⁵⁷ Hijo del Santo. *Ídem*.

así que el español Eduardo Bonada se puso la máscara de Huracán Ramírez para luchar en la Arena México contra El Médico Asesino el mismo año del estreno cinematográfico.

Sin embargo, éste luchador no se acostumbraba a usar una máscara y renunció. Su sustituto, también español, Fernando Osés tampoco duró mucho tiempo debido a que no podía disfrutar del 100% de las ganancias de sus luchas, pues una parte era para los dueños de los derechos del personaje.

Así, en poco tiempo heredó la máscara Daniel García, que practicaba box pero conocía la lucha libre por tener tres hermanos mayores que la practicaban. Debutó en combate en la Arena Isabel y a su vez interpretó al personaje, cuando peleaba bajo la máscara, en las posteriores películas de los Rodríguez.

Durante años fue reconocido Daniel García como el auténtico Huracán Ramírez debido a su éxito en las luchas y en las pantallas.

A principios de la década de 1980, Daniel tuvo problemas legales con la Cinematográfica Rodríguez por cuestiones de derechos del personaje a quien había dado vida tantos años y, sin autorización de ésta, lanzó a su sobrino Rubén García como Huracán Jr., pero como no podía usar las grecas blancas de la máscara, colocó una letra 'H' en la frente¹⁵⁸.

El sobrino de García perdió su máscara al poco tiempo, por lo que no paso a mayores el problema pero desencadenó uno mayor tiempo después.

En 1987, Daniel García se retira de la lucha y hace una gira por el país, despojándose de su máscara en cada lugar en que peleaba, como símbolo de ser el único y auténtico Huracán, pero Juan Rodríguez Mass, dueño del personaje, buscó a un sustituto, eligiendo a Juan Sevilla González, que resultaría dar un desempeño mediocre y perdió la máscara en 1990.

A continuación, “Víctor Martínez enmascara a Pedro Macías y a Salvador Durán como El Nuevo Huracán Ramírez y el Hijo de Huracán Ramírez, [respectivamente,] quienes también pierden la máscara”¹⁵⁹. Desencadenándose así una serie de luchadores que han utilizado, de forma oficial o clandestina, el nombre del Huracán Ramírez o algún derivado suyo, sumando más de 20 a la fecha, incluidos los de versiones cinematográficas estadounidenses, pero ninguno ha vuelto a tener el éxito

¹⁵⁸ Hijo del Santo. *Ibidem*. Comillas del autor.

¹⁵⁹ Hijo del Santo. *Op. Cit.* Corchetes míos.

luchístico o cinematográfico de Daniel García, quien falleció el 1 de noviembre de 2006 en el Distrito Federal.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - *Huracán Ramírez. El Invencible*. Editorial Rodríguez. México. 1968 – 1974.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Huracán Ramírez*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: David Silva, Tonina Jackson, Freddy Fernández, Carmelita González y Titina Romay. México. 1953. 103 min.
- *El Misterio de Huracán Ramírez*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: David Silva, Tonina Jackson, Freddy Fernández, Carmelita González, Titina Romay, Pepe Romay. México. 1962. 86 min.
- *El Hijo de Huracán Ramírez*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: David Silva, Daniel García, Titina Romay, Pepe Romay y Freddy Fernández. México. 1966. 97 min.
- *La Venganza de Huracán Ramírez*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: David Silva, Daniel García, Titina Romay y Pepe Romay. México. 1969. 87 min.
- *Huracán Ramírez y la Monjita Negra*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: Daniel García, Titina Romay, Pepe Romay, Tere Velázquez y Jean Safont. México. 1973. 97 min.
- *Sangre Chicana*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: Daniel García, Pepe Romay, José Chávez y Elizabeth Dupeyrón. México. 1974. 93 min.
- *El Torito Puños de Oro*. Director: Juan Rodríguez Mass. Protagonistas: Daniel García, Carmelita González y Pedro Infante Jr.. México. 1979. 90 min.
- *Huracán Ramírez Contra los Terroristas*. Director: Juan Rodríguez Mass. Protagonistas: Daniel García, Adriana Carpizo e Ivonne Rubio. México. 1989. 80 min.
- *Mil Máscaras vs. The Aztec Mummy*. Directores: Jeff Burr y Chip Gubera. Protagonistas: Mil Máscaras, Jeffrey Uhlmann, Willard E. Pugh, Melissa Osborn, Hijo del Santo, Blue Demon Jr., Dos Caras y Huracán Ramírez Jr. E.U.A. 2007. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

- Múltiples transmisiones de sus luchas en la arena.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL ÁGUILA NEGRA

NOMBRE REAL: Raúl.



OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Forajido.

HABILIDADES: Maestría como jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Pedro Artigas.

ENEMIGOS: Los Diablos de la Pradera, los Enmascarados de la Muerte, criminales, ladrones, sicarios y políticos corruptos.

PARIENTES CONOCIDOS: Dos hermanos fallecidos, nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Águila Negra*. Director: Ramón Peón. México. 1954.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“Con el fin de averiguar quién es el asesino de sus dos hermanos y del padre de su novia, Raúl se convierte en el Águila Negra, famoso bandido que roba para ayudar a los pobres”¹⁶⁰. Después de develarse el primer misterio al que se ha de enfrentar, el Águila Negra se va a las montañas y se convierte en un forajido siempre dispuesto a defender a los más débiles, y siempre rompiendo el corazón de alguna ‘damisela en apuros’.

HISTORIA:

Ramón Peón García, director de cine proveniente de Cuba, en su tercera etapa como cineasta en México, colaboró con los productores y guionistas mexicanos Mario García Camberos y Alfonso Rosas Priego para la creación del antihéroe Águila Negra en un serial que constaría de 6 películas rodadas entre 1953 y 1958.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Águila Negra*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Fernando Casanova, Perla Aguilar, Eulalio González ‘Piporro’, Víctor Alcocer, Miguel Inclán y Alejandro Parodi. México. 1954. 89 min.
- *El Águila Negra en ‘El Vengador Solitario’*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Fernando Casanova, Gloria Lozano, Eulalio González



¹⁶⁰ Cocol1937. *El Águila Negra*. En cocol1937-caminando.blogspot.mx 18 de marzo de 2013, 00:30 hrs.

- 'Piporro', Alberto Mariscal y Fernando Soto 'Mantequilla'. México. 1954. 75 min.
- *El Águila Negra en 'El Tesoro de la Muerte'*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Fernando Casanova, Gloria Lozano, Eulalio González 'Piporro', José Pulido, Fernando Soto 'Mantequilla' y Joaquín García Vargas 'Borolas'. México. 1954. 73 min.
 - *El Águila Negra en 'La Ley de los Fuertes'*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Fernando Casanova, Luz María Aguilar, Dagoberto Rodríguez, Arturo Martínez, Fernando Soto 'Mantequilla' y Pompín Iglesias. México. 1958. 81 min.
 - *El Águila Negra Contra los Enmascarados de la Muerte*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Fernando Casanova, Martha Valdés, Alicia Rodríguez, Carlos Agostí, Fernando Soto 'Mantequilla' y Pompín Iglesias. México. 1958. 85 min.
 - *El Águila Negra vs. los Diablos de la Pradera* Director: Ramón Peón. Protagonistas: Fernando Casanova, Martha Valdés, Freddy Fernández, Elda Peralta, Anita Blanch, Raúl Meraz, Fernando Soto 'Mantequilla' y Pompín Iglesias. México. 1958. 87 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL ÁNGEL

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Paladín de la Justicia.

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Poseedor de técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Tararí-Tatay, ladrones y mafiosos.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *El Ángel. Paladín de la Justicia* #1. Editorial Jacaranda. México. 1954.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Se trata de un luchador de día, que aprovecha su poder luchístico para impartir la justicia por las noches. Su rostro estaba desfigurado, pero al poco tiempo de iniciar sus aventuras, tiene la oportunidad de hacerse una cirugía plástica que lo reconstruye.

HISTORIA:

“En el 1954 se editó la revista con Wolf Ruvinskis en: *El Ángel*, de Editorial Jacaranda, refiere al luchador Wolf Ruvinskis [sic]. Fotomontajes Mexicanos, en blanco y negro.”¹⁶¹ Es uno de los primeros cómics mexicanos con la técnica de fotomontaje, inspirado en los que ya realizaba José Guadalupe Cruz, con el *Santo*¹⁶², pero este trata sobre un luchador que no existía en la vida real.

ADAPTACIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *El Ángel. Paladín de la Justicia*. Editorial Jacaranda. México. 1954.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

¹⁶¹ Bruno Bernasconi Castelli. *El Angel Paladín de la Justicia Foto Montaje 1954*. En elazotevenezolanoelblog.blogspot.mx 27 de abril de 2015, 17:30 hrs.

¹⁶² Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL CUERVO AZUL

NOMBRE REAL: Leopoldo Sánchez.

OTROS ALIAS: Don Polo, Protector de los Humildes y Azote de los Maleantes.



OCUPACIÓN: Profesor de escuela y luchador.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Black Rojas y Zebrú.

ENEMIGOS: Secuestradores, pederastas, traficantes y ladrones.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Radionovela: *El Cuervo Azul*. Creador: Carlos Chacón Jr. XEW. México. 1954.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Cuando el original luchador Cuervo Azul es asesinado por una pandilla de apostadores debido a sus nexos con el crimen organizado, Black Rojas, su representante acude a Leopoldo Sánchez, un profesor de escuela que practica la lucha para mantenerse en forma, y lo obliga a tomar el lugar de la estrella fallecida.

Rápidamente, don Polo, como le dicen al profesor, se vuelve adicto a su nueva personalidad, pues le gusta el poder combatir las injusticias de forma anónima, a veces con la ayuda de un niño llamado Zebrú, y le es excitante el triángulo amoroso formado entre su vecina Norma; la cual siempre le ha gustado, Gladys; la amante del original Cuervo, y él.



A diferencia de algunos títulos estelarizados por verdaderos héroes del pancraccio, El Cuervo Azul vivía gran parte de sus aventuras arriba de un Ring, aspecto que incluso hasta nuestros días, ha sido un poco descuidado.¹⁶³

HISTORIA:

Se trata de un luchador que tuvo éxito como cómic sin tener que existir un verdadero atleta que lo personificara en las arenas de lucha libre.

El Cuervo Azul nace[...] en una radionovela [...] transmitida a través de la XEW, en su momento, la estación de radio más importante del país. En la primera mitad de los setenta, el concepto creado por Carlos Chacón Jr. Salta a la historieta en una revista semanal a todo color, publicada por Editorial Emoción.¹⁶⁴

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CHACÓN Jr., Carlos. *El Cuervo Azul*. Editorial Emoción. México. 1975.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Radionovela: - *El Cuervo Azul*. Creador: Carlos Chacón Jr. XEW. México. 1974.

EL DIABLO (Y EL HIJO DEL DIABLO)

NOMBRE REAL: Fernando Rosales.

OTROS ALIAS: Ninguno.



¹⁶³ Carlos 'Dinamita'. *El Cuervo Azul*. En sensacionaldeluchas.blogspot.mx 11 de septiembre de 2014, 12:30 hrs.

¹⁶⁴ Carlos 'Dinamita'. *Ídem*. 11 de septiembre de 2014, 12:00 hrs. Corchetes míos.

OCUPACIÓN: Minero.

HABILIDADES: Pistolero talentoso.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Elena.

ENEMIGOS: Isidro Ortega.

PARIENTES CONOCIDOS: Hermana fallecida y cuñado fallecido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Diablo a Caballo*. Director: Rolando Aguilar. México. 1954.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Fernando Rosales trabajaba con su hermana y su cuñado en una mina de oro en la sierra. Un día Isidro Ortega y su banda los asaltan y roban su oro, dándolos por muertos, sin embargo, Fernando sobrevive y busca vengarse del criminal.

Al llegar al rancho de Elena, se encuentra con el culpable de la muerte de su familia y bajo la máscara del Diablo, logra su venganza, para después seguir viajando por doquiera que se necesitara un héroe.

HISTORIA:

Raúl de Anda, además del Charro Negro, se hizo cargo del guión y la producción de las películas del Diablo, muy probablemente inspirado en el primero, tanto que es considerado que tiene menos detalles que lo hicieran más original y por lo tanto sí olvidable. Existe la teoría de que el proyecto era la realización de un solo filme, pero ya realizado se recortó para convertirlo en una trilogía.

Posteriormente, Zacarías Gómez Urquiza se inspiró descaradamente en el personaje creado por Raúl de Anda para realizar *El Hijo del Diablo* (1965), un filme protagonizado por otro nuevo justiciero que realmente bien podía ser un descendiente directo del anterior¹⁶⁵.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

¹⁶⁵ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 141. Cursivas y paréntesis del autor.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Diablo a Caballo*. Director: Rolando Aguilar. Protagonistas: Fernando Casanova, Olivia Michel y Roberto Xavier. México. 1954.
- *La Venganza del Diablo*. Director: Rolando Aguilar. Protagonistas: Fernando Casanova, Guillermina Téllez Girón, Víctor Alcocer y Jaime Fernández. México. 1954.
- *El Diablo Desaparece*. Director: Rolando Aguilar. Protagonistas: Fernando Casanova, Linda Cristal, Arturo Martínez, Wolf Ruvinskis y Fernando Curiel. México. 1954.
- *El Hijo del Diablo*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Joaquín Cordero, Alma Delia Fuentes, Jorge Russek, Irma Serrano y José Baviera. México. 1965.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL GAVILÁN VENGADOR

NOMBRE REAL: Mauricio Rosales.

OTROS ALIAS: El Rayo, el Rayo Justiciero, Gavilán.

OCUPACIÓN: Capitán de rurales.

HABILIDADES: Diestro jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Oeste de México.

ALIADOS: Emeterio Berlanga 'El Tejón'. Barana, Timoteo.

ENEMIGOS: Rufo Aceves alias el Chacal, el Tigre, el Cuervo, Gilberto Mata, Muller, Don Leoncio, el Cangrejo, Rosita Morales alias la Pantera Negra, Rodrigo Rodríguez alias el Buitre, Don Pancho, Doña Barbarita alias Alma Negra, traficantes, bandoleros y forajidos.



PARIENTES CONOCIDOS: Don Maclovio (Padre), El Tigre (Hermano gemelo), Don Macario (Tío), Laura (Prima), Carmela (Prima), Don Remigio (Padrino).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Rayo Justiciero*. Director: Jaime Salvador. México. 1954.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Mauricio Rosales es un capitán de rurales, al que apodan el Rayo, junto a Emeterio Berlanga, alias 'el Tejón', recorre el oeste ayudando a quien lo necesita y combatiendo a bandoleros y criminales enmascarados. En muchos de los pueblos que visitan se encuentra con parientes suyos y siempre conquista el corazón de alguna dama con sus canciones.

En su tercer aventura cinematográfica, vemos que el Rayo se ve en la necesidad de crear un personaje enmascarado que se hace llamar Gavilán Vengador para perseguir a los villanos que atormentan en la hacienda que habita su padre. En un principio él reniega los métodos del héroe anónimo por ser demasiado violentos, pero al final se desenmascara ante su prima, la cual ha sido cautivada por el Gavilán, y partir de esa aventura, en algunas ocasiones, si la situación lo amerita, se convierte en el Gavilán Vengador, para hacer justicia de alguna forma en que le es necesario ocultar su verdadera identidad.

HISTORIA:

Antonio Guzmán Aguilera, en 1954 creó el guión de un aventurero para protagonizar una serie de películas del género western, musicales, las cuales produciría la compañía Rosas Films y protagonizaría el actor Antonio Aguilar.

Todas las [nueve] películas del Rayo fueron dirigidas por Jaime Salvador, entre 1954 y 1956. [...] Aunque el héroe pertenecía al universo del 'western', Salvador incluía en ocasiones algunas bromas referidas a épocas mucho más actuales, dotando así a la serie de una intemporalidad absoluta y, en algunos casos, absurda¹⁶⁶.

¹⁶⁶ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 167. Comillas del autor, corchetes míos.

Al principio la historia del Rayo no implicaba su personificación del enigmático Gavilán, es en la tercera entrega del héroe, *El Gavilán Vengador*, donde el héroe recurre por primera vez al recurso de la máscara.

Antonio Aguilar encarnó en todas las cintas a Mauricio Rosales y Agustín Isinza a su escudero, mientras que actores como Víctor Alcocer, Elda Peralta, Alicia Ravel y Joaquín García Vargas ‘Borolas’, si bien aparecieron en varias de las cintas, siempre fue representando a distintos personajes.

Años después, a causa del apareamiento de una cinta llamada *Los Gavilanes Negros*, cuyos protagonistas se asemejaban mucho al original Gavilán Vengador, Jaime Salvador decidió hacer una nueva entrega que reviviera al personaje; *La Ley del Gavilán*, sin embargo esta ya no la pudo protagonizar Aguilar y el papel principal se le otorgó a Álvaro Zermeño. Como respeto al actor que le dio vida al héroe anteriormente, en esta solamente era llamado Gavilán y no tenía correspondía totalmente al ya conocido Rayo.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Rayo Justiciero*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Elda Peralta y Víctor Alcocer. México. 1954.
- *La Barranca de la Muerte*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Sara Montes y Guillermina Téllez Girón. México. 1954.
- *El Gavilán Vengador*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza y Elda Peralta. México. 1954.
- *La Sierra del Terror*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Alicia Ravel, Delia Magaña y Víctor Alcocer. México. 1955.
- *La Huella del Chacal*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Alicia Ravel, Delia Magaña, Víctor Alcocer y Joaquín García Vargas ‘Borolas’. México. 1955.

- *La Pantera Negra*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Elda Peralta, Chelo Pastor, Víctor Alcocer y Delia Magaña. México. 1955.
- *La Guarida del Buitre*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Sara Montes, Lola Casanova, Ignacio Navarro y Joaquín García Vargas 'Borolas'. México. 1956.
- *La Justicia del Gavilán Vengador*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Flor Silvestre, Rebeca Iturbide, Ángel Infante y Joaquín García Vargas 'Borolas'. México. 1956.
- *Los Muertos No Hablan*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Antonio Aguilar, Agustín Isunza, Flor Silvestre, Rina Valdarno y Sara Montes. México. 1956.



- *La Ley del Gavilán*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Álvaro Zermeño, Elsa Cárdenas, Andrés Soler, Jorge Russek y Joaquín García Vargas 'Borolas'. México. 1966.

APARICIONES TELEVISIVAS:

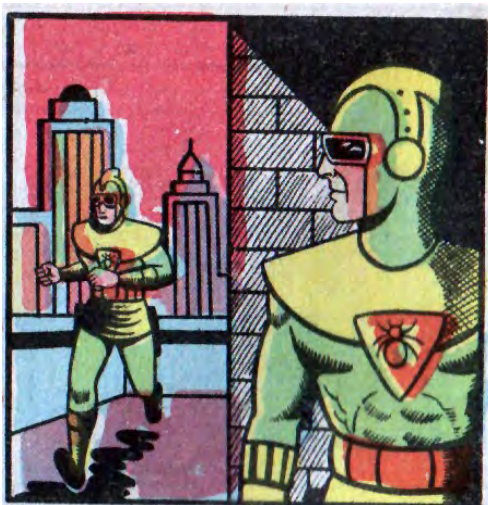
Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LA ARAÑA VERDE

NOMBRE REAL: Steve Harley.



OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Científico.

HABILIDADES: Entrenado en artes marciales. Científico experto en química y cohetes, usa una pistola lanza-telarañas que él creó.

BASE DE OPERACIONES: Royal City.

ALIADOS: Policía inspector Murdoc.

ENEMIGOS: Harry Gray, Gaylor, La Máscara, el científico loco Rynsky Voroff y su robot V.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CUADRA Abrego, Enrique. *La Araña Verde* #1. Editorial Eca. México. 1955.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Aprovechando sus talentos, el científico Steve Harley creó la personalidad de la Araña Verde para combatir el crimen en Royal City, ayudado de un arsenal desarrollado por él mismo y con el apoyo del inspector de la policía Murdoc.

HISTORIA:

La Araña Verde sólo constó de ocho números, sin embargo, para su época eran impresiones muy valiosas, pues eran a color y de tamaño gigante. El personaje resulta paradigmático pues, aunque es obvia su inspiración en el cómic estadounidense por los nombres de sus personajes y la ciudad ficticia que habitan, éste



fue creado antes de *Spider-Man* o *El Avispón Verde*, con los que tiene mayor parecido¹⁶⁷.

ADAPTACIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CUADRA Abrego, Enrique. *La Araña Verde*. Editorial Eca. México. 1955
– 1957.

ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES A OTROS MEDIOS:

Ninguna.

URAMBI



NOMBRE REAL: Urambi.

OTROS ALIAS: El hombre de la selva.

OCUPACIÓN: Cazador.

HABILIDADES: Diestro cazador y combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Selva.

ALIADOS: Animales de la selva.

ENEMIGOS: Cazadores furtivos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CONTRERAS, José T. *Urambi*, en *Araña Verde* #3. Editorial Eca. México. 1955.

¹⁶⁷ Santiago García. *La Araña Verde*. En santiagogarciablog.blogspot.mx 29 de marzo de 2013, 23:00 hrs.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Urambi es un hombre salvaje que protege a los animales de la jungla y su hogar de las amenazas foráneas, al estilo de *Tarzán*.

HISTORIA:

A pesar de que el cómic de *Araña Verde*¹⁶⁸ tuvo una limitada duración en los puestos de revistas mexicanos, en algunos de sus números se incluían las aventuras de Urambi.

El ejemplar se completa con una historia secundaria protagonizada por un tal *Urambi*, un seudotarzán dibujado por un convincente seguidor de Hogarth llamado José T. Contreras que, de hecho, es más brillante que el dibujante de la serie titular, aunque la historieta en conjunto tenga menos encanto que la de la Araña.¹⁶⁹

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CONTRERAS, José T. *Urambi*, en *Araña Verde*. Editorial Eca. México.

1955 – 1957.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LA SOMBRA VENGADORA

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: El Rayo Jalisco.

OCUPACIÓN: Luchador profesional y científico.

¹⁶⁸ Ver ficha de *Araña Verde*, anteriormente en este texto.

¹⁶⁹ Santiago García. *Op. Cit.* 15 de mayo de 2014, 20:00 hrs.



HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Rogelio, Margarita, Dr. Henry Williams y el Zorro Escarlata.

ENEMIGOS: La Mano Negra.

PARIENTES CONOCIDOS: Lorenzo (Hermano fallecido).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Sombra Vengadora*. Director: Rafael Baledón. México. 1956.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El misterioso Sombra Vengadora es un pugilista que fuera del ring de lucha libre se dedica a resolver misterios y combatir el crimen con sus conocimientos científicos y sus habilidades como luchador, bajo el anonimato, que mantiene incluso para quienes colaboran con él.

Aunque él vive en el México actual [de 1954, para fines de su ficción], en dos de sus aventuras, de forma inexplicable, resuelve misterios relacionados con el caudillo revolucionario Pancho Villa, en la época de la Revolución Mexicana.

También haría equipo con el Zorro Escarlata durante ambas épocas, en una de sus aventuras para vengar la muerte de su hermano, Lorenzo, a manos de un grupo de bandidos.

HISTORIA:

En un principio, se mantuvo en secreto la identidad del actor que daba vida al héroe enmascarado, causando un misterio alrededor de su persona y especulaciones entre quienes verían las cintas que protagonizó, sobre quién podía ser. Con el tiempo el misterio fue resuelto y se supo que era Fernando Osés, un actor, guionista, director y productor español que ya antes había participado en diversas cintas de lucha libre, encarnando papeles secundarios, y que lo haría nuevamente después de su trabajo en la serie de la Sombra Vengadora.

En 1954 protagonizó una serie de cuatro cintas dirigidas por Rafael Baledón: *La Sombra Vengadora*, *La Sombra Vengadora contra La Mano Negra*, *El secreto de Pancho Villa* y *El tesoro de Pancho Villa*. En todas caracterizó al

personaje de La sombra, que se distinguió por llevar siempre una máscara negra cruzada por un rayo blanco.¹⁷⁰

Además de la serie que protagoniza 'la Sombra', posteriormente aparecería como personaje secundario en dos cintas protagonizadas por otro héroe; el Zorro Escarlata¹⁷¹, que encarnó Luis Aguilar. Las dos primeras cintas de este personaje se cuentan entre las joyas más valiosas del cine de luchadores, reconocido así internacionalmente, mientras que las siguientes son más bien apreciadas por los fanáticos del personaje.

En 1970, Rogelio Paz tomaría el manto del héroe en el ring, pero cambiando su nombre por el de 'Rayo Jalisco' e invirtiendo los colores de la máscara, y así lo haría durante algunos años hasta su retiro.

En 1973, el personaje fue adaptado por Juan Mendoza, un luchador de Bolivia, que se caracterizó de la misma manera y uso el nombre de 'Sombra Vengadora de Bolivia', y posteriormente su hijo heredaría el manto, aunque siempre reconociendo su inspiración en la cinta mexicana. Al igual que ellos, han surgido en diferentes partes versiones alternativas del personaje que cambian la forma o colores de la máscara y las palabras en el nombre, usando algunos como 'Sombra Vengadora Jr.' o 'Sombra de Jalisco', pero a partir de que los derechos sobre el personaje original los adquirió Televisa, cada uno de ellos ha tenido problemas legales que no han permitido que conserven sus personalidades ficticias por mucho tiempo.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Sombra Vengadora*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Fernando Osés, Armando Silvestre, Alicia Caro y Rodolfo Landa. México. 1954. 86 min.

¹⁷⁰ Unomásuno. *Osés Fernández, Fernando*. En escritores.cinemexicano.unam.mx 3 de septiembre de 2014, 17:00 hrs. Cursivas mías.

¹⁷¹ Ver ficha de *El Zorro Escarlata*, posteriormente en este texto.

- *La Sombra Vengadora Vs. La Mano Negra*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Fernando Osés, Armando Silvestre, Alicia Caro y Rodolfo Landa. México. 1956. 93 min.
- *El Secreto de Pancho Villa*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Fernando Osés, Alicia Caro y Rodolfo Landa. México. 1957. 93 min.
- *La Cabeza de Pancho Villa*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Fernando Osés, Alicia Caro y Rodolfo Landa. México. 1957. 85 min.



- *El Correo del Norte*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosa de Castilla, Fernando Almada, José Chávez y Fernando Osés. México. 1960. 65 min.
- *La Máscara de la Muerte*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosa de Castilla, Fernando Fernández y Fernando Osés. México. 1961. 90 min.
- *La Venganza de la Sombra*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Eduardo Bonada, Rosa de Castilla, Fernando Fernández. México. 1961. 85 min.
- *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Médico Asesino, Black Shadow y Tinieblas. México. 1971. 80 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

- Transmisión de las diferentes luchas de quienes lo personificaron en sus distintas versiones.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:



Ninguna.

BLACK SHADOW (Y BLACK SHADOW JR.)

NOMBRE REAL: Alejandro Cruz Ortiz.

OTROS ALIAS: El 'Hombre de Goma', Jungla Cruz, el Príncipe Negro.

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Luchador profesional. Lo caracteriza su lucha aérea y sus 'topes'.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Blue Demon¹⁷² y Cavernario.

ENEMIGOS: El Santo¹⁷³, Tony Borneo, Espanto II, Dorrel Dixon, Ángel Exterminador, Gory Guerrero, zombies y monstruos.

PARIENTES CONOCIDOS: Blue Demon (supuesto hermano), Black Shadow Jr. (Hijo).

PRIMERA APARICIÓN: Alejandro Cruz Ortiz nació en Guanajuato, México, el 3 de mayo de 1921.

Black Shadow debuta como luchador el 14 de febrero de 1947.

Black Shadow aparece por primera vez en medios como personaje ficticio en: Película: *Furias Desatadas*. Director: Chano Urueta. México. 1957.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Al igual que otros luchadores de la época, Black Shadow combatió amenazas como zombies y monstruos en algunas películas, sin embargo, su papel es de antihéroe, pues principalmente peleó en contra de los luchadores protagónicos de esas cintas, siendo contadas sus participaciones como estelar.

¹⁷² Ver ficha de *Blue Demon*, posteriormente en este texto.

¹⁷³ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

HISTORIA:

Alejandro Cruz nació en México en la ciudad de León, Guanajuato en 1921, Manuel ‘Toro’ Miranda lo entrenó y así, a los 19 años, inició su carrera luchística en Jalisco, bajo el nombre de Jungla Cruz y de inmediato se ganó el respeto y admiración del público por su estilo aéreo, del que fue precursor. Le pusieron el apodo de “el hombre de goma” por su elasticidad y acrobacia.

Más tarde conoció a Blue Demon quién puliría su estilo. En 1947 adopta la personalidad de Black Shadow, pues era del bando de los Rudos y en ese entonces era costumbre que ellos, además de usar máscara, usaran nombres que remitieran a lo extranjero, para resaltar el nacionalismo en el apoyo a los Técnicos que usaban nombres ‘más mexicanos’.

Su debut fue ganando una lucha contra quien sería uno de sus más grandes rivales; el Santo, rivalidad que culminó cuando el ‘Enmascarado de Plata’ le arrebató la máscara el 7 de noviembre de 1953 en una lucha histórica en la Arena Coliseo.

Después de haber sido desenmascarado, José G. Cruz publicó una serie de cómics en 9 números en homenaje a Alejandro Cruz y su personaje¹⁷⁴.

Como ya no usaba máscara, no fue llamado para protagonizar, sino hacer algunos pequeños papeles en películas de luchadores y mucho se especula sobre que tan lejos hubiera llegado sobre Santo o Blue Demon de haber sido diferente. Sin embargo su carrera continuó por 19 años más, hasta que se despidió en 1972 del mundo de la lucha libre. El 8 de marzo de 2007 murió debido a una neumonía¹⁷⁵.

Juan José Salazar Alanís comenzó a representar el personaje de Black Shadow Jr. A mediados de los 80s, siguiendo su legado hasta 1991, cuando lo desenmascaran en



¹⁷⁴ Macrovaldo. *Black Shadow ¡La Incógnita Desenmascarada!* En www.comicvine.com 3 de abril de 2013, 17:00 hrs.

¹⁷⁵ Notimex. *Muere el Luchador Black Shadow.* En www.esmas.com/noticierostelevisa 3 de abril de 2013, 16:00 hrs.

una pelea, no obstante, continúa teniendo los derechos y, en ocasiones, usa el personaje y/o la máscara¹⁷⁶.

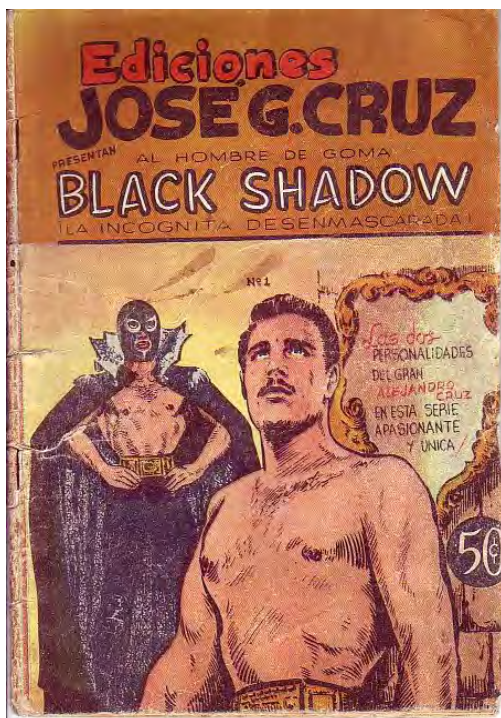
APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ, José G. *Black Shadow. ¡La Incógnita Desenmascarada!* Ediciones José G. Cruz. México. 1952.

- *Ídolos de la Lucha Libre*. Editorial Toukan. 2014.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Furias Desatadas*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Crox Alvarado, Martha Elena Cervantes y Black Shadow. México. 1957. 87 min.
- *Los Tigres del Ring*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Crox Alvarado, Martha Elena Cervantes y Black Shadow. México. 1960. 87 min.



- *El Torneo de la Muerte*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Crox Alvarado, Martha Elena Cervantes y Black Shadow. México. 1960. 115 min.
- *La Furia del Ring*. Director: Tito Davison. Protagonistas: Luz María Aguilar, Germán Robles, Blue Demon y Black Shadow. México. 1961. 95 min.
- *Asesinos de la Lucha Libre*. Director: Alfonso Corona Blake. Protagonistas: Santo, Lorena Velázquez, María Duval y Jaime Fernández. México. 1962. 89 min.
- *Santo contra los Zombies*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Miguel Aceves Mejía,

Joaquín Cordero, Black Shadow, Cavernario Galindo y Julio Aldama. México. 1962. 90 min.

¹⁷⁶ Ernesto Ocampo. *Black Shadow: La Muerte de un Revolucionario*. En superluchas.net 3 de abril de 2013, 16:00 hrs.

- *Santo vs. las Mujeres Vampiro*. Director: Alfonso Corona Blake. Protagonistas: Santo, Lorena Velázquez, María Duval y Jaime Fernández. México. 1962. 89 min.
- *Santo en el Hotel de la Muerte*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Santo, Luis Aragón y Alfredo Wally Barrón. México. 1963. 86 min.
- *El Señor Tormenta*. Director: Fernando Fernández y Alberto Mariscal. Protagonistas: Julio Aldama, Angélica María, Jaime Fernández y Black Shadow. México. 1963. 85 min.
- *Las Lobas del Ring*. Director: René Cardona. Protagonistas: Lorena Velázquez, Elizabeth Campbell y María Eugenia San Martín. México. 1965. 85 min.
- *Arañas Infernales*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Blanca Sánchez y Martha Elena Cervantes. México. 1968. 85 min.
- *Blue Demon Contra Cerebros Infernales*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Blue Demon, David Reynoso, Ana Martín y Noé Murayama. México. 1968. 85 min.
- *Santo el Enmasscarado de Plata y Blue Demon Contra los Monstruos*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Jorge Rado y Carlos Ancira. México. 1970. 85 min.
- *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Médico Asesino, Black Shadow y Tinieblas. México. 1971. 80 min.
- *Los Leones del Ring*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Jorge Rivero, Rogelio Guerra, Sara García y Black Shadow. México. 1974. 83 min.
- *Los Leones del Ring Contra la Cosa Nostra*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Jorge Rivero, Rogelio Guerra, Sara García y Black Shadow. México. 1974. 90 min.
- *Noche de Muerte*. Director: René Cardona. Protagonistas: Blue Demon, Tere Velázquez, Gina Romand y Germán Valdez 'Tin-Tan'. México. 1975. 84 min.
- *The Black Shadow*. Director: Joe Aguirre Aguirre. Protagonistas: Black Shadow Jr. México. 2012.

APARICIONES TELEVISIVAS:

- Múltiples transmisiones de sus luchas en la arena.



APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL CUERVO

NOMBRE REAL: Daniel.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Profesor.

HABILIDADES: Pistolero experimentado.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo de Santa Clara.

ALIADOS: Carmen.

ENEMIGOS: El Cortao y Fernando.

PARIENTES CONOCIDOS:

Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Marca del Cuervo*. Director: René Cardona. México. 1957.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Daniel es un profesor de escuela que llega al pueblo de Santa Clara a dar clases después de que su antecesor fuera asesinado por un forajido conocido como El Cortao, con el que se encuentra un día golpeando a un campesino. Al intentar detenerlo, el villano lo golpea y deja tirado y entonces se acerca Carmen a ayudarlo. De ahí nacería su amistad.

Carmen se hace cargo del rancho que le dejó su familia, pero su primo Fernando la quiere obligar a venderlo, pues es un valioso yacimiento de plata. El Cortao intenta asaltar la propiedad y entonces aparece la misteriosa y enmascarada figura de El Cuervo para impedirlo. A pesar de ganar la pelea, El Cortao secuestra al hermano menor de Carmen para obligarla a vender. Ella está a punto de hacerlo pero el héroe se adelanta y salva al pequeño, además de descubrir que es Fernando quien está detrás



de los crímenes de El Cortao. Cuando Carmen descubre la identidad secreta de Daniel, se enamora perdidamente de él.

HISTORIA:

La marca del Cuervo (1957), que ni siquiera disimuló en el título su deuda con *La marca del Zorro*, fue la única película protagonizada por este nuevo héroe. [...] Después de rodar *Las tres pelonas* (1957), un melodrama sobre la Revolución mexicana, René Cardona utilizó al mismo equipo para realizar esta imitación del Zorro. Conocida durante su rodaje como *La casa del Cuervo*, la película contaba con varios números musicales.¹⁷⁷

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Marca del Cuervo*. Director: René Cardona. Protagonistas: Antonio Aguilar, Rodolfo Landa, Marta Valdés y David Reynoso. México. 1957.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL JINETE SOLITARIO

NOMBRE REAL: Demetrio Márquez López Ayala.

OTROS ALIAS: Demetrio López.

OCUPACIÓN: Justiciero.

HABILIDADES: Jinete y pistolero experto.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Dolores, el padre Diego, Don Pedro y los pueblerinos agradecidos con él.

¹⁷⁷ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Págs. 130 – 131. Cursivas y paréntesis del autor, corchetes míos.

ENEMIGOS: Lorenzo Márquez, Marcos y su banda de asaltantes.

PARENTES CONOCIDOS: Lorenzo Márquez (Padre fallecido).



PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Jinete Solitario*.

Director: Rafael Baledón. México. 1958.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Demetrio cabalga entre los pueblos mexicanos haciendo justicia bajo la máscara del Jinete Solitario.

Lorenzo Márquez pretende desalojar los pueblos de la zona que él quiere vender para la construcción de un ferrocarril y a aquellos que no estén dispuestos a vender al precio que él indica los amenaza con mandar a su gente a asesinarlos. Es así como el enmascarado conoce a Dolores, cuyo padre es víctima del villano, y decide

ayudar a evitar el crimen. Más adelante se descubrirá su intención de desenmascarar al delincuente, pues está usurpando la identidad del padre del Jinete.

Cuando Demetrio es gravemente herido, Dolores toma la identidad del Jinete Solitario para continuar su labor, pero más que ayudar, pone en riesgo su propia vida, pues los melvados la capturan y se sienten humillados al descubrir que era una mujer la que los había estado venciendo todo el tiempo. El justiciero se ve así en la necesidad de acabar de una vez por todas con las intenciones del falso Don Lorenzo.

Al finalizar su misión, Don Pedro, quien todo el tiempo dudó del valor de Demetrio, al enterarse de su doble personalidad, decide acompañarlo en su cruzada por el bien, como compañero y mentor.

HISTORIA:

Demetrio, homónimo del actor Demetrio González, que lo interpretó, es el personaje que protagonizaría una trilogía dirigida por Rafael Baledón, sobre un héroe enmascarado más, que cabalga para impartir justicia.

Según Pablo Mérida, éste es uno de los héroes que más rayaron con el plagio de la obra de Johnston McCulley. “Demetrio González dio vida a esta copia pobre del

Zorro, que fue uno de los primeros jinetes enmascarados de la cinematografía mexicana”¹⁷⁸.

Como el mismo nombre lo dice, además tomó inspiración del popular personaje de la serie de televisión, el Llanero Solitario¹⁷⁹.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRÁFICAS:

- *El Jinete Solitario*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Demetrio González, Irma González y Pedro de Aguillón. México. 1958. 75 min.
- *El Jinete Solitario en el Valle de los Desaparecidos: La Venganza del Jinete Solitario*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Demetrio González, María Rivas, Pedro de Aguillón y Rafael Estrada. México. 1960. 75 min.
- *El Jinete Solitario en el Valle de los Buitres*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Demetrio González, José Chávez, Rosa de Castilla, Pedro de Aguillón. México. 1960. 75 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL LÁTIGO NEGRO

NOMBRE REAL: Cristián Ramírez.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Pintor.



¹⁷⁸ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 183.

¹⁷⁹ *The Lonley Ranger*, en inglés. Personaje protagónico de La serie titulada con el mismo nombre.

HABILIDADES: Habilidoso jinete y combatiente con el látigo.

BASE DE OPERACIONES: Los Rosales.

ALIADOS: Lupe, comisario Don Miguel y ‘el Rápido’.

ENEMIGOS: Ranchero secuestrador, Mercedes, el Falso Látigo Negro, el Ánima del Ahorcado, el Gavilán, el Chacal y diversos forajidos.

PARIENTES CONOCIDOS: Padre fallecido y madre de nombres desconocidos.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Látigo Negro*. Director: Vicente Oróná. México. 1958.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El padre de Cristián fue asesinado y su madre secuestrada cuando él era joven, años después, bajo la fachada de ser un humilde pintor, conoce al rancharo del que sospecha que cometió dichos delitos, mientras en secreto se ha convertido en el justiciero Látigo Negro.

“Una joven llamada Lupe ataca a Cristián, creyéndole responsable de la muerte de sus padres. El chico demuestra su inocencia y ambos se enamoran”¹⁸⁰. La chica se convertiría también en víctima de secuestro por parte del enemigo del Látigo, por lo que, en la batalla final, éste logra liberarla a ella y a su propia madre de su poder.

Poco tiempo después, Cristián viaja a la ciudad para reclamar las minas pertenecientes a su ahora novia Lupe, mientras que en sus tierras aparece un falso Látigo Negro que comienza a cometer fechorías en su nombre. A su regreso se da cuenta que se ha ganado una mala fama incluso con su amada y decide tomar cartas en el asunto. Finalmente descubre que se trata de un campesino que sigue las órdenes de Mercedes, la hija del rancharo secuestrador de quien él se había vengado.

Los vecinos de Los Rosales ahorcan a un bandido en un linchamiento. El cadáver del forajido desaparece y comienzan a morir todos los que le habían acusado, propiciando la leyenda del ‘ánima del ahorcado’. El Látigo Negro descubre que el ‘ánima’ sirve a los planes de Mercedes, que sigue empeñada

¹⁸⁰ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 197.

en quitarle sus tierras a Lupe. El Látigo Negro se enfrenta a los villanos y Mercedes cae por un precipicio, intentando huir.¹⁸¹

El Látigo Negro continuaría su deber para con el bien, más allá de la venganza que había obtenido, y lucharía contra diferentes bandidos y forajidos para mantener la paz, entre los que destacan el Gavilán y el Chacal.

HISTORIA:

En 1957, Federico Curiel creó los argumentos para llevar al cine varias aventuras de un personaje de su creación, el *Látigo Negro*. Así se realizaron tres películas, de acción y muchos cantos, dirigidas por Vicente Oróná y estelarizadas por uno de los favoritos de la época para el género, Luis Aguilar.

En 1959 luego de la fundación de la nueva empresa [Estudios América] que obtuvieron el permiso de filmar sólo series, idearon una fórmula que consistía en juntar 3 episodios por película, para así lograr su estreno en funciones normales, buscando personajes para este nuevo sistema, decidieron resucitar al personaje de 'El Látigo Negro' ahora enfundado por el joven actor Julio Alemán, y dirigido por el autor del personaje precisamente Federico Curiel, hicieron una serie de 12 episodios, aunque no fue una trama continuada, sino aventuras completas por cada episodio [a diferencia de] la primera serie [...] que sí había sido una trama continuada.¹⁸²



Para la década de 1960, Editorial Argumentos llegó a un trato con Curiel para llevar al personaje a las páginas de sus historietas, al igual que a otro personaje de su creación, *Neutrón*¹⁸³. El Látigo Negro de los cómics, así como los personajes que lo rodeaban,

¹⁸¹ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 198. Comillas del autor.

¹⁸² Mariachi de Corazón. *Las Aventuras del Látigo Negro 1959*. En elayerderubengalan.foroactivo.com 14 de mayo de 2015, 09:00 hrs. Comillas del autor, corchetes míos.

¹⁸³ Ver ficha de *Neutrón*, posteriormente en este texto.

estaban basados en los mismos actores que los interpretaron en las cintas que protagonizó Julio Alemán, llegando incluso a modelar ellos mismos para las portadas.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CURIEL, Federico y Valencia, Sixto. *El Látigo Negro*. EDAR. México.

1961 – 1965.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Látigo Negro*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosa Arenas, Rosa Elena Durgel, Consuelo Frank y Federico Curiel. México. 1958. 85 min.
- *El Misterio del Látigo Negro*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosa Arenas, Rosa Elena Durgel, Consuelo Frank y Federico Curiel. México. 1958. 90 min.
- *El Látigo Negro contra el Alma del Ahorcado*. Director: Vicente Oroná. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosa Arenas, Rosa Elena Durgel, Consuelo Frank y Federico Curiel. México. 1959. 80 min.
- *La Marca del Gavilán*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Julio Alemán, Martha Elena Cervantes, Roberto Ramírez Garza 'Beto el Boticario' y Pancho Córdova. México. 1961. 87 min.
- *El Látigo Negro contra los Farsantes*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Julio Alemán, Martha Elena Cervantes, Roberto Ramírez Garza 'Beto el Boticario' y Pancho Córdova. México. 1961. 87 min.
- *La Muerte Pasa Lista*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Julio Alemán, Martha Elena Cervantes, Roberto Ramírez Garza 'Beto el Boticario' y Pancho Córdova. México. 1961. 101 min.
- *Aventuras del Látigo Negro: Con la Misma Moneda*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Julio Alemán, Martha Elena Cervantes, Roberto Ramírez Garza 'Beto el Boticario', Pancho Córdova y Diana Ochoa. México. 1961. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

RELÁMPAGO [1]

NOMBRE REAL: Luis Ramírez Romero.

OTROS ALIAS: Juan Ramírez Romero.

OCUPACIÓN: Justiciero.

HABILIDADES: Talentoso jinete.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Bandoleros y asaltacaminos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Asaltacaminos*. Director: Chano Urueta. México. 1958.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“Relámpago, un misterioso justiciero enmascarado que recorre las sierras para ayudar a los más pobres, se enfrenta a un peligroso bandolero”¹⁸⁴. Como en cualquier otra historia del género, éste logra vencer al villano y quedarse con la chica al estilo de lo que haría el Zorro.

HISTORIA:

El relámpago es el protagonista de una serie de cuatro películas de las últimas realizadas por Chano



¹⁸⁴ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 223.

Urueta, rodadas simultáneamente, que por razones desconocidas no se estrenaron en el orden en que se realizaron, la segunda cinta fue la primera en ver la luz, aunque no causó enorme dificultad, pues la trama de cada una es independiente a la de las otras. Cada cinta, como se acostumbraba en las de ese género, está dividida en tres capítulos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Asaltacaminos*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Víctor Parra, Leonor Llasuás, Dagoberto Rodríguez y Patricia Nieto. México. 1958. 87 min.
- *El Jinete Negro*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Víctor Parra, Leonor Llasuás, Dagoberto Rodríguez y Patricia Nieto. México. 1958. 90 min.
- *Herencia Trágica*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Víctor Parra, Leonor Llasuás, Dagoberto Rodríguez y Patricia Nieto. México. 1958. 85 min.
- *La Muerte en el Desfiladero*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Víctor Parra, Leonor Llasuás, Dagoberto Rodríguez y Patricia Nieto. México. 1958. 115 min.



APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL ZORRO ESCARLATA

NOMBRE REAL: Luis Rosales.

OTROS ALIAS: Alfonso Rodríguez.

OCUPACIÓN: Guerrillero revolucionario.

HABILIDADES: Diestro jinete, espadachín y conocedor de técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Pascual, Pancho Villa y la Sombra Vengadora.

ENEMIGOS: El Doctor Kraken, Posidoni, Melquiades Sánchez, Ramón, Agapito, Eduardo Pérez, el Jinete sin Cabeza, brujas, científicos locos, monstruos y muertos vivientes.

PARIENTES CONOCIDOS: Luis Rosales (Padre fallecido) y madre fallecida de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Zorro Escarlata*. Director: Rafael Baledón. México. 1958.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Luis era el hijo de un honrado ingeniero que había sido asesinado por una pandilla de malhechores. Pasado el tiempo, el muchacho decidía aparentar ser un tipo débil y medroso para proteger su identidad como enmascarado, bajo la que perseguía a los asesinos de su padre para hacer justicia.¹⁸⁵

El Zorro Escarlata, en una serie de aventuras completamente atemporales, pudiendo a veces enfrentar villanos de la época de la Revolución Mexicana y otras veces a personajes inmersos en el México de la década de 1950, en compañía de su fiel escudero Pascual, hacía valer la ley para proteger a los desamparados frente a todo tipo de amenazas.

HISTORIA:

El personaje, con clara inspiración en el Zorro de Johnston McCulley, es creación de Rafael Baledón, y fue uno de los personajes, junto con la Sombra Vengadora, que más veces llevó el realizador a la pantalla grande.

Como no podía ser de otra forma, detrás del nacimiento del Zorro Escarlata se encontraba Luis Manrique, el productor-creador de otras figuras [...], como el *Rancho Solitario*¹⁸⁶ o el *Tigre Enmascarado*¹⁸⁷. [...] Manrique esbozó un guión junto a Fernando Fernández y Antonio Orellana, que proponía una copia atemporal del Zorro original. [...] Rafael Baledón tomó

¹⁸⁵ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 235.

¹⁸⁶ Ver ficha de *El Rancho Solitario*, posteriormente en este texto.

¹⁸⁷ Ver ficha de *El Tigre Enmascarado*, anteriormente en este texto.

las riendas del proyecto como director y Luis Aguilar resultó contratado para el papel principal.¹⁸⁸

Algunas de sus historias están contextualizadas en el periodo de la Revolución Mexicana, pero cuando fue necesario, también contemporizó al personaje a su propia época; las décadas de 1950 y 1960. Además, “al contrario que otras películas de enmascarados, ésta no perdía el tiempo a la hora de explicar la razón por la que el protagonista [...] había tomado las ropas de un vengador”¹⁸⁹, sino que se trataba de la pura acción. Fue hasta después de varios filmes, en *La Trampa Mortal*, que se explicó el origen del héroe.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Zorro Escarlata*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Luis Aguilar, Irma Dorantes y Fernando Fernández. México. 1958. 75 min.
- *El Zorro Escarlata en la Venganza del Ahorcado*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Luis Aguilar, Irma Dorantes, Fernando Fernández y Jaime Fernández. México. 1958. 75 min.
- *El Zorro Escarlata en la Diligencia Fantasma*. Director: Rafael Baledón. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosalba de Cordoba, Pascual García Peña y Salvador Godínez . México. 1959. 74 min.
- *El Correo del Norte*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Rosa de Castilla, Fernando Almada, José Chávez y Fernando Osés. México. 1960. 65 min.
- *La Máscara de la Muerte*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Fernando Osés, Flor Silvestre y Jaime. México. 1960. 90 min.
- *La Trampa Mortal*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Flor Silvestre, Jaime Fernández y Rosario Gálvez. México. 1961. 80 min.

¹⁸⁸ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 234. Corchetes míos.

¹⁸⁹ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 234. Corchetes míos.

- *La Venganza de la Sombra*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Eduardo Bonada, Rosa de Castilla y Fernando Fernández. México. 1961. 85 min.
- *El Zorro Vengador*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, María Eugenia San Martín, Jaime Fernández y Fernando Soto 'Mantequilla'. México. 1961. 87 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:



Ninguna.

CHANOC

NOMBRE REAL: Chanoc.

OTROS ALIAS: El Jefe Anclitas, Cachorro.

OCUPACIÓN: Aventurero y pescador.

HABILIDADES: Fuerte combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Ixtac.

ALIADOS: Tsekub Baloyán, Chucho Chucho, Maley, Merecumbé, 'Pata Larga', 'el Negro' Sebuka, autoridad del Puerto de Ixtac y el Santo¹⁹⁰.

ENEMIGOS: Puk, Suk, caníbales, piratas, monstruos y vampiros.

PARIENTES CONOCIDOS: Tsekub Baloyán (Padrino).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Chanoc. Aventuras de Mar y Selva*. Publicaciones Herrerías. México. 1959.

¹⁹⁰ Ver ficha de *Santo*, anteriormente en este texto.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Chanoc vive en la isla de Ixtac en la zona del Océano Pacífico de México, se dedica a la pesca, pero su vocación es la aventura. Siempre es acompañado en sus travesías por su chimpancé Chucho Chucho y su padrino Tsekub Baloyán, quien le llama ‘cachorro’ debido a que lo considera inexperto, a pesar de que es Chanoc quien siempre lo salva de los peligros y hasta de hacer el ridículo¹⁹¹. Tsekub es adicto al licor cañabar, único del pueblo de Ixtac.

Chanoc y Maley son novios y están muy enamorados, ella lo acompaña en varias de sus aventuras. Es debido a ella que Chanoc nombró a su barco Maley II, pero él siempre huye a la idea de casarse. Merecumbé, ‘Pata Larga’ y ‘el Negro’ Sebuka son tripulantes ocasionales del barco del protagonista¹⁹².

Juntos, Chanoc y sus amigos se enfrentan a diversos enemigos, como Patalarga, el pescador con pata de palo o Puk y Suk, que quieren almorzarse a Tsekub. Además, Chanoc hace equipo en varias ocasiones con personajes famosos como luchadores o deportistas, incluso en la película *Chanoc y el Hijo del Santo Contra los Vampiros Asesinos*, hace mancuerna con el hijo del ‘Enmascarado de Plata’.

HISTORIA:

Ángel Martín de Lucenay planteó la historia de Chanoc como un guión cinematográfico, pero cuando se lo rechazaron acudió a la editorial Herrerías en busca de que se publicara un cómic sobre el personaje, la ilustración se le encargó a Ángel Mora. La inspiración para las historias y personajes viene del maya; ‘Chanoc’, por ejemplo, es el nombre de una deidad cuyo color distintivo era el rojo, razón por la que el personaje siempre viste de rojo.

A penas habían sido publicados veinte números cuando su creador falleció y Pedro Zapiain es invitado para continuar con el argumento de la historieta. A partir de entonces se introducen nuevos personajes y se cambia la personalidad de los originales, además que aparecen en ocasiones personalidades de la farándula

¹⁹¹ Alejandro. *Chanoc, Aventuras de Mar y Selva*. En comiquero.com 30 de abril de 2013, 23:00 hrs.

¹⁹² Alejandro González. *Ixtac*. En *La Casa de Chanoc*, en files.nyu.edu 1 de abril de 2013, 21:00 hrs.

mexicana e incluso equipos deportivos completos¹⁹³, entre ellos estuvo un personaje llamado ‘el Sabio Monsi’ claramente inspirado en el escritor Carlos Monsiváis¹⁹⁴.

Chanoc es uno de los héroes de historieta mexicana que más veces ha sido llevado a la pantalla, encarnado por actores como Andrés García y Humberto Gurza, mientras que a su padrino le han dado vida otros como Germán Valdés ‘Tin-Tan’ y su hermano Ramón Valdés.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - DE LUCENAY, Ángel Martín; Zapiain, Pedro; De la Torre, Conrado y Mora, Ángel. *Chanoc. Aventuras de Mar y Selva*. Publicaciones Herrerías. México. 1959-1995.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Chanoc*. Director: Rogelio A. González. Protagonistas: Andrés García, Chano Urueta y Bárbara Angely. México. 1967. 95 min.



- *Chanoc en las Garras de las Fieras*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Gregorio Casal, Humberto Gurza, Bárbara Angely y Germán Valdés ‘Tin-Tan’. México. 1970. 88 min.

¹⁹³ Rubén Eduardo Soto Díaz. *Chanoc Cumple 50 Años*. En lanuez.blogspot.mx 1 de mayo de 2013, 00:00 hrs.

¹⁹⁴ Hugo García Michel. *El Chanoc, el rock y el Monsi*. En www.milenio.com 1 de abril de 2013, 21:30 hrs.

- *Chanoc Contra el Tigre y el Vampiro*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Gregorio Casal, Germán Valdés ‘Tin-Tan’, Aurora Clavel y Miguel Gurza. México. 1972. 85 min.
- *Las Tarántulas*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Humberto Gurza, Germán Valdés ‘Tin-Tan’, Anel y Famie Kaufman ‘Vitola’. México. 1973. 85 min.
- *Chanoc en el Fondo de las Serpientes*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Humberto Gurza, Miguel Gurza y Ramón Valdés. México. 1975. 86 min.
- *Chanoc en la Isla de los Muertos*. Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Humberto Gurza, Ramón Valdés y Guillermo Ayala. México. 1977. 85 min.
- *Chanoc en el Circo Unión*. Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Alejandro Fuentes, Ramón Valdés y Diana Torres. México. 1979. 85 min.
- *Chanoc y el Hijo del Santo Contra los Vampiros Asesinos*. Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Nelson Velazquez, Hijo del Santo, Santo y Rubi Re. México. 1981. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

*René Cardona III, en 2011 tenía un proyecto para una serie de televisión de Chanoc protagonizada por Aarón Díaz y Manuel ‘El Loco’ Valdés¹⁹⁵, el cual sigue pendiente.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL RANCHERO SOLITARIO

NOMBRE REAL: Luis.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Zapatero.

HABILIDADES: Experto jinete.

¹⁹⁵ Ezra Gutierrez Ramírez. *Justicia Para ‘Chanoc’, el Reto de René Cardona III*. En www2.esmas.com 30 de marzo de 2013, 23:30 hrs.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Remigio García y Ángel Negro.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Calavera Negra*.

Director: Joselito Rodríguez. México. 1959.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un grupo de bandoleros, liderados por Remigio García, buscan a toda costa una calavera negra que creen los llevará a un gran tesoro. En su búsqueda, los malhechores secuestran al papá de una niña que es amiga de Luis; un humilde zapatero que esconde la identidad del justiciero conocido como el Ranchero Solitario.



El héroe acude en ayuda del padre y, posteriormente, también de la niña y la doctora del pueblo, que son secuestradas de la misma manera y dispuestas al mortífero veneno de un ciempiés y varios alacranes. Finalmente los ladrones descubren en una cripta que el dichoso tesoro no es más que un viejo arsenal, pero no pueden huir del lugar, pues el Ranchero, después del rescate, ya los encerró ahí para castigarlos.

En su segunda aventura, una pequeña llamada Gui-Gui es raptada por Ángel Negro, que la retiene en su mansión junto a Carmela, a la que aprisiona con una máscara de hierro. El héroe acude en ayuda de las víctimas, enfrentando en el camino a un vampiro, para descubrir el plan del antagonista, que es torturar a Carmela para arrebatarle su fortuna. Tras derrotarlo, hace que la doctora Gálvez, siempre enamorada de él, adopte a la chiquilla mientras él vuelve al negocio de la zapatería.

HISTORIA:

El Ranchero Solitario protagoniza dos películas, esterilizadas por Luis Aguilar, producto de la imaginación de Luis Manrique y la dirección de Joselito Rodríguez, en las que se mezclaban diversos elementos fantásticos y de terror con las típicas películas de rancheros justicieros de la época y con clara inspiración en el cine y la televisión estadounidense. “Si uno hiciera un cruce entre el Zorro y el Llanero

Solitario, [sumándole elementos de la literatura de Alejandro Dumas] seguramente obtendría un nuevo y curioso héroe enmascarado, más o menos, lo que lo ocurrió a Luis Manrique con el *Rancho Solitario*”¹⁹⁶.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Calavera Negra*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: Luis Aguilar, Jaime Fernández, Dagoberto Rodríguez y Pascual García Peña. México. 1959. 87 min.
- *La Máscara de Hierro*. Director: Joselito Rodríguez. Protagonistas: Luis Aguilar, Jaime Fernández, Esperanza Issa y Pascual García Peña. México. 1960. 70 min.



APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

TAWA/BATÚ

NOMBRE REAL: Tawa.

OTROS ALIAS: El Hombre Gacela, el Hijo de las Gacelas y Batú.

OCUPACIÓN: Cazador.

HABILIDADES: Hábil cazador y combatiente cuerpo a cuerpo y con arma blanca.

BASE DE OPERACIONES: La jungla Av-Les.

¹⁹⁶ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 221. Corchetes míos.

ALIADOS: Etreuf, Homcabagui y los animales de la jungla.

ENEMIGOS: Cazadores furtivos, excursionistas ambiciosos, animales salvajes y prehistóricos.

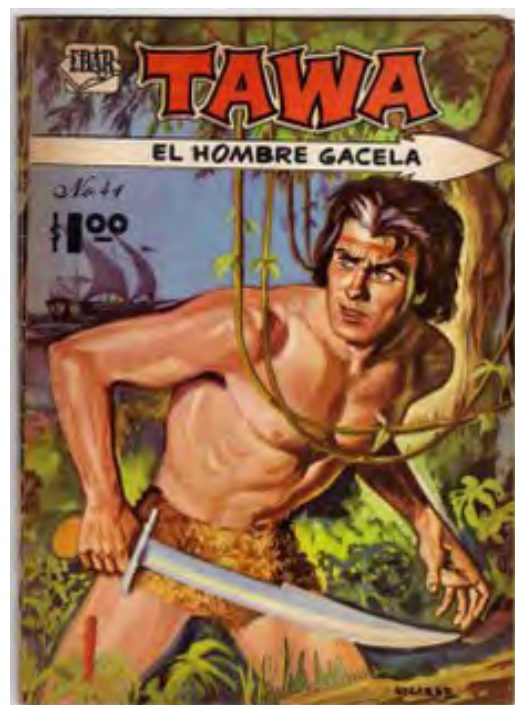
PARIENTES CONOCIDOS: Padres de nombre desconocido, Paty (Esposa) y Tawa hijo (Hijo).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Tawa. El Hombre Gacela* #1. Editorial Argumentos. México. 1959.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Los padres de Tawa llegaron accidentalmente a la jungla Av-Les, en donde se averió la nave en que viajaban junto a un grupo de expedicionistas. Ellos murieron en la erupción del volcán Naclov, pero una gacela negra logró salvar la vida de su hijo recién nacido.

Tawa es pues, criado por las gacelas, aprende el lenguaje de los animales, y desarrolla una fuerza e inteligencia extraordinaria. Durante el desarrollo de la trama, aparecerá Paty que se convertirá en su inseparable compañera, nacerá TAWA hijo, aparecerán también sus grandes amigos, el gigante con cara de niño ETREUF, y HOMCABAGUI la mezcla de hombre caballo y águila.¹⁹⁷



HISTORIA:

A mediados de la década de 1950, tras la desaparición de Pepín y Chamaco, que eran las principales editoriales que publicaban cómics en México, los autores de dichas publicaciones se dieron la licencia de crear sus propias editoriales y de publicar independientemente las historias que ya poseían un público.

Joaquín Cervantes Bassoco, creador de las historietas populares de *Pirata Negro*, *Pies Planos* y *Wama, Hijo de la Luna*¹⁹⁸, siguió publicando sus cómics por su parte, pero pretendía sacar a la luz una nueva historia, es así que acude a su viejo amigo y

¹⁹⁷ Rubén Eduardo Soto Díaz. *50 Años, de Tawa el Hombre Gacela*. En muldercomics.blogspot.mx 29 de abril de 2015, 16:00 hrs. Mayúsculas del autor.

¹⁹⁸ Ver ficha de *Wama*, anteriormente en este texto.

colaborador Guillermo de la Parra Loya, que junto con Yolanda Vargas Dulche fundó en 1955 Editorial Argumentos [posteriormente rebautizada como Vid].



Guillermo de la Parra [...] le pide que reedite WAMA pues bien sabía que esa fascinante historieta sería un éxito nuevamente pero ahora en su editorial. Bassoco le explica que WAMA continúa en ese momento en circulación, pues antes de salir de su anterior editorial, había dejado varios números adelantados, le propone entonces la creación de una nueva serie.¹⁹⁹

El nombre de Tawa es una mezcla de las primeras letras de Tarzán, que inspirara su creación, y la de su predecesor Wama [también inspirado en el personaje de Harold Foster].

La saga inicial de TAWA comprende la publicación de 600 episodios semanales que aparecieron entre el 28 de septiembre de 1959 y el 22 de marzo de 1971. En el transcurso de la década de los setentas, TAWA adoptaría el nombre de BATU y el formato de las minis, durante los ochentas retomaría el nombre de TAWA.²⁰⁰

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Tawa. El Hombre Gacela*. Editorial Argumentos. México. 1959 – 1971.

- CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Batú*. Editorial Vid. México. 1971– 1979.
- CERVANTES Bassoco, Joaquín. *Tawa. El Hombre Gacela*. Editorial Vid. México. 1980 – 1992.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

¹⁹⁹ Rubén Eduardo Soto. *Ídem*. Mayúsculas del autor, corchetes míos.

²⁰⁰ Rubén Eduardo Soto. *Ibidem*. Mayúsculas del autor.

LOS CINCO HALCONES

MIEMBROS DEL EQUIPO: Trini, Quique, Cuco, Javier y Demetrio.

NOMBRE REAL: Trini, Quique, Cuco, Javier y Demetrio.

OTROS ALIAS: El Halcón Solitario, Lupe Gómez y Armando (Trini).

OCUPACIÓN: Tendero (Trini), herrero (Quique), caballista (Cuco), peluquero (Javier) y médico (Demetrio).

HABILIDADES: Excelentes jinetes y pistoleros.

BASE DE OPERACIONES: Los Álamos.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Elías, el Alacrán y bandidos.

PERIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Los Cinco Halcones*. Director: Miguel M. Delgado. México. 1960.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Elías, banquero y jefe oculto de una banda, pretende que Pedro, el padre de la joven Laura y del niño Chava, le venda su rancho. Cinco amigos, [...]Trini, [...] Quique, [...] Cuco, [...] Javier y [...] Demetrio llevan serenata a Laura. El padre es asesinado y los cinco amigos, animados por el juez, que les revela la culpabilidad del banquero, se disfrazan como Los cinco halcones y luchan contra la banda. Elías rapta a Laura y al juez, disfraza a su banda como los justicieros y con ellos asalta el banco, pero los verdaderos los derrotan en una batalla. Elías se rinde al ver muertos a sus compinches. Trini libera a Laura y ella lo elige como novio.²⁰¹



²⁰¹ Anónimo. *Los Cinco Halcones*. En www.imcine.gob.mx 13 de marzo de 2015, 11:00 hrs. Corchetes míos.

En una aventura posterior, los héroes defienden a Juana, una heredera a la que un grupo de malhechores quieren despojar de su herencia. Al final del enredo, los cinco quedan enamorados de ella.

Trini, el líder de los Halcones, ahora conocido como Armando, tendría la oportunidad posteriormente de revivir a su *alter ego*, en solitario, para defender al comandante Morales cuando es víctima de la venganza del Alacrán y su banda. El villano aprovecha el festejo de Morales por la llegada de su hermano Gabriel, recién convertido en doctor, y secuestra al joven, sólo para enfrentar al justiciero que salvaría a Gabriel de sus garras.

HISTORIA:

Miguel M. Delgado realizó dos películas protagonizadas por cinco héroes enmascarados.



Luis Aguilar, Miguel Aceves Mejía, Demetrio González, Joaquín Cordero y Javier Solís fueron los encargados de encarnar a los Cinco Halcones, un grupo de jóvenes que velaban por la seguridad de su pueblo, Los Álamos. Estos enmascarados fueron los protagonistas de dos 'westerns' mexicanos [...], que demostraron

que el aumento de máscaras en un filme no era proporcional al de su éxito, en contra de lo que debía de haber pensado Delgado.²⁰²

Luis Aguilar, sin embargo, volvió a interpretar al *Halcón*, líder del grupo y protagonista de ambas cintas, en una nueva aventura que dirigiera Zacarías Gómez Urquiza.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

²⁰² Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 174. Comillas del autor, corchetes míos.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Los Cinco Halcones*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Luis Aguilar, Miguel Aceves Mejía, Demetrio González, Joaquín Cordero y Javier Solís. México. 1960. 87 min.

- *Vuelven los Cinco Halcones*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Luis Aguilar, Demetrio González, Fernando Casanova, Julio Aldama y Javier Solís. México. 1961. 90 min.

- *El Halcón Solitario*. Director: Zacarías Gómez Urquiza. Protagonistas: Luis Aguilar, Lucha Villa, Tito Junco y Rosa María Gallardo. México. 1964. 75 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

NEUTRÓN

NOMBRE REAL: Carlos Márquez.

OTROS ALIAS: El Enmascarado Negro.

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Dr. Thomas, Nora, Mario y Jaime.

ENEMIGOS: Dr. Caronte, Nick 'el enano verdugo', Leblanc, los autómatas del Dr. Caronte, el Criminal Sádico y los Asesinos del Karate.



PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Neutrón, el Enmascarado Negro*. Director: Federico Curiel. México. 1960.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Neutrón es un luchador enmascarado que además de practicar el deporte se dedica a combatir el mal.

El Dr. Caronte y su grupo de científicos locos construyen una bomba de neutrones con la que intentan chantajear al mundo libre para obtener el poder global. Pero aparece el héroe, Neutrón, que, con ayuda del Dr. Thomas y la reportera Nora, echan a perder tales planes.²⁰³

Posteriormente, con ayuda de Mario y Jaime, el héroe continúa su lucha contra el diabólico Caronte que ahora se vale de sus autómatas para contrarrestarlo. Además de ello, Neutrón debe enfrentar a un enano verdugo, llamado Nick. Con el transcurso de la aventura, el villano es capturado por otro enemigo, el agente Leblanc, lo cual genera confusiones entre Neutrón y sus amigos, en las que se acusa a Jaime de ser quien está detrás de la máscara de Caronte. Jaime se suicida, pero finalmente se descubre que es Mario quien llevaba la doble identidad del rival a vencer.

Una vez vencido el gran némesis, las aventuras de Neutrón continúan con su confrontación ante el Criminal Sádico, donde “Neutrón tiene que encarar un extraño caso de asesinatos, los cuales son videograbados y mostrados a los familiares de las víctimas”²⁰⁴.

En una última gran aventura, los criminales a vencer resultan ser unos inexpertos karatecas que ambicionan el poder y aprovechan sus técnicas marciales para buscarlo.



²⁰³ Junior2004. *Neutrón el Enmascarado Negro (1960) PEDIDO*. En cinemexicanodelgalletas.blogspot.mx 20 de agosto de 2014, 10:00 hrs.

²⁰⁴ Aile Lagunas. *Neutrón contra el Criminal Sádico (1965)*. En www.morbidofest.com 20 de agosto de 2014, 11:00 hrs.

HISTORIA:

La serie de películas basadas en Neutrón, producidas todas ellas durante la primera mitad de la década de 1960, son consideradas dentro de las más valiosas cintas del subgénero de cine de luchadores. El personaje, gracias a la trilogía original, gozó de tal popularidad que protagonizó, como ya era costumbre en personajes del estilo, su propia fotonovela, publicada por la Editorial Argumentos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *Neutrón*. EDAR. México. 1961.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Neutrón, el Enmascarado Negro*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Wolf Ruvinskis, Julio Alemán, Armando Silvestre y Rosita Arenas. México. 1960. 86 min.
- *Los Automatas de la Muerte*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Wolf Ruvinskis, Julio Alemán y Armando Silvestre. México. 1962. 80 min.
- *Neutrón Contra el Dr. Caronte*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Wolf Ruvinskis, Julio Alemán y Armando Silvestre. México. 1963. 80 min.
- *Neutrón Contra el Criminal Sádico*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Wolf Ruvinskis, Gina Romand, Rodolfo Landa y Chucho Salinas. México. 1965. 81 min.
- *Los Asesinos del Karate*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Wolf Ruvinskis, Ariadna Welter, Rodolfo Landa y Chucho Salinas. México. 1965. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ALMA GRANDE

NOMBRE REAL: Alma Grande.



OTROS ALIAS: El Yaqui Justiciero.

OCUPACIÓN: Justiciero.

HABILIDADES: Magnífico pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Desierto.

ALIADOS: Blue Demon²⁰⁵.

ENEMIGOS: Apaches.

PARENTES CONOCIDOS: Alma Grande Hijo.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: MORA, Ángel J. *El*

Yaqui Justiciero. Publicaciones Herrerías. México. 1961.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

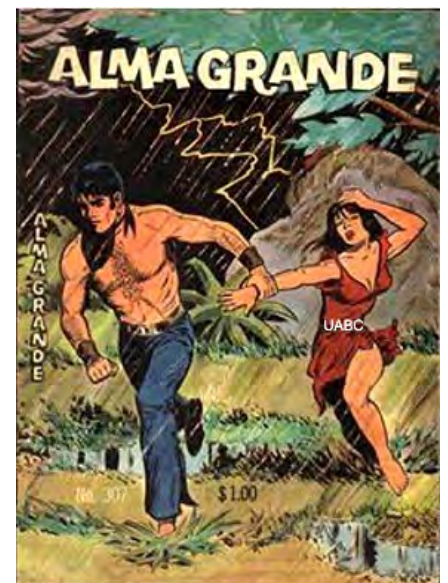
Alma Grande es un pistolero yaqui [etnia indígena] que defiende la justicia en las praderas.

Según la adaptación cinematográfica de Chano Urueta, el camino del héroe como tal comienza tras haber salvado de la horca a un compañero de su raza acusado injustamente, con ayuda de los apaches que, en teoría, eran sus enemigos²⁰⁶.

Años después de la historia de Alma Grande, su legado continúa con su hijo y con ayuda del enmascarado Blue Demon.

HISTORIA:

Creado por Ángel J. Mora en 1961, fue un cómic seriado a color realizado en Publicaciones Herrerías que circuló por varios años, para 1982 la editorial colombiana La Foca Ltda. Lo reimprimió en sepia para Latinoamérica. Mezclaba el sentido del humor con un muy marcado melodrama.



²⁰⁵ Ver ficha de *Blue Demon*, posteriormente en este texto.

²⁰⁶ Anónimo. *El Yaqui Justiciero*. En www.ciao.es 20 de marzo de 2013, 21:00 hrs.

En las películas se notaba la inspiración en el western norteamericano. En la tercera entrega cinematográfica, el descendiente del héroe abandona el traje típico de la historieta, que usase Alma Grande, y usa la vestimenta típica de los yaqui²⁰⁷.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - MORA, Ángel J. *Alma Grande*. Publicaciones Herrerías. México. 1961.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Alma Grande. El Yaqui Justiciero*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Manuel López Ochoa, Víctor Alcocer, Victorio Blanco y Quintín Bulnes. México. 1966. 95 min.
- *Alma Grande en el Desierto*. Director: Rogelio A. González. Protagonistas: Manuel López Ochoa, José Luis Caro, Manuel Dondé y Joaquín Martínez. México. 1967. 90 min.
- *El Hijo de Alma Grande*. Director: Tito Novaro. Protagonistas: David Lamar, Blue Demon y Ana Bertha Lepe. México. 1976. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.



²⁰⁷ Pedro Zapián. *Alma Grande*. En www.angelfire.com 20 de marzo de 2013, 21:00 hrs.

ANTAR

NOMBRE REAL: Antar.

OTROS ALIAS: Rey de la selva.

OCUPACIÓN: Cazador.

HABILIDADES: Diestro en la cacería.

BASE DE OPERACIONES: Selva.

ALIADOS: Animales salvajes.

ENEMIGOS: Cazadores.

PARENTES CONOCIDOS: Padres fallecidos de nombre desconocido, Antar hijo (Hijo).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Antar. El Rey de la Selva #1*. Editormex Internacional Ltda. Cruz. México, Brasil. 1961.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Antar se crió en la selva desde niño, pues sus padres murieron en un accidente en una excursión y él fue adoptado por una chimpancé. De adulto, Antar vive como hombre salvaje y cuida de su hogar de las amenazas que lo rodean, utilizando a veces armas rudimentarias como cuchillo, hachas, arcos y flechas y sus habilidades primitivas para moverse entre árboles, pantanos y lagunas.

HISTORIA:

En 1961 se comenzó a publicar la serie de fotonovelas del hombre salvaje, teniendo un corto periodo en los puestos de revistas de México y Brasil.

Los guiones están basados en las películas que sobre Tarzán protagonizó Johnny Weissmuller, y dado que se trata de un fotomontaje a base de los fotogramas de los propios filmes, también podemos considerar a la propia película como autora de los dibujos. Todo lo más que han hecho su/s



supuesto autor es el diseño y elección de viñetas, y el mayor trabajo, la adaptación de los textos y diálogos²⁰⁸.

Aunque Weissmuller protagonizó solamente 12 películas de *Tarzán*, el cómic de Antar llegó a ser de más de 30 números, pues se aprovecharon por igual fotogramas de películas de diferentes actores que le dieron vida al personaje que inspiró este héroe. Los títulos de las aventuras de Antar eran también similares al título original de la película de la que retomaban la historia en cada caso.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - *Antar. El Rey de la Selva*. Editormex Internacional Ltda. Cruz. México, Brasil. 1961 – 1962.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL JINETE NEGRO

NOMBRE REAL: Julio.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Caporal.

HABILIDADES: Maestría como jinete, pistolero y combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo mexicano sin nombre definido.

ALIADOS: Elías.

ENEMIGOS: El Cuervo.

²⁰⁸ José Ruiz del Amor. *Antar (1961)*. En tebeosycomics.blogspot.mx 1 de febrero de 2014, 17:30 hrs.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Jinete Negro*. Director: Rogelio A. González. México. 1961.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un caporal se disfraza como el bandido generoso Jinete negro y asesina a un recaudador, pero es detenido por Julio, el verdadero Jinete, que luego asalta al vendedor ambulante Elías y se lleva su ropa y su camioneta. Como le deja su disfraz[,] el vendedor es tomado por El jinete y herido por la novia de Julio y otras, que después lo curan. Otros vendedores consideran a Julio un colega. Por casualidad Elías asusta a un matón y lo nombran comisario. Un día encuentra a Julio y ambos deciden seguir uno en de el lugar del otro. El asesino Cuervo reta al vendedor para vengar la muerte de su hermano muerto [sic] por El jinete, pero es Julio quien se enfrenta a él, lo mata y aclara todo.²⁰⁹

HISTORIA:

Una película del género western, con un antihéroe enmascarado como protagonista. A diferencia de la mayoría de este tipo, producidas en aquella época, ésta fue una cinta unitaria y no llegó a tener secuela alguna.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

²⁰⁹ Anónimo. *El Jinete Negro*. En www.imcine.gob.mx 1 de junio de 2015, 10:00 hrs. Corchetes míos.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Jinete Negro*. Director: Rogelio A. González. Protagonistas: Julio Aldama, Mauricio Garcés, María Eugenia San Martín y Kippy Casado. México. 1961. 95 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:



Ninguna.

LOS FORAJIDOS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Luz, Ana y Margara.

NOMBRES REALES: Luz, Ana y Margara.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Herederas (Luz y Ana) y sirvienta (Margara).

HABILIDADES: Talentosas pistoleras y en el combate cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Valle de Santiago.

ALIADOS: Julián y Lalo.

ENEMIGOS: Nabor, Julián y Lalo.

PARIENTES CONOCIDOS: Nabor (Padrastro de Luz y tío de Ana), Lucía (Madre de Luz y tía de Ana).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Los Forajidos*. Director: Fernando Cortés. México. 1962.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El malvado Nabor se casa con la rica Lucía para quedarse con su rancho y se hace cacique del pueblo. Su esbirro catrín acusa en falso al buen Ponciano de robar un caballo y mata al comisario para ocupar su lugar. Como tal trata de

despojar a una viuda por deudas al banco del cacique pero lo impiden tres enmascarados. Nabor contrata a Juan y Lalo, cazadores de criminales, pero no pueden atrapar a los enmascarados, que roban el banco. Mientras, Juan y Lalo se enamoran a Luz y a Ana, hijastra y sobrina del cacique [respectivamente]. El catrín y otros se enmascaran también para asaltar y los cazadores descubren que los verdaderos enmascarados son Luz y Ana y su sirvienta Margara, que impiden el ahorcamiento de Ponciano. En otro asalto el cacique es muerto por sus propios pistoleros, a los que capturan las enmascaradas. Luego ellas besan a los cazadores y a Ponciano.²¹⁰

HISTORIA:

Una cinta de Fernando Cortés en que se juega con el engaño, pues desde el mismo título venden la idea de un grupo de héroes masculinos, como lo era el común de los charros justicieros en el cine mexicano, idea reforzada con la publicidad de la misma película y que a lo largo de la trama se aprovecha para revelar la gran sorpresa de que se trata de un trío de chicas que, fingiendo ser indefensas, todo el tiempo tuvieron controlada la situación.

No obstante el aparente discurso feminista, finalmente las heroínas se enamoran de sus perseguidores y los vuelven a su propia causa, respondiendo a los mismos arquetipos conservadores de las demás producciones mexicanas de la época.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Los Forajidos*. Director: Fernando Cortés. Protagonistas: Joaquín Cordero, Rosa de Castilla, Olivia Michel y Norma Mora. México. 1962. 83 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

²¹⁰ Anónimo. *Los Forajidos*. En www.imcine.gob.mx 17 de mayo de 2015, 16:00 hrs. Corchetes míos.

EL LOBO BLANCO

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Bandido.

HABILIDADES: Buen jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Luis, Gabriela y Los Renegados.

ENEMIGOS: Don Alejo.

PARIENTES CONOCIDOS: Padre fallecido de nombre desconocido.



PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Lobo Blanco*. Director: Jaime Salvador. México. 1962.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El enmascarado Lobo blanco roba la hacienda de don Alejo con ayuda de la falsa domestica Gabriela. Al huir Lobo encuentra a Luis, el nuevo comisario, que se baña en la laguna y cambia sus ropas por las de él. Luis es apresado junto con la domestica pero después Lobo pasando por abogado, obtiene su libertad condicional, y Los renegados, otros bandidos, les ofrecen ayudarlos a huir, pero al revelarles Luis que no es Lobo ni tiene dinero lo amenazan con marcarlo con un hierro al rojo vivo. Para evitarlo la domestica lleva a los bandidos a la cueva del Lobo. Éste los desarma y devuelve a Luis su nombramiento. Riñe con él para que no lo aprese y termina explicándole que sólo trató de recuperar el dinero que Alejo le robó a su padre con trampas de juego. El hacendado devuelve lo que robó y Luis y Gabriela disfrutan su amor.²¹¹

HISTORIA:

El Lobo Blanco es una película de Jaime Salvador, de 1962, que entra en la amplia gama de cintas tipo western que se realizaban en México en esa época con intención de atraer grandes cantidades de público, pero cuya calidad no alcanzaría para siquiera pensar en una secuela.

²¹¹ Anónimo. *El Lobo Blanco*. En www.imcine.gob.mx 1 de diciembre de 2015, 08:00 hrs.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRÁFICAS:

- *El Lobo Blanco*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Fernando Casanova, Ana Bertha Lepe, Demetrio González y Andrés Soler. México. 1962. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LA MÁSCARA ROJA [1]

NOMBRE REAL: Rosario.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Justiciera.

HABILIDADES: Excelente pistolera y jinete.

BASE DE OPERACIONES: México.



ALIADOS: Comandante Sebastián, Serapio y Chacha/La Máscara Roja II.

ENEMIGOS: Jorge Salazar, Felipe Salazar, Ramiro Salazar, Mauro López, Zuloaga, Velasco y la falsa Máscara Roja.

PARIENTES CONOCIDOS: Daniel (hermano fallecido), padre y madre de nombre desconocido fallecidos y abuelo de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Máscara Roja*. Director: Ramón Peón. México. 1962.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Tras ser asesinados sus padres, los hermanos Rosario y Daniel venden su rancho a don Esteban y se van a vivir con su abuelo paralítico. Jorge Salazar, administrador del anciano, asesina a Daniel con [sic] la ayuda de sus hermanos Felipe y Ramiro. Ante el cadáver del muchacho, Rosario jura vengarlo, para lo que se convierte en la justiciera Máscara Roja.²¹²

La chica se dedica a frenar las fechorías de los criminales que dieron muerte a su hermano, el líder de los hermanos descubre su identidad, lo que la pone en gran riesgo, pero con ayuda del comandante Sebastián, que ve en la suya una causa justa, Rosario logra vengarse y asesinar a los victimarios de Daniel.

Mientras sucede la venganza, Serapio hace saber a don Esteban que el asesino de los padres de Daniel y Rosario es su antiguo patrón, Mauro López. Éste, al ser descubierto, mata al ahora dueño del rancho, pero termina también siendo alcanzado por la justicia de la enmascarada y de Serapio.

Tras la muerte de don Esteban, Rosario pretende recuperar su rancho. Sin embargo, descubre que un par de rufianes, Zuloaga y Velasco, han falsificado los documentos de propiedad para quedarse con las tierras. Como la Máscara Roja, la chica intenta detener el fraude. Los delincuentes asaltan la diligencia en la que ella viaja y están a punto de matarla, pero el comandante Sebastián logra salvarla.²¹³

Después de esto, Rosario decide dejar de personificar a la heroína hasta que aparece una falsa Máscara Roja que comete fechorías. Cuando Rosario piensa tomar cartas en el asunto, es secuestrada junto a Sebastián por Velasco, pero una nueva Máscara Roja, quien resulta ser Chacha, la antigua niñera de Rosario, los rescata, para que finalmente puedan vivir juntos. Rosario y Sebastián se casan para vivir juntos y en paz.

HISTORIA:

La idea de introducir un personaje femenino al amplio espectro de héroes similares al Zorro en las cintas mexicanas de la época, fue



²¹² Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 218.

²¹³ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 218.

de Juan Alfonso Chavira, guionista de las dos cintas protagonizadas por Marina Camacho y dirigidas por Ramón Peón.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Máscara Roja*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Marina Camacho, Carlos Rivas, Joaquín García Vargas y Fernando Soto 'Mantequilla'. México. 1962. 90 min.
- *Matar o Morir*. Director: Ramón Peón. Protagonistas: Marina Camacho, Carlos Rivas, Joaquín García Vargas y Fernando Soto 'Mantequilla'. México. 1963. 86 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL NORTEÑO

NOMBRE REAL: Antonio Aguilar.

OTROS ALIAS: El Jinete Enmascarado y el Justiciero Vengador.

OCUPACIÓN: Comandante.

HABILIDADES: Diestro jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Sierra de México.

ALIADOS: Agustín, Eleazar, Juan, Chimino, Pablo Contreras y Rosa.

ENEMIGOS: Guillermo González, el hijo de Guillermo González, Rolando 'el Buitre' Contreras, ladrones y bandidos.



PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Justiciero Vengador*. Director: Manuel Muñoz. México. 1962.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El Norteño, o el Jinete Enmascarado, son los apodos con que se conoce Antonio, un comandante que junto a sus fieles seguidores, Agustín, Eleazar, Juan y Chimino, se encarga de recorrer a caballo los pueblos mexicanos ávidos de justicia y combatir a los forajidos abusivos que encuentra a su paso.

Antonio llega al pueblo de San Gabriel justo el mismo día que se fuga de la cárcel Guillermo González, su eterno enemigo. La aparición de Antonio coincide con la de dos gemelos, el malvado Rolando Contreras, también conocido como el Buitre, y el bondadoso Pablo, que va acompañado de su hijo Pablito. El primero planea arrebatarse la mina a su hermano. [...] Pablo se tiene que esconder acusado de un crimen que, en realidad, ha cometido el Buitre. Éste intenta raptar a su sobrino, Pablito, en cuyo pecho hay un tatuaje que conduce a la mina de oro. Pero Guillermo se le adelanta, secuestra al niño y roba el oro. Rosa, la cantante de una cantina, alerta al Norteño de lo que está ocurriendo, quien rescata a Pablito y recupera el oro robado.²¹⁴

Para terminar con sus enemigos, el justiciero cita a sus enemigos en la entrada de una mina. Al lugar acuden ambos disfrazados como el héroe, por lo que se enfrentan a muerte, resultando sobreviviente Guillermo, pero lo suficientemente debilitado para que el Norteño lo persiguiera y terminara por ajusticiarlo.

HISTORIA:

Luis Spota y Marco Aurelio Galindo crearon al personaje para la filmación de una trilogía protagonizada por Antonio Aguilar, actor que varias veces había ya hecho papeles similares. El título original de la primera cinta iba a ser *El Último Montecristo*, lo cual evidencia la referencia a la obra de Dumas, *El Conde de Montecristo*.

A pesar de que no era una idea original, las películas gustaron al grado de que, recién estrenada la última, se comenzó la filmación de otra trilogía. Este segundo proyecto tendría una clara continuidad de una filme a otro y comenzó con una película titulada de la misma manera que la última de la trilogía previa.

²¹⁴ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 220.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Justiciero Vengador*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Antonio Aguilar, Susana Duin, Wolf Ruvinskis y Miguelito Rodríguez. México. 1962. 87 min.
- *La Emboscada Mortal*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Antonio Aguilar, Susana Duin, Fernando Soto 'Mantequilla' y Miguelito Rodríguez. México. 1962. 95 min.
- *El Jinete Enmascarado*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Antonio Aguilar, Susana Duin, Fernando Soto 'Mantequilla' y Jaime Fernández. México. 1962. 85 min.
- *El Jinete Enmascarado*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Antonio Aguilar, Susana Duin, Fernando Soto 'Mantequilla' y Jaime Fernández. México. 1963. 85 min.
- *El Norteño*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Antonio Aguilar, Luz María Aguilar, Ángel Dupeyrón y Jaime Fernández. México. 1963. 87 min.
- *Vuelve el Norteño*. Director: Manuel Muñoz. Protagonistas: Antonio Aguilar, Lorena Velázquez, Juan Mendoza y José Gálvez. México. 1962. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LAS HERMANAS X

MIEMBROS DEL EQUIPO: Ana y Tere.

NOMBRE REAL: Ana (Ana) y Teresa (Tere).

OTROS ALIAS: Las Hermanas del Zorro.

OCUPACIÓN: Actriz (Ana) y monja (Tere).

HABILIDADES: Maestría como pistoleras y en el manejo del látigo.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Compañeros de Ana de la compañía de teatro.

ENEMIGOS: Aurelio, sus cómplices y Julio.

PARIENTES CONOCIDOS: Padres fallecidos de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Aventuras de las Hermanas X*. Director: Federico Curiel. México. 1963.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Ana es actriz de teatro en una compañía ambulante y Tere es monja, ambas son hermanas huérfanas que siguieron sus respectivos caminos tras el asesinato de sus padres, durante su infancia.

“Pasado un tiempo, regresan a su ciudad natal [...]. De manera casual, las hermanas descubren al hombre que ordenó matar a sus progenitores”²¹⁵, por lo que se convierten en las enmascaradas anónimas, conocidas como las Hermanas X para vengarlos.

Después de haber cobrado su revancha, ambas se inclinan por la vida hogareña y cada una consigue pareja, sin embargo, el día que el novio de Tere muere en un asalto, tienen que retomar las máscaras para averiguar lo sucedido.

Julio, responsable de las diligencias asaltadas, es amigo de Ana y a través de él dan con el único sobreviviente del asalto; Jimmy. Jimmy es el hermano gemelo de Julio y asegura que todo es una trampa de su hermano para inculparlo. Las heroínas siguen sus investigaciones y



²¹⁵ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 08. Corchetes míos.

finalmente descubren que no existe un hermano gemelo, sino que ambos son la misma persona y lo llevan ante la justicia.

HISTORIA:

Federico Curiel dirigió dos películas protagonizadas por las Hermanas X, ambas rodadas y estrenadas consecutivamente en 1963. Cada una consta de tres capítulos: *Aventuras de las Hermanas X* se divide en *Aventuras de las Hermanas X*, *La Mancha de Sangre* y *La Venganza del Destino*, mientras que *Las Vengadoras Enmascaradas* contiene los capítulos *Las Vengadoras Enmascaradas*, *Jimmy* y *Astucia Diabólica*.

En una tendencia que sucedía en aquella época en diferentes países, con tal de vender las películas de héroes enmascarados, a veces el título se cambiaba para incluir al popular *Zorro* en el y atraer al público, aún cuando el filme no tuviera relación alguna con ese héroe, es así que en Italia se conocieron a éstas vengadoras como ‘las hermanas del Zorro’. Caso curioso debido a que las mismas actrices protagonizaron, un año después, otra película del mismo director en la que interpretan a las supuestas hijas del Zorro²¹⁶.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Aventuras de las Hermanas X*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Kitty de Hoyos, Dacia González, Rafael Bertrand y Eduardo Fajardo. México. 1963. 87 min.
- *Las Vengadoras Enmascaradas*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Kitty de Hoyos, Darcia González, Pancho Córdova y Dagoberto Rodríguez. México. 1963. 87 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

²¹⁶ Ver ficha de *Las Hijas del Zorro*, posteriormente en este texto.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.



KALIMÁN

NOMBRE REAL: Kalimán.

OTROS ALIAS: El hombre increíble.

OCUPACIÓN: Héroe.

HABILIDADES: Maestro en todas las artes marciales conocidas , gracias a sus estudios y disciplina, ha logrado desarrollar todo el potencial de la mente humana, pudiendo hacer así cosas que a la gente común le parece imposible: fuerza, agilidad, resistencia física, telepatía, hipnotismo, percepción extrasensorial, ventriloquía, ‘Actus Mortis’ o muerte fingida, curación acelerada, desdoblamiento corporal, modificación de rasgos faciales, modificación de la voz, lenguaje de las fieras, bioretroalimentación, rayo mental, telequinesia, lectura acelerada, lenguas y conocimientos científicos y culturales, levitación, longevidad²¹⁷ y puede saber lo último que vio alguien al morir con mirar sus pupilas.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Solín.

ENEMIGOS: Ramar, Araña Negra, Conde Bartok, Karma, Nalimak, Kardo, Makón, Erik von Kraufen, Omar, la bruja ‘Blanca’, Humanón, Yorvich, Yéssica, la bruja Amadea, Capitán Scott, Van Zeland, princesa Jasmín, Tigre de Hong-Kong,

²¹⁷ Anónimo. *Kaliman*. En sites.google.com 20 de agosto de 2014, 13:00 hrs.

Comahué, Sacha Moster, Bruna, Dr. Kiro, profesor Satanyk, Mr. Averno, Lady Diabolik, Cerebro, el Pulpo, Bengala, Zulma, Radamés, Jinetes del Terror, Caballero Negro, Barón de Kruger, Nefris, Ling, Kin-Go, Tac-Tac, Shiba Tak, Dr. Tamaro, Mr. X, Tarot, Karla, príncipe Sakiri, Ramar, Lukas Hunt, Lin-Poo, Cosman, Dr. Hill, profesor Drackma, Fritz Hagen, el Loco Rojo, los Asesinos de la Máscara Roja, Poseidón, Dr. Kiro, Zulma, organizaciones criminales, narcotraficantes, traficantes de armas, extraterrestres, asesinos a sueldo, nazis, vampiros, muertos vivientes y licántropos.

PARENTES CONOCIDOS: Diosa Kali (Ancestro), padre y madre de nombre desconocido, Abul Pasha (Padre adoptivo fallecido), madre adoptiva fallecida de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Radionovela: *Kalimán*. *Los Profanadores de Tumbas*. Director: Marcos Ortiz. Creadores: Modesto Vázquez Rodríguez y Rafael Cutberto Navarro. RCN²¹⁸. México. 1963.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“Caballero con los hombres, galante con las mujeres, tierno con los niños, implacable con los malvados, así es... Kalimán”²¹⁹.

Kalimán es el séptimo heredero de la dinastía de la diosa Kali, proviene de un reino subterráneo llamado Agharta, su historia comienza cuando, huérfano, aparece en un río y es encontrado por el príncipe Abul Pasha. El príncipe lo adopta y cría en el valle de Kalimantán, en la India, lugar en el que la cultura está encaminada a que todos sus habitantes luchen por el bienestar común y la justicia.

Cuando un ambicioso, supuesto heredero legítimo del trono, se revela, asesina a Pasha y manda a Kalimán al exilio. A partir de ello, el héroe se dedicó a recorrer el mundo,



²¹⁸ Siglas de Radio Cadena Nacional.

²¹⁹ Frase con la que inicia cada uno de los capítulos de la radionovela *Kalimán*.

estudiando y entrenando todo lo que le fue posible, durante 21 años, hasta alcanzar el máximo potencial del ser humano.

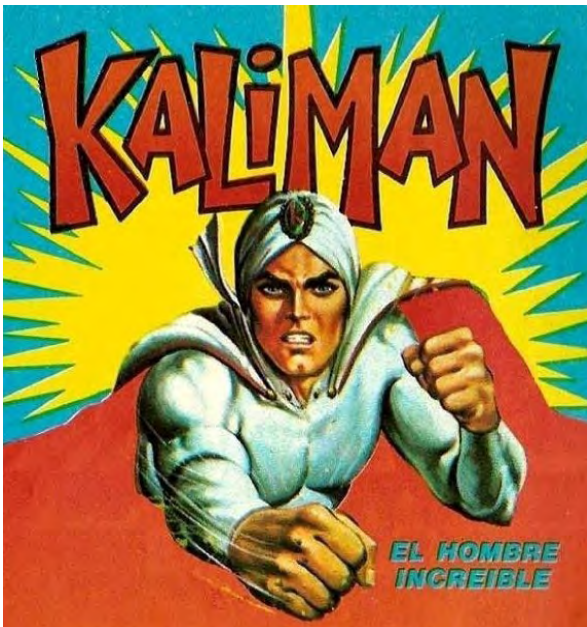
Al regresar [...] Kalimantán[,] el usurpador da muerte a su madre adoptiva y éste a su vez [sic] es muerto por una cobra. Kalimán decide repartir sus bienes y convertir el palacio en un templo.²²⁰

Después hace un juramento ante la diosa Kali, el cual debe volver cada 7 años para renovar, y sale a recorrer el mundo nuevamente, en busca de un mejor entrenamiento y de hacer justicia en cada lugar en que se le necesita.

La primera aventura de Kalimán en historieta, llamada 'Profanadores de Tumbas', lleva sus pasos a la tierra egipcia, donde enfrenta a una peligrosa banda de malhechores especializados en robar tumbas y tesoros antiguos. En ella, conoce al que será su permanente compañero de aventuras, Solín, un vivaz niño, que presume ser descendiente directo de una antigua dinastía de faraones.²²¹

Aunque Kalimán suele portar un cuchillo, no lo utiliza, el mismo dice que es sólo parte de su atuendo, y acaso utiliza de vez en cuando una cerbatana con dardos tranquilizantes, pero principalmente hace uso de sus habilidades marciales, pues rechaza la violencia como medio para obtener cualquier cosa, especialmente cuando se trata de justicia.

HISTORIA:



El origen de *Kalimán* se da en formato de radionovela en 1963, transmitido en la RCN. En donde sus creadores, Víctor Fox, Modesto Vázquez Rodríguez y Rafael Cutberto Navarro, lo popularizaron rápidamente con Luis Manuel Pelayo en la voz del protagonista, Luis de Alba como Solín y la narración de Rafael Luengas. Tal fue su éxito que pronto se publicaron las aventuras en formato de cómic.

Sin ninguna duda, *Kalimán* es la historieta más vendida en México y

²²⁰ Ricardo Jiménez Todd D. *Personajes. Kalimán*. www.kaliman.net/cine.htm 21 de mayo de 2014, 18:00 hrs. Corchetes míos.

²²¹ Amparo Bonilla. *Kalimán: El Hombre Increíble*. www.miblogdecineytv.com 21 de mayo de 2014, 16:30 hrs. Comillas del autor.

Latinoamérica, su primera edición fue publicada en Noviembre de 1965 y desde entonces se vendió semanalmente sin interrupción por 26 años.²²²

Las historias se internacionalizaron casi inmediatamente. En Colombia,

Las primeras radionovelas de Kalimán producidas por Todelar se grabaron en 1965. La producción colombiana fue reconocida por el propio libretista por el gran talento de las voces y la fidelidad a los libretos.²²³

Y a su vez a través de la editorial CINCO, se empezaron a publicar revistas del personaje; la mayoría eran reediciones de los números publicados en México.

En 1972, dio el paso lógico de un personaje que goza con el reconocimiento que ya tenía y se estrenó la primera cinta del superhéroe: *Kalimán, el Hombre Increíble*, basada en las primeras radionovelas, la cual tuvo muchos ingresos en taquilla en México y en el extranjero, al grado de animar a la producción para realizar una secuela cuatro años después. Pese a contar con el mismo director, producción y elenco (exceptuando al intérprete de Solín), *Kalimán en el Siniestro Mundo de Humanón* no obtuvo la recepción de su predecesora y no ha vuelto a realizarse otra cinta protagonizada por Kalimán desde entonces.

Kalifilms, S.A. de C.V. es una compañía creada especialmente para la incursión de Kalimán en el cine. Kalifilms produjo ambas cintas en lugares exóticos [en Egipto y Brasil] bajo la dirección de Alberto Mariscal con la actuación de Jeff Cooper en el papel principal.²²⁴

A la fecha, se siguen retransmitiendo las emisiones de *Kalimán* en diferentes emisoras de radio, además de ser la inspiración para canciones de grupos populares como Jaguares o La Maldita Vecindad, por ser uno de los superhéroes de manufactura mexicana más reconocidos internacionalmente, sin embargo, su fama a decrecido en los últimos años ante la competencia con personajes de otras latitudes.



²²² Julián Russi Díaz. *Top Ten, los Mejores Superhéroes Latinoamericanos*. En es.mishes.com 21 de mayo de 2014, 15:30 hrs.

²²³ Juan Manuel Gómez Posada. *Reviva el Encanto de la Radionovela Colombiana*. En www.todelar.com 21 de mayo de 2014, 17:00 hrs.

²²⁴ Ricardo Jiménez Todd D. *Kalimán en el Cine*. www.kaliman.net/cine.htm 21 de mayo de 2014, 15:00 hrs. Corchetes míos.

La editorial Marvel Comics quiso demandar las publicaciones debido al uso del subtítulo 'el Hombre Increíble', mismo con el que se conocía a su héroe *Hulk*. La demanda la perdieron los estadounidenses y, a modo de burla, los autores de *Kalimán* copiaron ilustraciones de Marvel, rebautizando a los personajes y así, por ejemplo, *Galactus* aparecía como el Loco Rojo *The Thing*²²⁵ varias veces reproducido, como un grupo de hombres de piedra a los que enfrentaría.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

- Cómics: - VÁZQUEZ Rodríguez, Modesto y Cutberto Navarro, Rafael. *Kalimán, el Hombre Increíble*. Corporativo Mexicano de Impresión S.A. de C.V. México. 1965 – 1991.
- VÁZQUEZ Rodríguez, Modesto y Cutberto Navarro, Rafael. *Grandes Aventuras*. Editorial Círculo Rojo. México. 1983 – 1985.
- VÁZQUEZ Rodríguez, Modesto y Cutberto Navarro, Rafael. *Lo Mejor de Kalimán, en Kalicolor*. Promotora K. México. 1983 – 1987.



- VÁZQUEZ Rodríguez, Modesto y Cutberto Navarro, Rafael. *Kalimán. Conmemorativo de Mil Millones*. Promotora K y Ediciones y Reimpresiones Rodimex. México. 1986.
- GOENAGA, Alfredo; Sains, Francisco y Torres, Guillermo. *Kalimán, de Lujo*. Promotora K. México. 1989 – 1990.

²²⁵ *La Mole o la Cosa*, por su traducción al español.

- GOENAGA, Alfredo; Sains, Francisco y Torres, Guillermo. *Kalimán, Gigante*. Editora Cinco. Colombia. 1993.
- VÁZQUEZ Rodríguez, Modesto y Cutberto Navarro, Rafael. *Los Profanadores de Tumbas*. Editora Cinco. Colombia. 1993.
- VÁZQUEZ Rodríguez, Modesto y Cutberto Navarro, Rafael. *Libro Kalimán*. Editora EGO S.A. México. 1994.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Kalimán, el Hombre Increíble*. Director: Alberto Mariscal. Protagonistas: Jeff Cooper, Nino Del Arco, Susana Dosamantes y Carlos Cardán. México. 1972. 107 min.
- *Kalimán en el Siniestro Mundo de Humanón*. Director: Alberto Mariscal. Protagonistas: Jeff Cooper, Milton Rodríguez, Carlos Cardán, Lenka Erdor y Manuel Bravo. México. 1976. 103 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Radionovelas: - *Kalimán*. Director: Marcos Ortiz. Creadores: Víctor Fox, Modesto

Vázquez Rodríguez y Rafael Cutberto Navarro. Protagonistas: Luis Manuel Pelayo, Luis de Alba, Isidro Olace y Rafael Luengas. RCN. México. 1963 – Presente.

- *Kalimán*. Director: Gaspar Ospina. Creadores: Víctor Fox, Modesto Vázquez Rodríguez y Rafael Cutberto Navarro. Protagonistas: Gaspar Ospina y Erika Krum. Todelar Radio. Colombia. 1965 – Presente.

EL LEOPARDO

NOMBRE REAL: Manuel.

OTROS ALIAS: Ninguno.



OCUPACIÓN: Abogado.

HABILIDADES: Ágil pistolero.

BASE DE OPERACIONES: San Lorenzo.

ALIADOS: Li Fu.

ENEMIGOS: Amadeo y René.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Garra del Leopardo*. Director: Jaime Salvador. México. 1963.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“El remilgado abogado Manuel llega al pueblo de San Lorenzo para ejercer su profesión. Acompañado por su fiel ayudante Li Fu, el muchacho se instala y comprueba que la violencia reina en la región”²²⁶. Inmediatamente después de instalarse, contrata a Rita como secretaria, pese a la oposición del padrastro de ella. La chica le recomienda hacerse de un arma para defenderse de los malhechores que dominan el lugar pero él se mantiene firme en su idea de no violencia y en sus ideales de ley y justicia.

Mientras el abogado intenta atrapar a Amadeo, el líder de una banda de delincuentes, el Leopardo, justiciero enmascarado, aparece en el pueblo y comienza a perseguir a los injustos.

La banda de Amadeo ataca un banco y asesinan al gerente para, después, haciéndose pasar por civiles, echar la culpa del crimen a Luis, el cajero. Manuel presta sus servicios de abogado al inocente, pero el verdadero peligro al que se enfrenta Luis es la euforia de los vecinos que lo quieren linchar, es ahí que



ANA BERTHA LEPE y MANUEL LÓPEZ OCHOA en "LA GARRA DEL LEOPARDO" con El "Chino" Herrera, Hector Godoy y Quintín Balboa. Distribuida por Clasa Motion, Inc. • C1243

²²⁶ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 201.

el Leopardo juega el papel de defensor suyo, refugiándolo en una cueva.

Finalmente, el Leopardo descubre que el villano detrás de todas las fechorías en San Lorenzo es el padrastro de Rita. El héroe resulta victorioso, devela su identidad a Rita y se compromete con ella.

HISTORIA:

Un héroe original, pues pese a su atuendo tan colorido, no pretendía ser parodia, sino una cinta seria de héroes, muy al estilo, tan recurrente ya en esos años, del Zorro. Quizá por el atuendo que utilizaba, osado para la época, no gozó de la comprensión del público y su existencia se limitó a un solo filme.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Garra del Leopardo*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Ana Bertha Lepe, Manuel López Ochoa, Daniel Herrera y Jorge Russek. México. 1963. 94 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LAS HIJAS DEL ZORRO

MIEMBROS DEL EQUIPO: Rosa y Lupe.

NOMBRE REAL: Rosa Ortigosa y Guadalupe Ortigosa.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Justicieras.

HABILIDADES: Talentosas jinetes y espadachines.

BASE DE OPERACIONES: California.

ALIADOS: Toribio y Zorro.

ENEMIGOS: Ulloa y Don Gonzalo/El Maestro.

PARENTES CONOCIDOS: Rodrigo Ortigosa/Zorro (Padre fallecido) y madre fallecida de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Las Hijas del Zorro*. Director: Federico Curiel. México. 1964.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El Zorro lucha contra la opresión en California, al tiempo que asiste ilusionado al embarazo de su esposa, esperando tener un digno sucesor. Doña Leonor, sobrina del gobernador Mendoza, denuncia al justiciero y éste termina siendo apresado y encarcelado en una isla. Más tarde, su mujer alumbró a dos preciosas niñas: Rosa y Lupe.²²⁷

Ulloa, marido de Leonor, junto con sus tropas, completa la maldad al atacar el hogar del Zorro e incendiarlo, pero el fiel ayudante del héroe, Toribio, logra rescatar a las niñas. A partir de ahí y hasta sus 18 años, él las cuida y entrena, hasta que se convierten en dos justicieras que seguirían los pasos de su padre, combatiendo la tiranía del ahora gobernador Ulloa.

Al enterarse el villano de la visita de un ministro de España, manda ejecutar al Zorro y es cuando sus hijas se enteran de su paradero y deciden rescatarlo. En un enfrentamiento final, el Zorro recibe una herida mortal, pero sus hijas logran vengarlo antes de que el victimario lograra escapar.



²²⁷ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 65.

Continuando sus travesías a favor de la justicia, las hijas del Zorro se encuentran con una hacienda en la que un villano desconocido, llamado 'El Maestro', está tratando de hacerse de la herencia de la dueña una vez que ésta muera. Actuando de manera anónima, descubren que Don Gonzalo, el administrador de una posada cercana al lugar, es quien está detrás de todo, ajustan cuentas con él y entregan las tierras a los campesinos, a quienes originalmente había prometido la herencia la dueña.

HISTORIA:

La película de Federico Curiel se estrenó un año después de las películas de *Las Hermanas X*²²⁸, y siguiendo la temática de las heroínas justicieras, encarnadas por las mismas actrices, pero esta vez aprovechando la historia del popular héroe, el Zorro, pero adaptado a un contexto más propio del cine mexicano de la época y cambiando el nombre del *alter ego* del enmascarado, así como su historia familiar. La película se divide en tres capítulos titulados *Las Hijas del Zorro*, *La Z Fatídica* y *El Castigo*.

Ese mismo año aparece la secuela *Las Invencibles*, dividida en los capítulos *Las Invencibles*, *La Huida* y *La Traición*, en donde continúan las aventuras de las chicas, ya más desligadas del mito del Zorro.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Las Hijas del Zorro*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Kitty de Hoyos, Darcia González, Eduardo Fajardo y Rafael Bertrand. México. 1964. 87 min.
- *Las Invencibles*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Kitty de Hoyos, Darcia González, Eduardo Fajardo y Pancho Córdova. México. 1964. 86 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

²²⁸ Ver ficha de *Las Hermanas X*, anteriormente en este texto.

JUAN DERECHO

NOMBRE REAL: Juan Derecho.

OTROS ALIAS: Chicote Juan y Defensor de los Desheredados.

OCUPACIÓN: Justiciero.

HABILIDADES: Usa un látigo llamado 'chicotito' para castigar a los injustos.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Todo aquel que comete alguna injusticia contra los indefensos.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Chucherías*.

Creador: Jesús Salinas Ortega y Héctor Lechuga. México. 1964.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Conocido como el defensor de los desheredados, hace una aparición imprevista cada vez que alguien quiere abusar de quienes no tienen medios para defenderse, intimidando a los villanos con un simple látigo, para obligarlos a hacer lo correcto.

HISTORIA:

En la década de los 1960, Jesús 'Chucho' Salinas y Héctor Lechuga, iniciaron un programa televisivo de crítica política llamado Chucherías, en el cual se incluían cápsulas en las que se retrataba alguna situación cotidiana de injusticia social, en la cual aparecía el personaje de Juan Derecho para atemorizar a los injustos.

APARICIONES A MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *Chucherías*. Creador: Jesús Salinas Ortega y Héctor Lechuga.

Protagonistas: Jesús Salinas Ortega y Héctor Lechuga. México. 1962 – 1973.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

RELÁMPAGO [2]

NOMBRE REAL: Rod Harrelson.

OTROS ALIAS: El Ser Increíble.

OCUPACIÓN: Científico.

HABILIDADES: Es un Cyborg con poderes eléctricos y la capacidad de volar.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad desconocida.



ALIADOS: Profesor Hackett.

ENEMIGOS: Krautzewitz, aliens, monstruos, dinosaurios, científicos locos y robots malévolos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: NOROÑA, Enrique y Grecia, Alonso. *Relámpago. El Ser Increíble #1*. La Prensa. México. 1964.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Rod Harrelson es un científico que sufrió un accidente mortal, pero fue resucitado por el profesor Hackett, como un Cyborg

con poderes eléctricos. El mismo profesor le entrega al héroe su traje y lo ayuda a controlar sus poderes para combatir el mal.

El ser increíble... en apariencia no es humano, sino robot... pero es el pionero de una brillantísima y naciente era en el proceso misterioso del perfeccionamiento de la humanidad... de mente científica, de cuerpo hercúleo, de poder y audacia increíbles para el mundo del mal, el terrible dique que contiene los desafortunados intentos de sus torcidas mentes. Relámpago es el espíritu de Némesis para los malvados... Es la viva representación de la justicia... Es el terror del crimen... Es... Relámpago, el ser increíble.²²⁹

HISTORIA:

Un cómic de mediados de la década de 1960, escrito por Enrique Noroña, que se inspiró en los de manufactura estadounidense, logrando una alta calidad en sus gráficos y sus historias que por un tiempo llegaron a competir fuertemente con ellos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - NOROÑA, Enrique y Grecia, Alonso. *Relámpago. El Ser Increíble*. La Prensa. México. 1964 – 1966.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

²²⁹ Enrique Noroña y Alonso Grecia. *Relámpago. El Ser Increíble* #1. La Prensa. México. 1964. Pág. 1. Puntos suspensivos del autor.

BLUE DEMON (Y BLUE DEMON JR.)

NOMBRE REAL: Alejandro Muñoz Moreno.

OTROS ALIAS: El Demonio Azul, Manotas, Tosco Muñoz, Blue y La Leyenda Azul.

OCUPACIÓN: Luchador Profesional.

HABILIDADES: Técnicas de luchador profesional.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: El Santo²³⁰, Mil Máscaras²³¹, Tinieblas²³², el Rayo de Jalisco, el Médico Asesino, Black Shadow²³³, el Fantasma Blanco, Superzan²³⁴, Zovek²³⁵.

ENEMIGOS: El Santo, el Cosaco, Murciélago, los Diabólicos, Marcus Androide, Perro Negro.

Aráchnea, monstruos y científicos locos.

PARIENTES CONOCIDOS: Black Shadow (supuesto hermano), Roberto/Blue Demon Jr. (Hijo adoptivo), Black Shadow Jr. (supuesto sobrino), Flama Solar (sobrino adoptivo), tíos de nombre desconocido, padre y madre de nombre desconocido y once hermanos

de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Alejandro Muñoz nació en Nuevo León, México, el 24 de abril de 1922 .

Blue Demon debuta como luchador el 12 de marzo de 1948 en la Ciudad de México.



²³⁰ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

²³¹ Ver ficha de *Mil Máscaras*, posteriormente en este texto.

²³² Ver ficha de *Tinieblas*, posteriormente en este texto.

²³³ Ver ficha de *Black Shadow*, anteriormente en este texto.

²³⁴ Ver ficha de *Superzan*, posteriormente en este texto.

²³⁵ Ver ficha de *Zovek*, posteriormente en este texto.

Blue Demon aparece por primera vez en medios como personaje ficticio en: Película: *Demonio Azul*. Director: Chano Urueta. México. 1965

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Blue Demon, fuera del ring de lucha, combate seres extraños, monstruos y científicos locos que amenazan la seguridad de los inocentes. En muchas ocasiones es líder de un grupo de luchadores llamados ‘Los Campeones de la Justicia’, que incluyen a figuras legendarias como Mil Máscaras, Tinieblas, El Rayo de Jalisco, El Médico Asesino, El Fantasma Blanco y Superzan. “En la película *Blue Demon En el Mundo de los Muertos*, se narra que uno de los ancestros de Blue Demon era un esbirro demoníaco al servicio de la bruja Damiana”²³⁶.

Aunque Santo no es miembro del equipo de Blue Demon, en algunas aventuras hicieron equipo. Estas aventuras son muy valiosas pues se trata del equipo formado por los dos más grandes luchadores en el imaginario de los mexicanos y del mundo. Santo y Blue Demon, a pesar de haber hecho tal mancuerna, siempre fueron rivales dentro y fuera del ring²³⁷.



²³⁶ Geo Ortiz. *Blue Demon*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 10 de julio de 2016, 20:00 hrs.

²³⁷ Anónimo. *Blue Demon Biography/Filmography*. En www.santoandfriends.com 3 de abril de 2013, 17:00 hrs.

HISTORIA:

Alejandro Muñoz nació en Rinconada, en Nuevo León, México, el 24 de abril de 1922. Su padre se dedicaba a la agricultura, pero él decidió irse a la ciudad de Monterrey con sus tíos, ahí trabajó en los ferrocarriles y fue donde se ganó el apodo de 'Manotas'. En una ocasión se encontró con el luchador Rolando Vera y se interesó en que lo entrenara para dedicarse a la lucha libre. Su debut fue el 12 de marzo de 1948 en Laredo, Texas, en una lucha que le ganó a Chema López, tras lo que viajó a la Ciudad de México, en septiembre de ese año, para dedicarse de lleno a la lucha, ya con el nombre de Blue Demon.

Al principio Blue Demon era parte de los Rudos e hizo pareja por muchos años con Black Shadow, haciéndose llamar 'Los Hermanos Shadow'. Cuando Shadow fue derrotado y desenmascarado por Santo en 1952, Blue Demon cambió al bando de los Técnicos y nació una rivalidad que comenzaría con dos enfrentamientos históricos con el 'Enmascarado de Plata', al cual venció y, aunque hicieron equipo en varias películas después, Santo nunca olvidaría la derrota.

Blue Demon había aparecido desde 1961 en algunas películas como un luchador extra, pero en 1964, Enrique Vergara, productor de las películas de Santo, decidió darle su propia serie de películas como protagonista.

Muñoz se retiró del ring en 1988 en La Arena México, en una lucha en equipo con su hijo Blue Demon Jr., quien continúa su legado hasta la fecha. Un año después ofreció una lucha más, esta vez definitiva, en un duelo de 'máscara contra máscara' contra dos luchadores a los que derrotó. El 16 de noviembre de 2000 murió de un ataque al corazón y fue enterrado con su máscara puesta, pues su identidad fue bien guardada durante toda su vida²³⁸.



²³⁸ Sergei. *Blue Demon*. En www.cinefantastico.com 3 de abril de 2013, 18:00 hrs.

Blue Demon Jr. es hijo adoptivo de Alejandro Muñoz, lo cual generó mucha polémica cuando se supo en el medio, pues se decía que no llevaba la sangre del luchador y por tanto no era digno de heredar la máscara. Cuando era niño no sabía de la personalidad secreta de su padre, se enteró a los 6 años cuando, camino a ver las luchas, su padre se puso la máscara, antes de llegar, en el auto, y toda la afición se acercó emocionada a verlo.

Cuando era joven, el heredero se entrenaba en diferentes deportes, pero no pensaba en continuar con el personaje de Blue Demon, sin embargo sus amigos lo animaron y el negoció con su papá, quedando en que cuando acabara sus estudios podía convertirse en luchador profesional.



Blue Demon Jr. empezó a practicar la lucha a escondidas de su padre bajo el nombre de Blue Kid, pero cuando éste se enteró le prohibió seguirlo haciendo y ordenó que se quitara ese nombre porque tenía que llamarse Blue Demon igual que él²³⁹. El 11 de julio de 1984 debutó haciendo equipo con su padre y, desde el principio, siempre tuvo que enfrentar luchadores del más alto nivel. Tras el fallecimiento de su padre toma más fuerza su herencia y el público lo reconoce como Blue Demon, personaje que sigue portando con orgullo hasta hoy.

²³⁹ GJD. *Blue Demon Jr.: La Historia de un Hijo Adoptivo*. En www.informador.com.mx 3 de abril de 2013, 19:00 hrs.

En 1969, Blue Demon aparece en el escenario de los cómics en la fotonovela semanal *El Increíble Blue Demon*, de Ediciones Latinoamericanas²⁴⁰. Le seguirían las revistas *La Leyenda de Blue Demon* y *Blue Demon*. En 2005 su hijo reintroduce al personaje en los títulos de *Blue Demon Jr. El Legado*.

Susy Romero, bajo la supervisión del propio Blue Demon Jr., narra en esta serie de cómics el origen de Roberto, el hombre bajo la máscara, quien se encuentra al luchador clandestino Perro Negro en Japón, después de haber huido de México para huir de los malos recuerdos. Con ayuda de dos amigos de su padre llega a convertirse en el heredero del manto azul²⁴¹.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - *El Increíble Blue Demon*. Ediciones Latinoamericanas. México. 1969.

- *La Leyenda de Blue Demon*. Editorial Ejea. México. 1980.
- *Blue Demon*. Editormex Mexicana. México.
- ROMERO, Susy; Sandoval, Horacio y Blue Demon Jr. *Blue Demon Jr: El Legado*. México. 2005.
- GALINDO, Miguel y Quintero, José. *Blue Demon Junior. Día Mundial del Linfoma*. Editorial Gavilán Comunicaciones. México. 2009.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Furia del Ring*. Director: Tito Davison. Protagonistas: Luz María Aguilar, Germán Robles, Blue Demon y Black Shadow. México. 1961. 95 min.
- *Demonio Azul*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Blue Demon, Jaime Fernández y Cesar Gay. México. 1965.
- *Blue Demon vs. El Poder Satánico*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Blue Demon, Martha Elena Cervantes, Jaime Fernández y Santo. México. 1966.
- *Arañas Infernales*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Blanca Sánchez y Martha Elena Cervantes. México. 1968. 85 min.

²⁴⁰ Ernesto Priego. *Blue Demon: You Can't Kill a Vampire*. En www.gothic.stir.ac.uk 3 de abril de 2013, 21:00 hrs.

²⁴¹ Everardo Ferrer. *Blue Demon Jr., el Legado 1*. En www.artes9.com 3 de abril de 2013, 20:00 hrs.

- *Blue Demon Destructor de Espías*. Director: Emilio Gómez Muriel. Protagonistas: Blue Demon, Carlos East, Alma Delia Fuentes y Maura Monti. México. 1968. 85 min.
- *La Sombra del Murciélago*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Jaime Fernández, Marta Romero y Blue Demon. México. 1968. 90 min.
- *Blue Demon Contra Cerebros Infernales*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Blue Demon, David Reynoso, Ana Martín y Noé Murayama. México. 1968. 85 min.
- *Blue Demon Contra las Diabólicas*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Blue Demon, David Reynoso y Ana Martín. México. 1968. 87 min.
- *Pasaporte a la Muerte*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Blue Demon, Ana Luis Peluffo y Eric del Castillo. México. 1968. 85 min.
- *Blue Demon Contra las Invasoras*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Blue Demon, Enrique Aguilar, Guillermo Anaya y René Barrera. México. 1969. 87 min.



- *Santo el Enmascarado de Plata y Blue Demon Contra los Monstruos*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Jorge Rado y Carlos Ancira. México. 1970. 85 min.
- *Santo Contra Blue Demon en la Atlántida*. Director: Julián Soler. Protagonistas: Santo, Jorge Rado, Rafael Banquels y Blue Demon. México. 1970. 85 min.
- *El Mundo de los Muertos*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Pilar Pellicer y Carlos León. México. 1970.
- *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Médico Asesino y Black Shadow. México. 1971. 80 min.
- *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil

- Máscaras, Médico Asesino, Black Shadow y Tinieblas. México. 1971. 80 min.
- *Las Momias de Guanajuato*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Julio César y Santo. México. 1972. 85 min.
 - *Vuelven los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras y El Rayo de Jalisco. México. 1972. 85 min.
 - *Las Bestias del Terror*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Quintín Bulnes, Idania del Cañal, Blue Demon, Mil Máscaras y Santo. México. 1973. 83 min.
 - *Blue Demon y Zovek en 'La Invasión de los Muertos'*. Director: René Cardona. Protagonistas: Blue Demon, Guillermo Anaya, Francisco Fernández y Zovek. México. 1973. 85 min.
 - *Santo Blue Demon Contra Drácula y el Hombre Lobo*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Aldo Monti y Agustín Martínez Solares. México. 1973. 90 min.
 - *El Triunfo de los Campeones Justicieros*. Director: Rafael Lazuna. Protagonistas: Blue Demon, Superzan, Elsa Cárdenas y Claudio Lanuza. México. 1974. 83 min.
 - *Santo y Blue Demon Contra el Doctor Frankenstein*. Director: Miguel M. Delgado. Protagonistas: Santo, Blue Demon, Jorge Russek y Sasha Montenegro. México. 1974. 95 min.
 - *La Mafia Amarilla*. Director: René Cardona. Protagonistas: Blue Demon, Tere Velázquez y Armando Silvestre. México. 1975. 90 min.
 - *Noche de Muerte*. Director: René Cardona. Protagonistas: Blue Demon, Tere Velázquez, Gina Romand y Germán Valdez 'Tin-Tan'. México. 1975. 84 min.
 - *El Hijo de Alma Grande*. Director: Tito Novaro. Protagonistas: David Lamar, Blue Demon y Ana Bertha Lepe. México. 1976. 90 min.
 - *La Mansión de las 7 Momias*. Director: Rafael Lanzua. Protagonistas: Blue Demon, María Cardenal, Superzan, Claudio Palacios y Manuel 'Manolín' Palacios. México. 1977. 90 min.



- *Misterio en Las Bermudas*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Blue Demon y Mil Máscaras. México. 1979.
- *Mil Máscaras vs. The Aztec Mummy*. Directores: Jeff Burr y Chip Gubera. Protagonistas: Mil Máscaras, Jeffrey Uhlmann, Willard E. Pugh, Melissa Osborn, Hijo del Santo, Blue Demon Jr., Dos Caras y Huracán Ramírez Jr. E.U.A. 2007. 90 min.
- *Sin Ella*. Director: Jorge Colón. Protagonistas: Luis Roberto Guzmán, Lola Dueñas, Zuria Vega y Paola Núñez. México. 2010. 109 min.
- *Hecho en México*. Director: Duncan Bridgeman. México. 2012. 89 min.
- *Get the Gringo*. Director: Adrian Grünberg. Protagonistas: Mel Gibson, Kevin Hernandez, Dolores Heredia y Daniel Giménez Cacho. E.U.A. 2012. 96 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Película para televisión: - *Ringo f Horror. The Big Bang!* Protagonistas: Austin Aries, Saul Armendáriz, Claudio Castagnoli y Blue Demon Jr. E.U.A. 2010.

Programas: - *Contrapunto. La Lucha Libre, ¿Circo, Maroma, Teatro o Deporte?*

Conductor: Jacobo Zabludovsky. México. 1984.

- *Blue Demon, el Campeón*. Protagonistas: Blue Demon y Blue Demon Jr. México. 1989.

Series: - *México Siglo XX*. Capítulo: *Vivir en la Lucha Libre: La Historia de la Lucha Libre en México*. Director: Juan Francisco Urrusti. Protagonistas: Blue Demon, Hijo del Santo, Huracán Ramírez y Wolf Ruvinskis. México. 1998. 50 min.

- *Blue Demon*. Creadores: Mauricio Cruz y Javier Solar. Protagonistas: Tenoch Huerta, Joaquín Cosío, Ana Brenda Contreras y Andrés Almeida. México. 2016.

- Múltiples transmisiones de sus luchas en la arena.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL CHARRO DE LAS CALAVERAS

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Vengador.

HABILIDADES: Diestro combatiente cuerpo a cuerpo y espadachín.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Cleofas, Juanito y Perico.

ENEMIGOS: El Lobo Humano, el Vampiro Siniestro y Jinete sin cabeza.

PARIENTES CONOCIDOS: Perico (Hijo adoptivo).



PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Charro de las Calaveras*. Director: Alfredo Salazar. México. 1965.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

A raíz del asesinato de una pareja por parte de unos bandoleros, el hijo que les sobrevivió decide convertirse en un vengador anónimo, llamado el Charro de las Calaveras, cuya característica son su máscara [“yo respeto a la justicia Perico, y la

justicia no tiene rostro”²⁴²] y las calaveras que porta su camisa. “Se identificaba por su traje negro, su caballo prieto y su gran valor. Porque en sus espaldas, como una amenaza, unas calaveras se veían lucir. [...] El emblema blanco de sus calaveras, signo de exterminio, siempre lo cuidó”²⁴³.

Un día, el Charro andaba cerca de un pueblo cuando se encuentra con el cadáver de un hombre asesinado por una criatura misteriosa, así que decide investigar y llega a la casa de la familia Alvatierra, quienes están preocupados por que los campesinos están desapareciendo y por la salud de su hijo Perico, quien está mal desde el día que, según él, vio a un monstruo. La investigación del héroe lo conduce a descubrir y enfrentar al Lobo Humano, quien asesina a la madre de la familia Alvatierra. Posteriormente el charro consulta a la bruja Andra, quien revive a una de las víctimas del monstruo para que le revele la identidad de éste, quien resulta ser el padrastro de Perico. En el enfrentamiento final, el licántropo cae de un barranco y pierde la vida, así que a partir de ese momento Perico es adoptado por el vengador y Cleofas, sirviente de la familia, lo sigue en sus aventuras posteriores.

En la segunda aventura del héroe, Perico va a la escuela mientras Cleofas y otro niño; Juanito, lo acompañan a San Andrés para encontrarse con el misterio del Vampiro Siniestro, quien de día no puede vivir, pero de noche ha matado a varias personas. Tras acabar con la vida del padre de una joven llamada María, el vampiro la mira y se enamora de ella, así que se obsesiona con convertirla en vampiriza para vivir juntos eternamente. A pesar del rescate del Charro y sus amigos, ella es secuestrada por el villano, que logra su cometido y la transforma para mandarla a asesinar al justiciero. El enmascarado, sin saber de su posible destino, busca a ambos vampiros y es casi derrotado en una lucha en el cementerio, de la que se salva gracias a



²⁴² Palabras de el Charro de las Calaveras, para explicar porqué usa máscara, mencionadas por el personaje en la película *El Charro de las Calaveras*, dirigida por Alfredo Salazar.

²⁴³ Fragmento del *Corrido del Charro de las Calaveras*, interpretado por el Trío Calaveras en la introducción de la película *El Charro de las Calaveras*, dirigida por Alfredo Salazar.

Juanito y Cleofas, que le dan la oportunidad de acabar con el monstruo y a su vez con el hechizo que poseía a María.

En la última historia, conocemos a Gloria, quien guarda una caja que pertenecía a su abuelo, que era científico, cuyo contenido es la cabeza de un bandido conocido como 'el Chacal'. La cabeza fue entregada años atrás al pariente de la mujer para que la analizara con fines científicos, pero ella manda a un campesino a enterrarla en el cementerio debido a que últimamente ha empezado a hablar, pidiendo ser devuelta a su dueño, pues él y sus secuaces han penado desde hace cien años a causa de una maldición que no les permite descansar. La cabeza regresa mágicamente a casa de Gloria y el Jinete sin Cabeza va en su búsqueda decapitando con un machete a quien se cruce en su camino, para finalmente, recuperarla, secuestrar a Gloria y sembrar el terror junto con sus secuaces calaveras como venganza. Cuando el Charro de las Calaveras se entera de lo que acontece toma cartas en el asunto y enfrenta al monstruo para derrotarlo en un combate espada contra machete y seguir su camino por donde quiera que se le necesite para salvar a la gente de terrores amenazantes.

HISTORIA:

El Charro de las Calaveras es la primer película escrita dirigida y actuada por Alfredo Salazar (en la cinta aparece como la primera víctima del Lobo humano y también la primera del Vampiro Siniestro). Quien desde antes se conoció más bien por su trabajo como guionista de películas de horror y de luchadores como *La Momia Azteca Contra el Robot Humano* y *Las Luchadoras Contra la Momia*, posteriormente escribió algunas de las cintas protagonizadas por el Santo y Blue Demon, como '*Santo*' *Contra los Secuestradores*, *Santo y Blue Demon Contra Drácula* y *el Hombre Lobo* y *Santo y Blue Demon Contra el Doctor Frankenstein*. Aunque nunca volvió a dirigir una película del estilo y el personaje no volvió a aparecer en ninguna adaptación.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Charro de las Calaveras*. Director: Alfredo Salazar. Protagonistas: Dagoberto Rodríguez, David Silva, Alicia Caro y Pascual García Peña. México. 1965. 79 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL JINETE JUSTICIERO

NOMBRE REAL: Felipe.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Ladrón.

HABILIDADES: Experto jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo de Río Seco.

ALIADOS: Rosita Alvérez.

ENEMIGOS: Hipólito y la policía.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Aquella Rosita Alvérez*. Director: René Cardona. México. 1965.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Ubicada en el siglo XIX, la historia se centra en el personaje de Felipe, un defensor de los pobres, quien está a punto de ser ahorcado y por ello recuerda lo sucedido: En el pueblo de Río seco, los trabajadores son explotados por el ayuntamiento que les debe muchas quincenas. Cansado de la situación, el protagonista decide hacer justicia con su propia mano por lo que exige el



dinero de la caja fuerte del banco. Al obtenerlo, lo reparte entre todos los empleados.²⁴⁴

Al tomar la decisión de volverse el héroe del pueblo, es enfrentado por la policía y por el regidor Hipólito. Rosita Álvarez, quien está enamorada de él, se convierte en su mejor aliada, ayudándolo a huir y también aceptando matrimoniarse con el villano a cambio de la libertad de Felipe. En el baile que se supone va a anunciar la boda, el justiciero aparece para que Rosita pueda librarse del compromiso forzoso.

Poco después, en una fiesta, Rosita es asesinada por Hipólito y el enmascarado comienza una persecución del villano para vengarse de él.

HISTORIA:

René Cardona dirigió una película tipo western en la que pretendía, como el título lo indicaba, mostrar el valor heroico de un personaje femenino, pero cayó en la exaltación del héroe masculino, interpretado por Juan Gallardo.

Posteriormente revive al personaje para una secuela en la que, incluso, para dar un mayor peso a su protagonismo y heroicismo, mata a Rosita como premisa de la cinta. “La película mezclaba aspectos dramáticos con aventuras y algunos elementos del cine de terror. Algo similar a lo que intentó hacer Vicente Oroná en *Los jinetes de la bruja*²⁴⁵ (1965)”²⁴⁶.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Aquella Rosita Álvarez*. Director: René Cardona. Protagonistas: Rosa de Castilla, Juan Gallardo, Ofelia Guilmáin y Eleazar García ‘Chelelo’. México. 1965.
- *El Jinete Justiciero en Retando a la Muerte*. Director: René Cardona. Protagonistas: Juan Gallardo, Sonia Infante, Ofelia Guilmáin y Eleazar García ‘Chelelo’. México. 1966.

²⁴⁴ Filmaffinity. *Aquella Rosita Álvarez*. En www.filmaffinity.com 5 de junio de 2015, 10:30 hrs.

²⁴⁵ Ver ficha de *Los Jinetes de la Bruja*, posteriormente en este texto.

²⁴⁶ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 183. Cursivas y paréntesis del autor.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

RADIUS

NOMBRE REAL: Dr. Radius.

OTROS ALIAS: El Hombre Increíble.

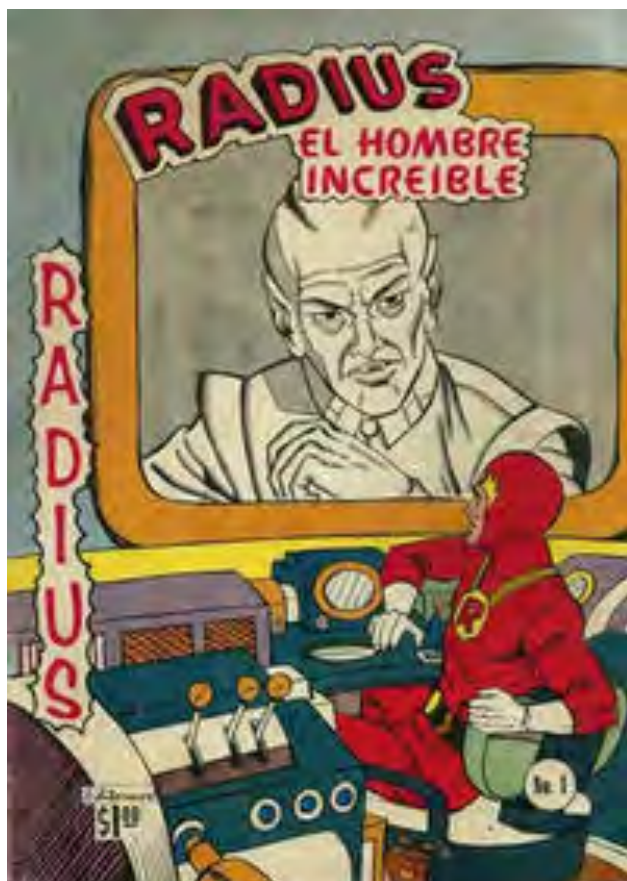
OCUPACIÓN: Científico.

HABILIDADES: Utiliza diferentes inventos de su creación para sus fines.

BASE DE OPERACIONES: Planeta Tierra.

ALIADOS: Ingrid.

ENEMIGOS: Extraterrestres.



PARENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: ARZOTE, V. *Radius. El Hombre Increíble*. Editormex. México. 1965.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El Doctor Radius se autoproclamó defensor del planeta Tierra y, aprovechando sus conocimientos científicos, con la ayuda de su novia Ingrid realiza diferentes inventos, incluidas naves espaciales, para evitar que las fuerzas del mal dañen el planeta azul.

HISTORIA:

Radius es el protagonista de un cómic de ciencia ficción publicado durante un corto periodo por Editormex durante la década de 1960.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - ARZOTE, V. *Radius. El Hombre Increíble*. Editormex. México. 1965.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ANIBAL 5²⁴⁷

NOMBRE REAL: Anibal 5.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Agente Secreto.

HABILIDADES: Cyborg-Humano.

BASE DE OPERACIONES: Latinoamérica.

ALIADOS: Agencia Latino-Americana de Defensa (ALAD).



ENEMIGOS: Las Momias Románticas, las Mujeres Topo y el Hombre Mujer.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

²⁴⁷ Anibal 5 es incluido como héroe hecho en México a pesar de ser creación de un artista chileno y tener versiones publicadas en otros países ya que fue concebido en este país e inspirado en elementos netamente mexicanos.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: JODOROWSKI, Alejandro y Moro Cid, Ángel. *Anibal 5*. Editorial Novaro. México. 1966.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

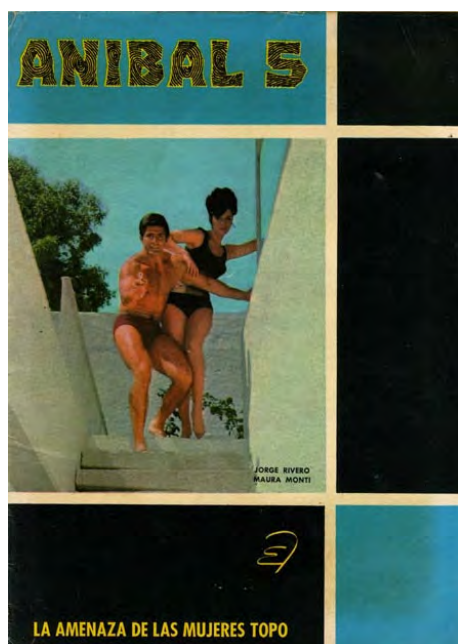
“Un joven sometido a cirugías y microcirugías destinadas a insertar en su cuerpo dispositivos electrónicos que potenciaban sus capacidades naturales, pero también lo dotaban de múltiples aparatos y mecanismos imperceptibles a simple vista”²⁴⁸, convirtiéndose en Anibal 5 es un agente secreto Cyborg controlado por un grupo de científicos de la Agencia Latino-Americana de Defensa (ALAD), mandado a peligrosas misiones, pero siempre en busca de chicas.

HISTORIA:

Anibal 5 fue creado en 1966 por el artista chileno Alejandro Jodorowski (guionista) y Ángel Moro Cid (artista), inspirados en la imagen del actor Jorge Rivero, a quien usarían para ilustrar las portadas con su fotografía.

La historieta fue considerada demasiado revolucionaria para su tiempo, por lo que, de 10 números que se maquilaron, sólo se publicaron 6 en la editorial Novaro.

El escándalo alrededor de la historieta se debió a sus complicadas tramas y a ser ‘el primer Cyborg en aventuras sexuales’.



²⁴⁸ Elmetiche007. *chisme comic anibal 5 historieta de Jodorowsky mucahi bassoco*. En www.youtube.com 21 de marzo de 2013, 20:00 hrs.

Fue considerado uno de los principales personajes de historieta del mismo año de su publicación junto con *Fantomas*²⁴⁹, de Lara y Cardona Peña y *Juan José Panadero 'El Payo'*²⁵⁰ de Guillermo Vigil.

Hasta 23 años después, Jodorowski se animó a publicar estas historias de nuevo en Europa bajo el nombre de *Anibal Cinq* con trazos de Georges Bess, quien opinó que la obra estaba lista para ser conocida y asimilada²⁵¹.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - JODOROWSKI, Alejandro y Moro Cid, Ángel. *Anibal 5*. Editorial Novaro. México. 1966.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.



APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómics online: - JODOROWSKI, Alejandro y Bess, Georges. *Anibal Cinq*. Editorial *Humanoïdes Associés*. Francia. 1990²⁵².

FANTOMAS

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: La Amenaza Elegante.

OCUPACIÓN: Ladrón.

HABILIDADES: Maestro del disfraz,

²⁴⁹ Ver ficha de *Fantomas*, posteriormente en este texto.

²⁵⁰ Ver ficha de *El Payo*, posteriormente en este texto.

²⁵¹ Alvamarquina. *Manuel Moro Cid y Anibal 5*. En artes9.com 19 de marzo de 2013, 19 hrs.

²⁵² www.livre.fnac.com/a1496329/Bess-Anibal-Cinq 21 de marzo de 2013, 20:00 hrs.

talentoso ladrón y galante seductor.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Profesor Semo, C-19, Orión, Yago, Acuario, Andrómeda, Aries, Cáncer, Capricornio, Escorpio, Géminis, Libra, Leo, Piscis, Sagitario, Tauro y Virgo.

ENEMIGOS: Inspector Gerard, Madame Xandú, la Viuda Negra, Anna Longhi, Satanás, el Barón Niebla, Doctor Findus, Bagnolet, Casuax, el Hijo de Hitler, el Cacique Inmortal, el Lama, Papá Loi, Mali, Dr. Pánico, El Implacable y Yago.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: LARA, Rubén y Cardona Peña, Alfredo. *Tesoro de Cuentos Clásicos #103*. Editorial Novaro. México. 1966.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

La versión mexicana de Fantomas es una especie de mezcla entre James Bond y Robin Hood, con una máscara blanca que prácticamente nunca se quita, quien a pesar de ser millonario, comete robos para utilizar las ganancias de ellos en causas altruistas y para mantener su búnker, en una isla camuflada, imposible de localizar, en el que opera junto al profesor Semo, quien lo provee de la tecnología necesaria, y trece hermosas mujeres, cuyos nombres corresponden a los signos zodiacales, más una llamada Andrómeda, que lo auxilian en sus misiones.

Fantomas era un ladrón de escala internacional, que se recurría cometiendo sus crímenes asumiéndolos como retos a su inteligencia, para conseguir los fondos que mantuvieran su imperio tecnológico con el cual, a espaldas del común de los mortales, sostenía obras filantrópicas alrededor del mundo, y también para satisfacer su personal gusto por lo mejor de la creación artística tanto científica, plástica y lúdica. Lo ayudaban en su empeño el profesor Semo, un erudito inventor nerd con facha a lo Einstein, y por si fuera poco, era nieto de Julio Verne, y el creador de artilugios y soluciones científicas para resolver los problemas que se le presentaran



a Fantomas. Otro de sus aliados era el simpatiquísimo robot C-19, cuya gracia era que nunca podía pronunciar correctamente la palabra ‘Semo’.²⁵³

Es ampliamente conocedor de arte y cultura, experto en artes marciales, ecologista, capaz de manejar todo tipo de vehículo existente, incluida su propia máquina del tiempo. No mata, pero sí castiga severamente a sus contrincantes, que son aquellos que abusan de su poder, que violan los derechos de las mujeres o que se han hecho ricos con base en crímenes.

El mayor rival de Fantomas es el inspector Gerard, quien lo persigue implacablemente debido a sus fechorías. Este personaje está evidentemente basado en el rival del Fantomas original.

HISTORIA:

En 1911, el periodista francés Pierre Souvestre y su secretario Marcel Allain, fueron contratados por el periódico *Le Soleil* para llevar a cabo una serie de cinco novelas cortas, tipo pulp²⁵⁴. Allain pensó en el nombre ‘Fantomas’, pero al ser mal leído por su editor, el nombre cambió al que sería definitivo para el personaje.

Durante 32 meses, los lectores disfrutaron de sus aventuras, hasta la muerte de Souvestre [...] en 1914. Doce años después, en 1925, Allain resucita a su creación [...], entre los años 1933 al 1938. También salió en varios periódicos franceses de manera seriada, pero nunca publicada en formato libro.²⁵⁵

En la versión original, Fantomas era Juan North, un archiduque del principado alemán de Hesse-Weimar, nacido a mitad del siglo XIX, que disfruta de matar de las formas más extrañas posibles y después reemplazar él mismo a sus víctimas, razón por la que es perseguido incansablemente por el inspector Juve.

²⁵³ Jaime Coronel Begazo y Fernando Franco. *Recordando a Fantomas, la Amenaza Elegante*. En blogs.peru21.pe 12 de junio de 2015, 14:00 hrs. Comillas del autor.

²⁵⁴ Tipo de literatura, muy barata y por lo tanto popular, que se publicaba durante la primera mitad del siglo XX. Consistía en historias cortas cuyos géneros abarcaban desde la ciencia ficción y el terror hasta el romance, con muchos tintes de erotismo y violencia, publicados en encuadernaciones rústicas, con grabados e impresiones artísticas, muy similares a los cómics. “Tenían varios elementos en común que los identificaban. En primer lugar las portadas, sugerentes, llamativas y llenas de color; después el lenguaje, sencillo, directo, y muchas veces obsceno y repulsivo; y por último, los relatos —absolutamente ficticios—, con la única intención de entretener, y provocar sensacionalismo”.

Emilio Iglesias. *¿Qué es la Literatura Pulp?* En www.relatospulp.com 12 de junio de 2015, 14:00 hrs.

²⁵⁵ Jaime Coronel Begazo y Fernando Franco. *Ídem*. 12 de junio de 2015, 14:30 hrs. Corchetes míos.

A través de los años ha sido adaptado a cine, televisión, teatro y cómics en todo el mundo. La última mención oficial que haya tenido hasta la fecha fue en la novela gráfica *La Liga Extraordinaria*²⁵⁶.

La primera aparición de Fantomas en México fue en la revista Paquín, en 1934. Pero fue en 1966, que vuelve a publicarse una de sus historias gracias a la Editorial Novaro, en su número 103 de *Tesoro de Cuentos Clásicos*, esta vez totalmente reinventado, es decir que aunque se conservaron características del personaje original, esta era una versión muy diferente, original y mexicana.

Tal era la calidad del dibujo y los guiones de *Fantomas* que pronto se gana su propio título, en el que se imprimieron historias hechas en Estados Unidos, Alemania y Francia, además de la propia versión mexicana, recreación de Rubén Lara y que Víctor Cruz continuaría cuando éste partiera para realizar su propia creación²⁵⁷. Posteriormente la editorial Vid tomaría los derechos para seguir publicando a ‘La Amenaza Elegante’.

En México se eligió un diseño del personaje con mucha similitud al original, que usaba frac, sombrero de copa y bastón, pero el traje en lugar de negro sería azul y la máscara se cambió por una que cubriera todo su rostro, sólo dejando ver los ojos, inspirada en un personaje italiano llamado Diabolik²⁵⁸ y en las máscaras de los luchadores mexicanos, aunque conservando su color blanco. Dependiendo de las necesidades de su misión, el atuendo varía.

En 1975, el dramaturgo argentino Julio Cortazar creó una novela inspirada en los cómics mexicanos de *Fantomas*, en la que su protagonista reflexiona sobre su presente al mismo tiempo que lee una de estas revistas y la compara con lo que sucede a su alrededor.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - LARA, Rubén y Cardona Peña, Alfredo. *Tesoro de Cuentos Clásicos*.

Editorial Novaro. México. 1966.

²⁵⁶ MOORE, Allan y O’Neil, Kevin. *The League of Extraordinary Gentlemen*. America’s Best Comics. E.U.A. 1999.

²⁵⁷ Ver ficha de *El Comodín*, en el anexo de este texto.

²⁵⁸ GUISSANI, Angela y Guissani, Lucianna. *Diabolik*. Diferentes editoriales. Italia. 1962 – Presente.

- LARA, Rubén y Cardona Peña, Alfredo. *Fantomas*. Editorial Novaro. México. 1969 –1985.
- CRUZ, Víctor. *Fantomas*. Editorial Vid. México. 1991 – 1993.

Novela gráfica: - CORTÁZAR, Julio. *Fantomas contra los Vampiros Multinacionales*. Ediciones Destino. Argentina. 1975.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna [La versión original del personaje sí cuenta con adaptaciones cinematográficas].

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LOS GAVILANES NEGROS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Fernando, Toño y un anónimo.

NOMBRE REAL: Fernando Gutiérrez, Antonio y un tercero de nombre desconocido.

OTROS ALIAS: Gavilanes.

OCUPACIÓN: Arrendador de caballos (Toño), tendero y pianista (Fernando) y boticario (anónimo).

HABILIDADES: Hábiles jinetes, pistoleros y combatientes cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Norte de México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Los hermanos Cruz, bandidos y ladrones.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Los Gavilanes Negros*. Director: Chano Urueta. México. 1966.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Fernando, Toño y un tercero, cuyo nombre no es mencionado (Pedro Armendáriz Jr.) viven vidas cotidianas y ejercen sus respectivos oficios, pero cuando la situación lo requiere, encendiendo unos cohetes las personas del pueblo hacen el llamado a los enmascarados justicieros conocidos como *los Gavilanes Negros*, que acuden en su auxilio. Montados a caballo y armados con un par de pistolas cada uno.

Toño llega al pueblo Pico del Águila a vender caballos y es asaltado por Juan, uno de los hermanos Cruz, quienes dominan el lugar, pero Juan no se imaginaba que a quien



asaltó es miembro del grupo de justicieros, quienes inician una venganza en contra suya y de sus hermanos para liberar al pueblo de su opresión.

HISTORIA:

Los Gavilanes Negros se trata de una cinta sobre tres justicieros enmascarados que

luchan por el bien en los pueblos norteños, dirigida por Chano Urueta en 1966 que muy probablemente esté inspirada en el personaje principal de *El Gavilán Vengador*²⁵⁹.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Los Gavilanes Negros*. Director: Chano Urueta. Protagonistas: Luis Aguilar, Fernando Casanova, Pedro Armendáriz Jr. e Irma Serrano. México. 1966.

²⁵⁹ Parafraseando a Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 168.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL JINETE ENMASCARADO

NOMBRE REAL: Antonio.

OTROS ALIAS: Gatillo Veloz.

OCUPACIÓN: Mayoral.

HABILIDADES: Excelente jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Los Malditos, ladrones y bandidos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Gatillo Veloz*. Director: Jaime Salvador. México. 1966.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Antonio es el noble mayoral de una hacienda, el cual también es conocido como 'Gatillo Veloz'. Cuando la situación lo amerita, se disfraza como el Jinete Enmascarado y pelea contra los bandidaos que quieren robar las minas de plata de su región.

HISTORIA:

El guionista Rafael García Travesí se inventó a un personaje que, en lugar de tener una identidad oculta, parecía más bien víctima de un trastorno de personalidades múltiples. El héroe aparecía primero como un pistolero de noble corazón al que todos llamaban Gatillo Veloz. Este mismo se hacía pasar, de vez en cuando, por Antonio, el valiente mayoral de una hacienda. Y, para acabarlo de arreglar, cuando las cosas se ponían feas de verdad, se enfrentaba a los villanos con el disfraz del Jinete Enmascarado. Este singular

justiciero trino fue el protagonista de dos cintas dirigidas por Jaime Salvador [...]. En ambas figuró como protagonista Manuel López Ochoa.²⁶⁰

APAICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Gatillo Veloz*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Manuel López Ochoa, Víctor Alcocer, Eric del Castillo y Silvia Fournier. México. 1966. 87 min.
- '*Gatillo Veloz*' en '*Los Malditos*'. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Manuel López Ochoa, Silvia Fournier, David Silva y Jorge Russek. México. 1966. 85 min.



APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LOS JINETES DE LA BRUJA

MIEMBROS DEL EQUIPO: Roberto, Javier y Alcides.

²⁶⁰ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 183. Corchetes míos.

NOMBRE REAL: Roberto, Javier y Alcides.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Vengadores.

HABILIDADES: Diestros jinetes, combatientes con látigo y espada, con habilidades supernaturales proporcionadas por su ama, la bruja Salomé.

BASE DE OPERACIONES: Guanajuato.

ALIADOS: La bruja Salomé/Susana Helguero.

ENEMIGOS: Casiano Jáuregui y el Chinaco Negro.

PARENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Los Jinetes de la Bruja* (*En el Viejo Guanajuato*). Director: Vicente Oróná. México. 1966.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

[Don] Pedro es acusado de asesinato y su esposa es raptada por unos bandidos, Rosa le pide ayuda a su madrina[,] la bruja Salomé. La bruja pide a sus jinetes que le hagan justicia a la familia de Rosa, Pero después de una investigación se dan cuenta que esto se trata mas que un simple homicidio es una conspiración. Pero ahora nadie escapará de la venganza de los Jinetes de la Bruja.²⁶¹

Hay un hacendado rival, el Sr. Jáuregui, del que se sospecha que lidera una banda de ladrones de ganado, al cual se enfrenta el trío de jinetes. Avanzadas las investigaciones, se descubre un espantapájaros que parece estar involucrado con apariciones fantasmales y la leyenda de un botín de oro perdido, que sirve como carnada para atraer a diversos grupos a la Hacienda de los Franceses. “Como si esto fuera poco, aparece ‘El Chinaco Negro’, un enmascarado que surge cabalgando de las

²⁶¹ Mathelinux. Ver *Los Jinetes de la Bruja: En el Viejo Guanajuato* (1966). En www.peliculamas.com 22 de mayo de 2015, 12:00 hrs. Corchetes míos.

llamas de un teatro de títeres y dice ser el espíritu del ventrílocuo [supuestamente asesinado por Don Pedro] que busca vengarse de sus asesinos”²⁶².

HISTORIA:

Película de Vicente Oroná, plagada de números musicales, con tintes de western a la mexicana y de cine de terror, que presenta a un poco usual grupo de antihéroes sobrenaturales que enfrentan amenazas de todo tipo.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

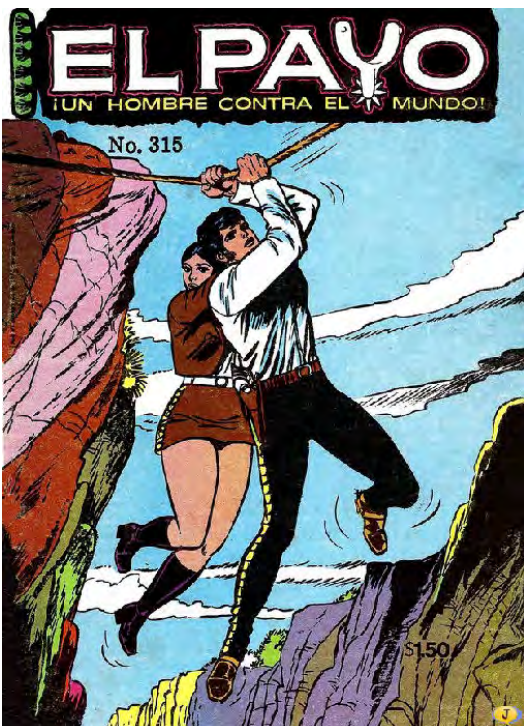
Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Los Jinetes de la Bruja (En el Viejo Guanajuato)*. Director: Vicente Oroná.
Protagonistas: Kitty de Hoyos, Fernando Almada, Dagoberto Rodríguez, Roberto Cañedo, Rafael del Río y Blanca Sánchez. México. 1966. 110 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.



APARICIONES A OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL PAYO

NOMBRE REAL: Juan José Panadero.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Charro.

HABILIDADES: Invencible combatiente cuerpo a cuerpo, jinete y pistolero.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo Vilmayo.

²⁶² Cinefania.com. *Jinetes de la Bruja (En el Viejo Guanajuato, Los (1965))*. En www.cinefania.com 22 de mayo de 2015, 11:30 hrs. Comillas del autor, cochetes míos.

ALIADOS: El Carretonero de la Muerte, Chenchó y Lorenzo.

ENEMIGOS: Tomás Pesqueira, Tom Pesqueira, Linda Pesqueira, 'el Sapo' Otamendi y Bonifacio Vizarrón.

PARIENTES CONOCIDOS: Señor Panadero (Padre fallecido), Lupita (Esposa), 'el Payito' (Hijo) y Tom Pesqueira (Suegro).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VIGIL, Guillermo y Buendía Vásquez, Fausto. *El Payo. ¡Un Hombre Contra el Mundo!* Editorial Senda. México. 1966.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

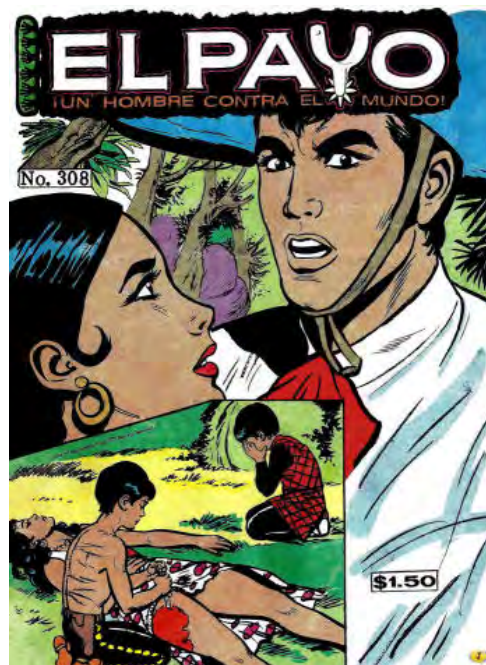
Juan José, mejor conocido como 'El Payo', solía ir de un pueblo a otro, liberando a los rancheros de la opresión de malvados patrones, hasta que juntó el dinero suficiente para fundar Vilmayo, un pueblo en el que todos los hombres vivieran y trabajaran libres y en el que tiene su propio rancho, desde donde vigila la paz del lugar.

Para la versión cinematográfica, El Payo es caporal en la hacienda La Estacada, propiedad de Tomás Pesqueira [mismo villano que en la revista fungiría como su archirrival], hasta el día que el patrón asesina a su padre. Acto seguido, el propio Pesqueira es traicionado por su hijo Tom, quien lo droga y hace enloquecer para adueñarse de la propiedad.

Juan José busca los restos de su padre y se encuentra con el Carretonero de la Muerte, que le revela que Tom ha abandonado a su propia hija, Lupita, quien ahora es lavandera. Adquiriendo el valor de un héroe, el Payo descubre un tesoro y se casa con Lupita.

La hermana de Tom, Linda, se muestra celosa por el casamiento del protagonista y manda matarlo, pero sus pistoleros fracasan en la misión. Posteriormente secuestra a Lupita, cuando Panadero está inaugurando una escuela. Pero Payo logra rescatar a su esposa y a su hijo, que recién dio a luz.

Juan José Panadero El payo [sic] y su amigo Chenchó llegan a un pueblo minero, que sufre la tiranía del cacique El sapo. Al intentar imponer la



justicia son apresados y conducidos a las minas pero El payo ayudado por el minero Lorenzo logra escapar, libera a una cautiva del cacique y organiza a los trabajadores contra él. Su propia gente traiciona al Sapo y es muerto por su asistente Arrieta, que hace prisioneros a la esposa e hijo de El payo, pero al final él se impone.²⁶³

En una última aventura, tras haber liberado de la opresión de Bonifacio Vizarrón a los mineros de Minaprieta, el Payo es advertido por el Carretero de la Muerte de que su esposa ha sido poseída por un demonio, del cual él tiene que liberarla.



HISTORIA:

‘El Payo’, (México) con el subtítulo explicativo ‘Un Hombre contra el mundo’ empezó en 1966 como historieta semanal publicada por Editorial Senda. El guión está escrito por Guillermo Vigil y los dibujos realizados por Fausto Buendía Vázquez.²⁶⁴

Poco tiempo necesitó para volverse un héroe popular y así llegaría a las pantallas cinematográficas, encarnado por el popular actor Jorge Rivero, en una trilogía que se inscribe dentro de las últimas producciones mexicanas con temas de ranchería que tanto caracterizaron la época de oro del cine nacional.

²⁶³ Anónimo. *Los Caciques*. En www.imcine.gob.mx 12 de mayo de 2015, 03:00 hrs. Corchetes míos.

²⁶⁴ Ma. Josefa Erreguerena. *Libros*. En www.revistadelauniversidad.unam.mx 12 de mayo de 2015, 09:00 hrs. Paréntesis y comillas de la autora.

El cómic pretendía retratar un México de la época ranchera, pero más bien se acercó al surrealismo al incluir en sus páginas elementos mágicos como fantasmas y magos, o personajes más contemporáneos, tales como hippies o bandas de motociclistas.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - VIGIL, Guillermo; Buendía Vásquez, Fausto y Mora, Ángel. *El Payo. ¡Un Hombre Contra el Mundo!* Editorial Senda. México. 1966 – 1989.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Payo. ¡Un Hombre contra el Mundo!* Director: Emilio Gómez Muriel. Protagonistas: Jorge Rivero, Elena Rojo, Nadia Milton y Narciso Busquets. México. 1972. 95 min.
- *Los Caciques.* Director: Juan Andrés Bueno. Protagonistas: Jorge Rivero, Pedro Armendáriz Jr., Alberto Rodríguez y Carmen Vicarte. México. 1975. 89 min.
- *La Montaña del Diablo.* Directores: Juan Andrés Bueno y Jaime Durán. Protagonistas: Jorge Rivero, Ernesto Yáñez y Carmen Vicarte. México. 1975. 89 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

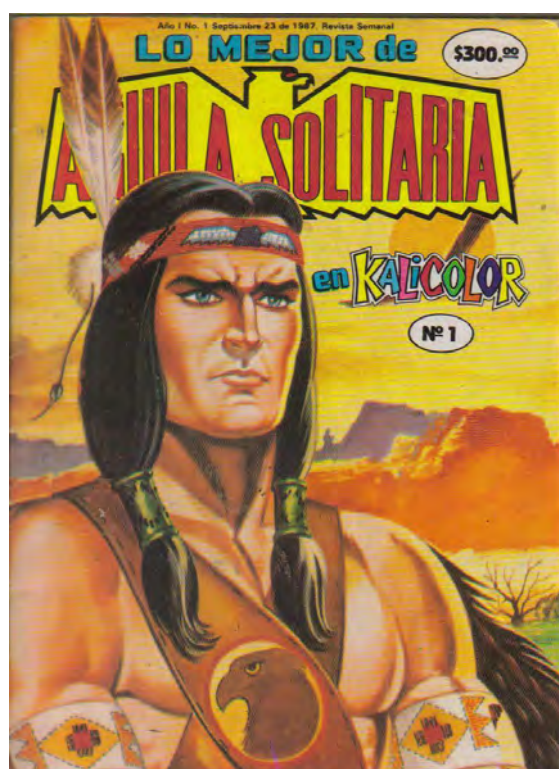
ÁGUILA SOLITARIA

NOMBRE REAL: Águila Solitaria.

OTROS ALIAS: El Vengador de los Pieles Rojas, El Hijo de las Águilas, Alma Grande.

OCUPACIÓN: Guerrero.

HABILIDADES: Destacado guerrero y arquero. Vuela usando alas artificiales. Conoce 'el secreto de



las águilas', que consiste en poder imitar las habilidades de dichas aves.

BASE DE OPERACIONES: El Valle del Sol.

ALIADOS: Apaches, Seris, Navajos, Cherokees, Sioux, Buffalo Bill, Toky el águila.

ENEMIGOS: Rocky Morgan, Buffalo Bill, Arizona Kid, Kurdo, Rey de los Halcones, Rosco, El Gitano, La Sombra/Látigo, centauros, hombres lobo, brujas, hechiceros y espíritus.

PARIENTES CONOCIDOS: Shiu (Esposa), Kei (Hijo), Nube Blanca (Padre, fallecido) y Thegame (Madre adoptiva).

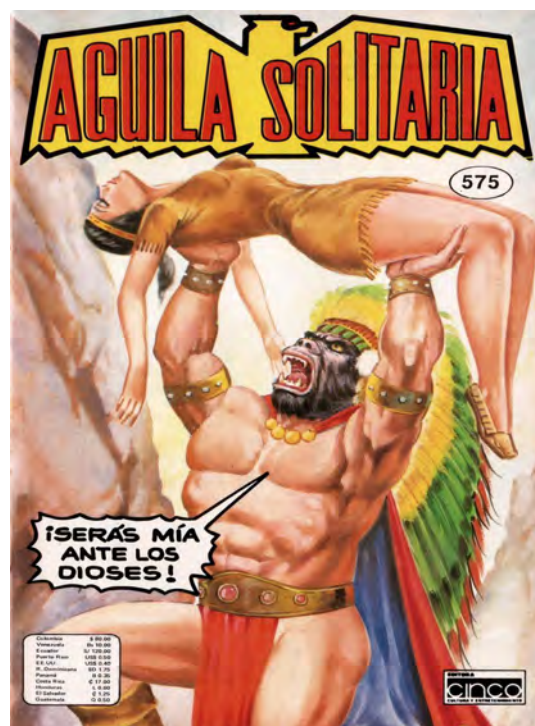
PRIMERA APARICIÓN: Cómic: FOX, Víctor. *Águila Solitaria* #1. Editorial RaCaNa. México. 1967.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Águila Solitaria fue un niño nativo de Norteamérica, cuya tribu fue masacrada por órdenes del pistolero conocido como Rocky Morgan, quien estaba cazando un tesoro y, personalmente, asesinó al padre de Águila Solitaria por rehusarse a hablar de su ubicación.



Como único sobreviviente, Águila Solitaria se escondió en las montañas, donde, débil y hambriento, fue capturado por 'Thegame', un águila que lo adoptó y enseñó en las artes de las águilas hasta, eventualmente, usar las plumas de águilas muertas para crear sus propias alas y volar.



Cuando creció abandonó las montañas para vengar y proteger a su pueblo contra el 'hombre blanco' y otros mágicos y místicos enemigos.

Persiguió a Morgan y, después de varios intentos, vengó a su padre, matando al cobarde pistolero con una flecha en la espalda cuando trataba de huir.

Tuvo una amistad con Buffalo Bill, pero éste se vio obligado a perseguir a Águila Solitaria, probándose así como el más grande enemigo del luchador alado. Otro oponente fue el caza recompensas Arizona Kid, un cruel asesino de Apaches, a quien Águila expuso como un Apache renegado antes de llevarlo a juicio.

Él fue acusado por los crímenes de otro nativo americano alado, Kurdo, quien fue criado por halcones y aprovechó su apariencia similar a la de Águila Solitaria para cometer algunos crímenes. Kurdo casi asesinó a Buffalo Bill, quien sobrevivió por la ayuda de Águila. Finalmente, Águila mató a Kurdo y le arrancó el corazón.

Rosco era un gitano que usó magia negra contra Águila Solitaria, pero su hija Lorena estaba enamorada de él y huyeron juntos.

Látigo era la hija de Morgan, que adoptó la identidad de La Sombra para vengarse de la muerte de su padre, pero finalmente se enamoró de Águila Solitaria y abandonó su propósito. Años después regresó para secuestrar a Kei, el hijo de Águila.

Al final, Águila Solitaria se unió a una confederación de nativos Norteamericanos junto a Apaches, Seris, Navajos, Cherokees y Sioux para combatir al ‘hombre blanco’, pero siempre pensó que incluso si lograban la victoria solo sería temporalmente²⁶⁵.

HISTORIA:

Águila Solitaria fue creado por Víctor Fox [seudónimo de Héctor González Dueñas], creador también de *Kalimán*²⁶⁶, en 1976.

Se imprimieron 874 números en cómics color sepia, siendo sólo 838 originales y el resto reimpresiones.

²⁶⁵ Javier Delgado. *Águila Solitaria (Lonely Eagle)*. en www.internationalhero.co.uk 17 de marzo de 2013, 20:00 hrs.

²⁶⁶ Ver ficha de *Kalimán*, anteriormente en este texto.

Su primera publicación fue por la Editorial RaCaNa (hermana de Promotora Kalimán), por lo que compartía escritores y artistas con Kalimán, Orión, Arandu y otros personajes, pero sólo se le reconocía el crédito a Víctor Fox.

Originalmente, la idea era hacer un “anti-western”, pero con el tiempo las aventuras se fueron haciendo más fantásticas, en correspondencia a las de otros héroes de la misma editorial.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - FOX, Víctor. *Águila Solitaria*. Editorial RaCaNa. México. 1967.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LOS INVENCIBLES

MIEMBROS DEL EQUIPO: Coronel Megaton, Capitana Galaxia, Sargento Neutrino y Zor.

NOMBRE REAL: Tito Invencible (Coronel Megatón), Paty Invencible (Capitana Galaxia), Pipo Invencible (Sargento Neutrino) y Zor.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Superhéroes y estudiantes (Tito y Paty), y mascota (Pipo).



HABILIDADES: Coronel Megatón y Capitana Galaxia: súper fuerza y capacidad de volar, siempre y cuando el robot Zor esté cerca de ellos. Sargento Neutrino: capacidad de volar. Zor: poder de cambiar de tamaño, traductor de todas las lenguas conocidas, supervisión con la que puede proyectar imágenes de objetos y personas lejanas, aún sin haberlas visto antes.

BASE DE OPERACIONES: Villa Feliz.

ALIADOS: Inspector de Villa Feliz, el Súper Abuelo/Don Lencho Invencible, el sabio Bondín, el mayor Sotero y el duende Pedrín.

ENEMIGOS: La Bruja Electrónica, Hormik, Villano de Cristal, Elektro y Capitana Elektra.

PARIENTES CONOCIDOS: Tito y Paty (hermanos entre sí). Don Lencho Invencible (Abuelo).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GONZÁLEZ Guerrero, Óscar y Morales, Ángel. *Zor y los Invencibles*. México. 1967.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Tito y Paty son dos hermanos huérfanos que viven con su abuelo Lencho. Un día recibieron de regalo un juguete que resultó ser un robot, llamado Zor, creación del sabio Bondín, el cual cambia de tamaño y genera súper poderes en los niños y en su perro Pipo. Ellos aprovechan estos poderes para combatir a los villanos en Villa Feliz.

HISTORIA:

Creados por Óscar González Guerrero y Ángel Morales en la década de 1960, se trata de una historieta creada para un público infantil, principalmente.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - GONZÁLEZ Guerrero, Óscar y Morales, Ángel. *Zor y los Invencibles*.

¡Ka-Boom! Estudio. México. 1967 – 1990.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL ÁGUILA DESCALZA

NOMBRE REAL: Alfonso.

OTROS ALIAS: Ponchito y el Loco Feliz.

OCUPACIÓN: Empleado en una fábrica de canguros y brincolines.

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Chona, Sirene Martínez.

ENEMIGOS: Mascalzzone, El Cachetón del Puro, La Divina envuelta en Huevo, La Pipiolera.

PARIENTES CONOCIDOS: Doña Tencha (Madre).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *El Águila Descalza. Aventuras de un Loco Feliz*. No. 1 Editorial EM. México. 1968.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

‘Ponchito’ vive en una vecindad pobre de la Ciudad de México con su madre, le ayuda a ella y a todos sus vecinos por igual en lo que puede, a veces exagerando y logrando que la gente abuse de su buena fe, según su amiga Chona, quien siempre ha estado enamorada de él.

Como nadie más se preocupa por hacer algo por los demás, y bajo el lema de que ‘alguien lo tiene que empezar a hacer’, inspirado en las historietas que lee, decide



convertirse en el Águila Descalza, y bajo su disfraz sale por las noches a hacer justicia a su modo; casi siempre resolviendo casos de poca relevancia dentro de su barrio y al rededores, hasta que se encuentra con casos reales a los que no teme hacerles frente.

Su traje consta de una playera (del estilo del equipo de futbol Chivas, que es rival del equipo Águilas, lo cual resulta una paradoja), un cinturón con un águila en su hebilla, capa y una gorra con agujeros a modo de antifaz. No usa zapatos ni calcetines, por lo que para él, que pongan tachuelas en el piso por el que anda es, según la película dice; “lo que la Kryptonita a Superman”²⁶⁷.

Él cree que es un gran superhéroe y defiende su identidad secreta, pero la verdad es que en su vecindad todos saben que ‘Ponchito’ es el Águila Descalza y en la jefatura de policía jamás han oído hablar de él.

HISTORIA:

En 1968, bajo el título de *El Águila Descalza. Aventuras del loco feliz*, Alfonso Arau y Héctor Ortega crearon al personaje y lo publicaron en cómics de la editorial EM, con dibujos del monero ‘Fello’, Arau lo llevó a la pantalla grande en 1971, siendo esta la *ópera prima* del cineasta.

El personaje no volvió a ser adaptado, pero la película es considerada un icono del género de superhéroes en México por sus referencias, a veces claras, a veces no tanto, a la cultura pop, así como por su crítica social y política. Además, la cinta se hizo merecedora del premio Ariel a la mejor película de ese año junto con *Las Puertas del Paraíso* de Salomón Laiter²⁶⁸.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - ARAU, Alfonso y Ortega, Héctor. *El Águila Descalza. Aventuras del loco*



²⁶⁷ *El Águila Descalza*. Director: Alfonso Arau. México. 1971.

²⁶⁸ Eduardo Valdes. *El Águila Descalza (Alfonso Arau)*. En cineymexico.blogspot.mx 17 de marzo de 2013, 16:00 hrs.

feliz. Editorial EM. México. 1968.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Águila Descalza*. Director: Alfonso Arau. Protagonistas: Alfonso Arau, Ofelia Medina, Christa Linder, José Gálvez. México. 1971. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL CHAPULÍN COLORADO

NOMBRE REAL: Chapulín Colorado Lane.

OTROS ALIAS: Chapulín.

OCUPACIÓN: Superhéroe.

HABILIDADES: No tiene superpoderes, pero cuenta con una gran astucia y corazón. Utiliza varias armas de defensa: Las 'antenas de vinil', colocadas en su cabeza, le permiten detectar la presencia del enemigo y traducir cualquier idioma en el universo, aunque también son una debilidad, pues el contacto con ellas le hacen perder el control sobre sí mismo; el 'chipote chillón' es un mazo para su defensa personal; las 'pastillas de chiquitolina', al tomarlas, le permiten reducir su tamaño a 20 cm. aproximadamente, su efecto dura poco tiempo; y la 'chicharra paralizadora', un instrumento que usa baterías, con hacerla sonar una vez paraliza y con dos devuelve a su estado normal a personas y animales.

BASE DE OPERACIONES: Todo lugar (y época) donde alguien lo invoque con la frase 'Oh, y ahora... ¿Quién podrá defenderme?'.

ALIADOS: El Profesor Inventillo, Chaquira, el Doctor Chapatín, Súper Sam y la policía.



ENEMIGOS: Alma Negra, Sabandija, Matalote, Panza Loca, El Ajonjolí, Gorgojo, el Tripa Seca, el Cuajinai, El Chori, Botija, 'La Minina', 'El Matafácil', 'El Rascabuches', Rosa 'la Rumorosa', El Mantoncísimo Kid, Coronel Pérez, Juana Gallo, Juan Orol, El Doctor Panchostein, Conde Vittorio Terranova, 'Peterete', Vampiro, 'El Zopilote Mojado', La Bruja Baratuja, El Bulldog, El Petizo, 'Pocas Trancas', Mano Negra, Rajá de Kalambur, Dimitri Panzov, Gladiola, El Gran Jefe Bola Barrigola, el Gran Jefe Carne Seca, Rudy Culebro, Dr. Moquillo/Cucarachón Verde, Mascavidrio, Robopolín, Tumba-Tumbas y Demoledor.

PARIANTES CONOCIDOS: Pantaleón Colorado y Roto (Padre), Luisa Lane (Madre), Mariposa (Prima), Aquiles Esquivel Madrazo 'Chómpiras' (Primo), Juan Colorado (Tío Segundo), 'Chucho' el Roto (Tío Bisabuelo).

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Los Súper Genios de la Mesa Cuadrada*. Creador: Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito'. México. 1968.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un científico agonizaba y, al no tener un heredero a quien confiarle su máxima invención; las 'pastillas de chiquitolina', las cuales permiten reducir su tamaño a quien las ingiere, convocó a la gente a verlo para decidir a quien dejárselas, el único requisito era que la persona que las obtuviera tenía que ser enteramente honesta. El Chapulín Colorado fue la única persona que fue a ver al científico.

Chespirito' escribió el guión para una película con el Chapulín Colorado, en ella explicaba el origen del héroe. Curiosamente, muy similar al Linterna Verde, creación de DC Comics²⁶⁹.

“Más ágil que una tortuga, más fuerte que un ratón, más noble que una lechuga y su escudo es un corazón”: es la descripción con que cada programa de televisión y cómic presentaban al superhéroe, quien, carente de cualquier poder, aparece para defender a quien solicita su auxilio. Su torpeza y cobardía son normalmente causantes de que los problemas se agraven más, sin embargo, siempre sale adelante y salva el día, aún cuando no es él mismo quien derrota al enemigo, se lleva el crédito y la admiración del indefenso a quien acudió a rescatar.

²⁶⁹ Alejandro C. Valdés, según Javier Portugués y Esteban Portugués C. *Historia del Chapulín Colorado*. En www.chavodel8.com 4 de abril de 2013, 21:00 hrs.

HISTORIA:

El Chapulín no tenía las propiedades extraordinarias de los héroes. Era tonto, torpe y miedoso, pero también [era] un héroe porque superaba el miedo y se enfrentaba a los problemas, y en eso precisamente consiste el heroísmo y la humanidad²⁷⁰.

Las primeras apariciones del personaje fueron en sketches dentro del programa *Los Súper Genios de la Mesa Cuadrada*, posteriormente adquirió protagonismo cuando Roberto Gómez Bolaños creó el programa televisivo *El Chapulín Colorado* en 1972, tras haber salido de *Sábados de la Fortuna*. En esos años ya se transmitía el mencionado *Los Súper Genios de la Mesa Cuadrada* y *El Ciudadano Gómez*, también programas creados por Roberto Gómez Bolaños ‘Chespirito’, por lo que, juntando los tres en uno solo llamado *Chespirito*, se exportó a Guatemala, primero, seguido de Ecuador y terminando por proyectarse en toda Latinoamérica, abriendo las puertas para la internacionalización de la televisión mexicana.

Durante el tiempo en que el personaje apareció en televisión, en los mismos capítulos se hacía publicidad a historietas sobre sus aventuras, escritas por el mismo Roberto Gómez Bolaños y su hermano Horacio, quien colaboraba en guión y actuación también en los programas.

Roberto Gómez Bolaños ‘Chespirito’ eligió la forma de un corazón como parte importante de la indumentaria del Chapulín Colorado para representar ante al público que todas las cosas deben hacerse con amor. [...] En inicio se utilizaría el color verde en su uniforme, pero debido a los problemas que podía ocasionar con los efectos especiales, se decidió hacerlo colorado²⁷¹.



El Chapulín Colorado apareció también en episodios de los programas de *El Chavo del Ocho*, como en segmentos del programa

²⁷⁰ Roberto Gómez Bolaños, según Javier Portugués y Esteban Portugués C. *Un Gran Homenaje al Chapulín Colorado*. En www.chavodel8.com 4 de abril de 2013, 22:00 hrs. Corchetes míos.

²⁷¹ Javier Portugués y Esteban Portugués C. *Curiosidades del Chapulín Colorado*. *Loc. Cit.* 4 de abril de 2013, 22:00 hrs.

Chespirito que protagonizaban otros personajes como *Los Caquitos* o *El Doctor Chapatín*. Después del retiro de Gómez Bolaños como actor.

El personaje había sido revivido como animación en comerciales, pero es en 2015 que se lanza por primera en una serie animada, con una primera temporada de 26 episodios, basados en los libretos originales de Gómez Bolaños. A partir del éxito probable que la serie pueda tener en los próximos años, se contempla la realización de una película, también animada, del mismo.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - GÓMEZ Bolaños, Roberto. *Chespirito Presenta*. Producciones HM.

México. 1974-1975.

- GÓMEZ Bolaños, Roberto y Gómez Bolaños, Horacio. *El Chapulín Colorado*. Producciones HM. México. 1975-1988.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

(*Proyecto) *El Chapulín Colorado 3D*. Director: Roberto Gómez Fernández.

México. 2017.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Series: - *Los Súper Genios de la Mesa Cuadrada*.

Creador: Roberto Gómez

Bolaños 'Chespirito'. Protagonistas: Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito', María Antonieta de las Nieves, Ramón Valdés y Rubén Aguirre. México. 1968 – 1971.

- *El Chapulín Colorado*. Creador: Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito'. Protagonistas: Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito', Carlos Villagrán, Florinda Meza, María Antonieta de las Nieves, Ramón Valdés, Rubén Aguirre, Edgar Vivar y Angelines Fernández. México. 1973 – 1979.
- *Chespirito*. Creador: Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito'. Protagonistas: Roberto Gómez Bolaños 'Chespirito', Carlos Villagrán, Florinda Meza, María



Antonieta de las Nieves, Rubén Aguirre, Edgar Vivar, Raúl ‘el Chato’ Padilla, Angelines Fernández y Horacio Gómez Bolaños. México. 1980 – 1995.

- *El Chapulín Colorado*. Creadores: Roberto Gómez Fernández y Roberto Gómez Bolaños ‘Chespirito’. Protagonistas: Jesús Guzmán, Erica Edwards, Enrique Horiouchi y Arturo Mercado. México. 2015 – Presente.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Serie online: La serie animada que se transmite desde 2015 en televisión se lanzó primero en Internet, a partir de la buena aceptación del producto, se decidió darle un espacio en la programación de Televisa.

* *Bumblebee Man*²⁷², el personaje de la serie animada *The Simpsons*²⁷³, está inspirado en el Chapulín Colorado de Gómez Bolaños.



MIL MÁSCARAS



NOMBRE REAL: Aarón Rodríguez Arellano.

OTROS ALIAS: Mr. Personalidad.

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre. Su técnica especial son las ‘planchas suicidas’.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Los Campeones Justicieros, Santo, Blue Demon²⁷⁴, Médico Asesino, Tinieblas²⁷⁵, Blue Angel, el Rayo de Jalisco, la Sombra Vengadora, Blue Demon Jr. y el Hijo del Santo²⁷⁶.

ENEMIGOS: Vampiras, las momias de Guanajuato, los

²⁷² *El Hombre Abejorro*, por su traducción al español.

²⁷³ *The Simpsons*. Creador: Matt Groening, James L. Brooks y Sam Simon. Protagonistas: Dan Castellana, Nancy Cartwright, Julie Kavner y Yearley Smith. E.U.A. 1989 – Presente.

²⁷⁴ Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

²⁷⁵ Ver ficha de *Tinieblas*, posteriormente en este texto.

²⁷⁶ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

vampiros de Coyoacán, las momias de San Ángel, la Momia Azteca.

PARIENTES CONOCIDOS: José Luis Rodríguez/Dos Caras (Hermano), Pablo Rodríguez/Sicodélico (Hermano), Alberto Del Río (Sobrino).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Los Canallas*. Director: Federico Curiel. México. 1968.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Mil Máscaras es un luchador misterioso, cuyo origen reside en el experimento de un grupo de científicos, que lo criaron desde niño, después del abandono de sus padres, para convertirlo en un superhombre.

Su vida consiste en la lucha libre, dentro de los cuadriláteros, en donde es muy popular por sus 'planchas suicidas' y, por otro lado, combatir amenazas tales como vampiros y momias, a veces por sí mismo, otras veces en equipo con Santo, Tinieblas, la Sombra Vengadora, entre otros. Es el único que ha hecho equipo con Santo, Blue Demon y sus respectivos herederos.

HISTORIA:

Mil Máscaras es el primer luchador específicamente creado para cine. En 1968, cuando el cine de luchadores estaba en su auge, el productor Enrique Vergara se encontró entre la espada y la pared cuando necesitaba producir nuevas cintas y no contaba con el Santo ni Blue Demon para ello, el primero por un problema legal y el segundo por una lesión. Siendo así, para no perder dinero, decidió crear un nuevo luchador para sus siguientes dos películas y, con ayuda de Valente Pérez Hernández, dueño de la revista *Lucha Libre*, diseñó al que interpretaría Aarón Rodríguez.

Aarón era un luchador nacido el 15 de julio de 1942 en San Luis Potosí, cuando Pérez lo descubrió se hacía llamar Ricardo Durán, pero el empresario lo convenció de ser Mil Máscaras.



El nombre del personaje provenía del objetivo principal, que era que los fanáticos mandaran a la revista de lucha sus propios diseños de máscaras, para que éste tuviera una distinta en cada lucha y película.

Valente Pérez, [...] desde su revista, 'Lucha Libre', dio a vida a un personaje: Mil Máscaras, que más adelante encarnaría el luchador potosino con un éxito rotundo en las arenas del país. La idea era que en cada encuentro presentara una máscara distinta, [...]. Sin embargo, la máscara plateada con negro, líneas sobre la cabeza y la letra M, es la máscara clásica con la que se le identificó sobre los cuadriláteros. Otra de ellas es la verde con antifaz rojo y dientes de tiburón. La capa en sus presentaciones siempre le dio un toque de clase y elegancia.²⁷⁷



La respuesta del público dio lugar a que se hicieran 17 cintas con el personaje, algunas en solitario y otras en las que compartía créditos con Santo, Blue Demon, Tinieblas y otros luchadores importantes. Así también, el deportista dio el brinco a la arena de lucha libre, en la que ha destacado como uno de los máximos exponentes a nivel mundial desde entonces, manteniéndose vigente hasta hoy.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Revista: PÉREZ Hernández, Valente. *Lucha Libre*. Editorial Audax. México. 1953.

APARICIONES CINEMATOGRÁFICAS:

- *Los Canallas*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Mil Máscaras, Regina Tomé, Manolo Muñoz y David Silva. México. 1968. 90 min.

²⁷⁷ Cuachara Luchagor. *Mil Máscaras, una Leyenda*. En laaficion.milenio.com 3 de septiembre de 2014, 16:30 hrs. Comillas del autor, corchetes míos.

- *Mil Máscaras*. Director: Jaime Salvador. Protagonistas: Mil Máscaras, Malú Reyes, Dagoberto Rodríguez y Eric del Castillo. México. 1969. 86 min.
- *Las Vampiras*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Mil Máscaras, John Carradine, María Duval y Pedro Armendáriz Jr. México. 1969. 91 min.
- *Enigma de Muerte*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Mil Máscaras, María Duval, Isela Vega, David Silva y Eric del Castillo. México. 1969. 91 min.
- *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Médico Asesino, Black Shadow y Tinieblas. México. 1971. 80 min.
- *Las Momias de Guanajuato*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Julio César y Santo. México. 1972. 85 min.
- *El Robo de las Momias de Guanajuato*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Mil Máscaras, Blue Angel, Julio César y El Rayo Jalisco. México. 1972. 86 min.
- *Vuelven los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Yolanda Lievana y El Rayo Jalisco. México. 1972. 85 min.
- *Las Bestias del Terror*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Quintín Bulnes, Idania del Cañal, Blue Demon, Mil Máscaras y Santo. México. 1973. 83 min.
- *Una Rosa Sobre el Ring*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Crox Alvarado, Mil Máscaras e Irma Dorantes. México. 1973. 89 min.
- *Leyendas Macabras de la Colonia*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Mil Máscaras, Lorena Velázquez, Tinieblas y Rogelio Guerra. México. 1974. 80 min.
- *Los Vampiros de Coyoacán*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Germán Robles, Mil Máscaras, Superzan y Sasha Montenegro. México. 1974. 87 min.
- *Las Momias de San Ángel*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Mil Máscaras, Lorena Velázquez, Rogelio Guerra y Tinieblas. México. 1975. 74 min.



- *El Poder Negro*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Héctor Suárez, Lila Morillo, Mil Máscaras y Sergio Oliva. México. 1975. 89 min.
- *Misterio en las Bermudas*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Santo, Blue Demon y Mil Máscaras. México. 1979. 77 min.
- *El Hijo del Santo en 'Frontera sin Ley'*. Director: Rafael Pérez Grovas. Protagonistas: Hijo del Santo, Mil Máscaras y Carmen del Valle. México. 1983. 88 min.
- *La Verdad de la Lucha*. Director: Fernando Durán Rojas. Protagonistas: Dacia González, Alfredo Gutiérrez, Mike Kimmel y Mil Máscaras. México. 1990. 90 min.
- *Mil Máscaras vs. The Aztec Mummy*. Directores: Jeff Burr y Chip Gubera. Protagonistas: Mil Máscaras, Jeffrey Uhlmann, Willard E. Pugh, Melissa Osborn, Hijo del Santo, Blue Demon Jr., Dos Caras y Huracán Ramírez Jr. E.U.A. 2007. 90 min.
- *Academy of Doom*. Director: Chip Gubera. Protagonistas: Mil Máscaras, Sabrina Braden, Jeffrey Uhlmann y Bobbi Burton. E.U.A. 2008. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Transmisión de sus múltiples luchas en la arena.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LA MUJER MURCIÉLAGO

NOMBRE REAL: Gloria.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Agente especial y luchadora profesional.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Buró Internacional de Investigaciones, Mario Robles y Tony Roca.

ENEMIGOS: Dr. Eric Williams, José/Número 1, Igor y Piscis.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

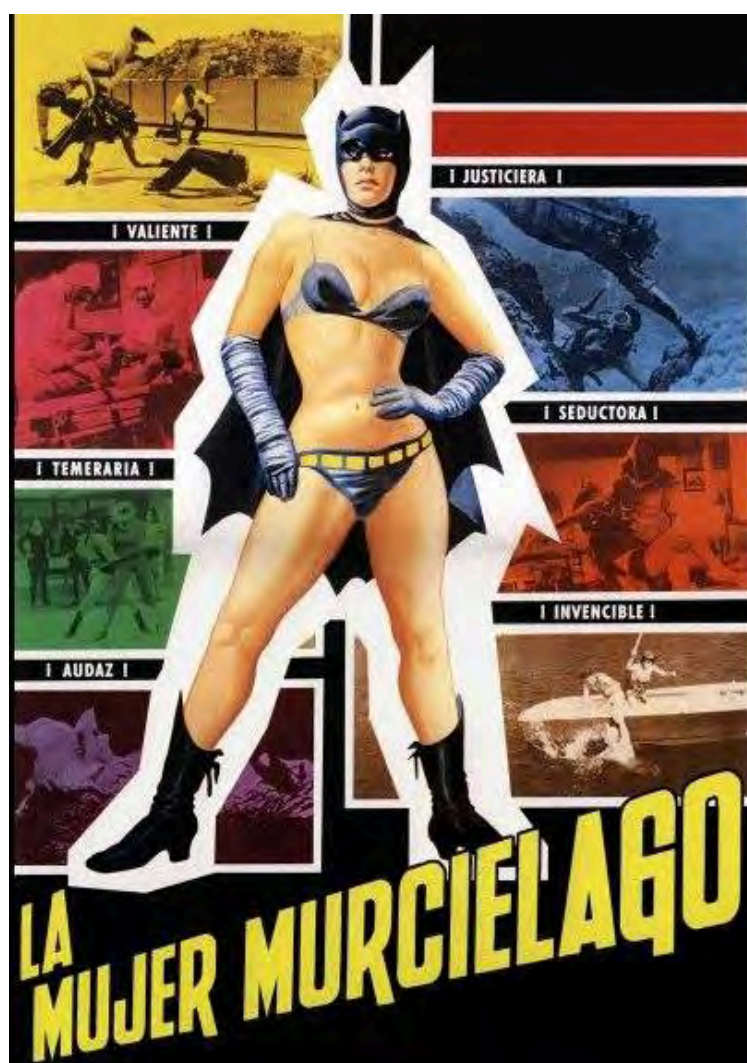
PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Mujer Murciélago*. Director: René Cardona. México. 1968.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Gloria es una mujer millonaria que en secreto dedica su vida a la lucha libre y, a la vez, a ser una agente especial en la lucha contra el crimen, bajo la máscara de la Mujer Murciélago. Su identidad secreta es solamente conocida por Mario Robles y Tony Roca, quienes colaboran con el Buró Internacional de Investigaciones.

En la aventura conocida de la heroína, suscitada en las playas de Acapulco, se tiene que enfrentar al doctor Eric Williams; un científico renegado, que en complicidad con Número 1, mejor conocido como José, ha estado secuestrando luchadores para llevarlos a su yate 'Reptílicus', en donde los somete a una cirugía en que les extrae el líquido pineal de sus cuerpos, asesinandolos y después los abandona en el mar.

Al investigar, la enmascarada descubre que el propósito de Williams es crear una nueva especie, insertando el líquido en un pez, para obtener un hombre-peze. El villano consigue su cometido y da vida a un monstruo al que bautiza como Piscis, pero al conocer a la Mujer Murciélago, en lugar de huir del país para crear un ejército de mutantes como planeaba, se obsesiona con la idea de repetir el experimento con ella para tener un espécimen femenino, así que busca a toda costa secuestrarla. Ella aprovecha esa situación para enfrentarlo una vez más y así derrotarlo.



HISTORIA:

Maura Monti interpreta a la Mujer Murciélago en la cinta homónima de 1968, que forma parte de la corriente de cine de luchadores que estaba de moda en esos años.

Acá los productores mexicanos mezclaron wrestlers [luchadores] y superhéroes, decididos a explotar la euforia del momento desatada por la serie Batman (1966). Pero en vez de hacer su propio encapotado, apuntaron al personaje de *Batichica*, ya que resultaba más sexy y fácil de vender. El asunto es que, ya sea a propósito o de carambola, esta gente se topó con un punto débil en los derechos del personaje y la DC Comics terminaría por perder un par de intentonas judiciales para evitar que filmes como éste - o como el engendro yanqui *El Salvaje Mundo de Batwoman* (1966) - siguieran su curso y obtuvieran distribución (y ambos títulos siguen editándose hasta el día de hoy sin ningún tipo de problema legal).²⁷⁸

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Mujer Murciélago*. Director: René Cardona. Protagonistas: Maura Monti, Roberto Cañedo, Héctor Godoy y David Silva . México. 1968. 80 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ZOVEK

NOMBRE REAL: Francisco Javier Chapa del Bosque.

OTROS ALIAS: El Increíble Profesor Zovek, el Súper Hombre del Misterio y el Houdini Mexicano.

OCUPACIÓN: Escapista.

²⁷⁸ Alejandro Franco. *Crítica: La Mujer Murciélago*. En www.sssm.com 24 de agosto de 2014, 23:00 hrs. Paréntesis, cursivas y guiones del autor. Corchetes míos.

HABILIDADES: Clarividencia, hipnosis, telepatía, habilidades de escapismo, conocimiento de diversas artes marciales y técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Chalo, Virginia y Blue Demon²⁷⁹.

ENEMIGOS: Dr. Leobardo Druso.

PARIENTES

CONOCIDOS: Josefina Carrillo Rocha (Esposa), Diana Minerva Chapa Carrillo (Hija), Francisco Xavier Chapa Carrillo (Hijo), Orlando Chapa Carrillo (Hijo) y Zovek Chapa Carrillo (Hijo).



PRIMERA APARICIÓN:

Programa: *Domingos*

Spectaculares. Creador: Raúl Velasco. México. 1969.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Zovek es un famoso escapista, vive de su acto y de sus poderes psíquicos, gracias a los cuales puede sentir presencias, hacer predicciones, hipnotizar e incluso controlar la mente de otras personas.

Gracias a sus poderes, que usa para el bien, es solicitado para colaborar con casos misteriosos y difíciles de resolver. En su aventura es ayudado por su mano derecha, Chalo, quien hace todo lo que el profesor le pide a pesar de saberse torpe y no muy brillante. Cuando se ven en dificultades, el héroe suele recurrir a sus habilidades mentales, pero si estas no funcionan utiliza sus diferentes técnicas de artes marciales y lucha libre para confrontar a sus rivales.

²⁷⁹ Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

HISTORIA:

Francisco Chapa, mejor conocido como *Zovek*, nacido en Torreón en 1940, pese a haber sufrido poliomielitis durante su infancia, “animado por la lectura de sus héroes de historieta y con una mística de ejercicios de reflexión que practicaba a solas, sin decirle a nadie”²⁸⁰, sanó milagrosamente de ella y, con entrenamiento y disciplina, se convirtió en un hábil escapista, que alcanzaría la fama gracias a sus apariciones televisivas en el programa *Domingos Espectaculares*, que inició en 1969 y cuyo atractivo eran la aparición de él y la de la *India María*.



Aprovechando el misticismo del personaje, en poco tiempo surgió un cómic con sus supuestas aventuras y además le fue ofrecido un contrato para realizar nueve películas en las que el personaje haría un rol superheróico, sin embargo, sólo se pudo concluir la filmación de una y media de ellas.

Aquel domingo 10 de marzo de 1972 [...] [subió] al helicóptero del cual cayó de una altura de casi 30 metros, al soltarse de la cuerda mientras trataba de ejecutar una peligrosa hazaña para su acto [...] su cuerpo terminó en la parte posterior de una fábrica de artículos electrónicos, con múltiples fracturas [...] que fueron imposibles de curar en el hospital.²⁸¹

Zovek murió en medio de un acto más de escapismo justo al tiempo que se estaba filmando su segunda película, originalmente titulada *La Invasión de los Muertos*, razón por la que René Cardona llamó a Blue Demon para concluirla, situación que dio como resultado una extraña historia en la que supuestamente hacen equipo ambos héroes, pero realmente nunca están al mismo tiempo en pantalla.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *Zovek. El Súper Hombre del Misterio*. E R Editorial. México. 1970.

²⁸⁰ José Xavier Návar. *El Houdini Mexicano que Perdió al Hacer un Salto Mortal*. En www.eluniversal.com.mx 10 de septiembre de 2014, 19:00 hrs.

²⁸¹ José Xavier Návar. *Ídem*. 10 de septiembre de 2014, 19:00 hrs.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Increíble Profesor Zovek*. Director: René Cardona. Protagonistas: Zovek, Tere Velázquez, Germán Valdés 'Tin-Tan', José Gálvez y Nubia Martí. México. 1972. 79 min.
- *Blue Demon y Zovek en 'La Invasión de los Muertos'*. Director: René Cardona. Protagonistas: Blue Demon, Guillermo Anaya, Francisco Fernández y Zovek. México. 1973. 85 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Programa: - *Domingos Espectaculares*. Creador: Raúl Velasco. Protagonistas: Raúl Velasco, Neftalí López, María Elena Velasco y Zovek. México. 1969 – 1972.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ARANDÚ

NOMBRE REAL: Arandú.

OTROS ALIAS: El Príncipe de la Selva.



OCUPACIÓN: Aventurero.

HABILIDADES: Combatiente talentoso.

BASE DE OPERACIONES: Sudamérica.

ALIADOS: Toloamba, Profesor Pereira.

ENEMIGOS: Avantar, Inogo, l Lobo de Tikoa, Simón el Verde, el Diablo.

PARIENTES CONOCIDOS: Hijo (de nombre desconocido) y Avantar (Tío).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: COUTO, Armando. *Arandú* No. 1. Editoriales RaCaNa y Cinco. México. 1970.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Avantar, el tío de Arandú, asesinó a la novia de éste y secuestró a su hijo, impulsándolo a iniciar sus aventuras con el rescate del niño. Más grande, lo encuentra en la ciudad de Ur, pero Avantar ya le ha hecho creer que fue Arandú quien mató a sus padres.

En *Las Esclavas del Terror Verde*, Arandú y su compañero Toloamba son perseguidos por Inogo, quien los confunde con un indio y otro hombre de piel morena, quienes mataron a sus padres, así que busca vengarse. En una aventura posterior; *El Cementerio Perdido*, Arandú se vuelve a encontrar con Inogo, quien ahora es príncipe de una tribu junto a una princesa, de la que el héroe se enamora. Inogo vuelve a aparecer en 'Ángeles de Maldad, en donde es secuestrado por los hombres águila para reemplazar a su príncipe, a quien se parece.

En *Infierno Verde*, Arandú lucha con el Diablo en persona y el brujo Malenko le habla de la ciudad de Ur, le revelándole dónde puede estar su hijo, a quien continuaría buscando²⁸².



HISTORIA:

El autor cubano Armando Couto es el creador de 12 aventuras de Arandú, presentadas en colecciones que suman un total de 273 números semanales impresos entre 1970 y 1977. Las aventuras son *Arandú el Príncipe de la Selva*, *Sangre en la Jungla*, *El Lobo de Tikoa*, *Las Esclavas del Terror Verde*, *Odisea en la Selva*, *El Cementerio Perdido*, *Ángeles de Maldad*, *El Valle de los Gigantes*, *Infierno Verde*, *Ur, la Ciudad Perdida*, *La Tarántula Asesina* y *La Máscara de Oro*.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - COUTO, Armando. *Arandú*. Editoriales RaCaNa y Cinco. México. 1970 – 1977.

²⁸² Mexicomic. *Arandú – El Príncipe de la Selva*. En mexicomic.blogspot.mx 28 de marzo de 2013, 19:00 hrs.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARIACIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARIACIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL PANTERA

NOMBRE REAL: Gervasio Robles Villa.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Detective y granjero.

HABILIDADES: Destacado combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: El General Porfirio Ayala, 'El Indio', Tomás Máiz 'Gorda con Chile' y Artemisa.

ENEMIGOS: 'La Bella' Diana, Ausencio, 'el Rubio' Barrios, el Mandril, Tereso, 'el Curro', Rosaura, Santos, Lola y el Procurador.

PARENTES CONOCIDOS: Madre de nombre desconocido, padre de nombre desconocido y ex esposa de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: MUÑOZ Martínez, Daniel y Alba, Juan. *Mini Policiaca*. EDAR S.A. México. 1970.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Hijo abandonado de una mujer indígena y un padre estadounidense, el cual sólo aprovechó la inocencia de la



madre para sostener relaciones casuales con ella, por lo que nunca conoció a su hijo. Gervasio se ganó el apodo de ‘Pantera’ por su tono de piel oscuro, rasgos marcados del nativo mexicano y sus ojos verdes, cual felino.

Robles creció en la colonia Obrera, en la Ciudad de México e hizo su vida por mérito propio, al crecer, era bueno para las matemáticas, apostador, le gustaba la fiesta y



conquistar mujeres; “después de una loca noche de fiesta, amaneció crudo y casado con una chava guapísima pero más loca que una cabra. Tras curarse la cruda, el Pantera tramitó el divorcio”²⁸³.

Su aventura inicia el día en que asesinaron a su novia Rosaura frente a él y lo

inculparon del crimen. En la cárcel, hace amistad con un viejo preso conocido como ‘el Indio’, quien le enseñó técnicas de karate y boxeo, y lo guió moralmente para sobrevivir dentro, donde era muy común que lo atacaran por su mera apariencia.

Para salir de la cárcel y demostrar su inocencia, llega a un acuerdo con Porfirio Ayala, el general de la policía capitalina, que piensa que el cuerpo policial está corrompido y quiere echar mano de él para hacer justicia por fuera de la ley. El Pantera acepta, pero realiza las misiones a su modo, no acatando necesariamente las ordenes del general, pues no está de acuerdo con los métodos de la policía y jamás se alinearía a ellos. Es así como se convierte en una leyenda entre los capos del crimen, quienes aprenden a temerle y considerarlo un enemigo.

Aunque no posee una gran inteligencia, es mal hablado y poco atractivo, el Pantera siempre logra resolver los casos y hacerse del amor de las mujeres, según sus propias palabras, por que tiene una gran suerte.

²⁸³ Anónimo. *El Pantera*. En www.elpantera.net 28 de agosto de 2014, 23:00 hrs.

HISTORIA:

La primera aparición del personaje fue dentro de la revista policiaca *Mini Policiaca*. Y en 1980 se comenzó a publicar en su propia revista, en sepia, con guiones de su



mismo creador. Al principio, los cómics llevaban una seriación, pero a partir de 1984 se limitó a una aventura por número.

El Pantera fue creado en 1979 por Daniel Muñoz y fue dibujado por Juan Alba, Alberto Maldonado, Víctor Cruz y Manuel Calles principalmente. En *el Pantera* los personajes eran en su mayoría gente de pueblo, picara, sencilla y con defectos hermosamente caricaturizables. Pese a sus provocativas portadas El pantera NO es un 'sensacional' es una historieta de aventuras policiacas salpicadas de humor coloquial y algunos momentos cuasirománticos [sic].²⁸⁴

En la década de 1990 bajó la venta de El Pantera y para 1995 se dejó de imprimir, aunque la editorial Vid lo relanzó entre el 2000 y 2004. También se publicaron en los 1990 dos novelas:

'El Pantera' (Donde nos narran sus desventurados orígenes y su primera misión) y 'El misterio de La Amenaza Negra' (El Pantera intenta averiguar el misterio [tras] la desaparición del marido de una amiga).²⁸⁵

Para el 2007, Televisa inició una barra programática poco duradera llamada *Series Hechas en México*, una de esas series fue basada en el personaje de Muñoz, aunque no le dieron su debido crédito al autor. La serie tuvo la suficiente aceptación para alcanzar tres temporadas de duración, a diferencia de las demás del proyecto que duraron una sola, sin embargo recibió muchas críticas negativas, pues no se respetó el personaje de los cómics.

La figura del Pantera del chilango feo, fornido y formal, que es esencial para la narrativa de sus historias, es sustituida por un modelito de revista [...], y los guiones convierten al D.F. en una especie de infierno controlado por el

²⁸⁴ PanchoC. *Aquí Llega Rugiendo El Pantera*. En desdelglobo.com 28 de agosto de 2014, 17:30 hrs. Cursivas del autor.

²⁸⁵ Mexicomic. *El Pantera*. mexicomic.blogspot.mx 28 de agosto de 2014, 17:30 hrs. Paréntesis y comillas del autor, corchetes míos.

narco, con barrios más oscuros y peligrosos que los de Ciudad Gótica o el Detroit de Robocop.²⁸⁶

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - MUÑOZ Martínez, Daniel y Alba, Juan. *Mini Policiaca*. EDAR S.A.

México. 1979.

- MUÑOZ Martínez, Daniel y Alba, Juan. *El Pantera*. Grupo Editorial Vid. México. 1980 – 1995.
- MUÑOZ Martínez, Daniel y Alba, Juan. *Lo Mejor de 'El Pantera'*. Grupo Editorial Vid. México. 2000 – 2004.

Novelas: - MUÑOZ Martínez, Daniel. *El Pantera*. Grupo Editorial Vid. México.

1996.

- MUÑOZ Martínez, Daniel. *El Pantera, en el Misterio de la Amenaza Negra*. Grupo Editorial Vid. México. 1997.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *El Pantera*. Creador: Rodolfo de Anda Gutiérrez Jr. y Alexis Ayala.

Protagonistas: Luis Roberto Guzmán, Ignacio López Tarso, Vanessa Terkes, Raúl Padilla y Opi Donínguez. México. 2007 – 2009.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

THAGOR DE LA SELVA

NOMBRE REAL: Thagor.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Rey de la selva.

²⁸⁶ Federico Saenz. *El Pantera*. En elfanzine.tv 28 de agosto de 2014, 20:30 hrs.

HABILIDADES: Notable como cazador y en combate cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Selva.

ALIADOS: Animales de la selva.

ENEMIGOS: Cazadores, monstruos y extraterrestres.



PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: MARTÍNEZ, Raúl y Zittle, Ramiro. *Thagor de la Selva* #1. La Prensa. México. 1970.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Thagor es un hombre solitario, nativo de una selva virgen, proclamado rey de la misma, que se encarga de mantener el orden y la paz en su hogar, defendiéndolo de los enemigos que la atacan constantemente. En la mayoría de sus aventuras hay alguna damisela en apuros a la cual también ha de rescatar.

HISTORIA:

Una historieta más de manufactura totalmente mexicana, con una inspiración que raya en el plagio de las historias de Tarzán.

A manera de curiosidad, señalaremos algo que era muy frecuente en aquella época. Los artistas mexicanos que dibujaban estas historietas 'Made in México' recurrían al manido recurso de utilizar un dibujo ya publicado en

alguna otra historieta anterior, sobre todo extraída de los comics de superhéroes.²⁸⁷

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - MARTÍNEZ, Raúl y Zittle, Ramiro. *Thagor de la Selva*. La Prensa. México. 1970 – 1971.



APARICIONES CINEMATOGRÁFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SUPERZAN

NOMBRE REAL: Alfonso Mora Veytia.

OTROS ALIAS: El Invencible y Ssuperzam.

OCUPACIÓN: Luchador.

HABILIDADES: Súper fuerza, capacidad de volar y tácticas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México y Guatemala.

ALIADOS: Johnny Laboriel, Mil Máscaras²⁸⁸ y los Campeones Justicieros: Tinieblas²⁸⁹, el Rayo de Jalisco, Aníbal, el Rostro y el Fantasma Blanco.



²⁸⁷ Humberfar. *¡Se Inicia la Cuenta Regresiva!... ¡Faltan 9!... Thagor de la Selva n° 33*. En comicsdelaprensa.blogspot.mx 20 de abril de 2015, 16:00 hrs. Comillas del autor.

²⁸⁸ Ver ficha de *Mil Máscaras*, anteriormente en este texto.

²⁸⁹ Ver ficha de *Tinieblas*, posteriormente en este texto.

ENEMIGOS: Lupita I, el Dr. Bertini y extraterrestres.

PARIENTES CONOCIDOS: Pio Mora Pacheco (Padre), Dolores Veytia (Madre).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *Ssuperzam el Invencible*. Directores: Federico Curiel y Ángel Rodríguez. México. 1971.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Superzan es un luchador al que Dios le ha otorgado extraordinarios poderes, con los que se dedica a proteger a quienes considera gente buena y perseguir a los villanos. Para lograr esto, además, se vale de un laboratorio lleno de artefactos de la más alta tecnología que le permiten vigilar a los malhechores, con la ayuda de varios empleados que se hacen cargo de él, destacando de ellos el cantante Johnny Laboriel.

Puede parecer extraño que alguien dedicado a luchar por la justicia y el bienestar de la gente buena se la pase en las luchas y en los palenques. Después de todo, estamos acostumbrados a ver a Batman o al Hombre Araña patrullando las calles de Ciudad Gótica y Nueva York cada noche en busca de los malhechores. La aparente negligencia de Superzan se explica cuando conocemos su cuartel general, una habitación repleta de ultramodernas computadoras de cinta magnética y foquitos de colores que le sirven para vigilar los movimientos de cualquier persona. Pero no se preocupen, Superzan emplea este equipo sólo para vigilar a los villanos, si ustedes son ‘gente buena’ no tienen *nada* que temer.²⁹⁰

HISTORIA:

Superzan es uno más de los personajes que se crearon originalmente como protagonistas de aventuras de ficción, pero que trascendería al auténtico ring de la lucha libre. Protagonizó algunas películas en la fase en que el género del cine de luchadores ya estaba en decadencia, siendo dirigido por personas que lo hicieran popular en su momento, y aun caracterizado por el evidente bajo presupuesto de las producciones.

En una primera aparición cinematográfica del héroe, la escritura de su nombre era ‘Ssuperzam’, pero pronto se modificó por la forma más sencilla, con la que se le conoce popularmente.

²⁹⁰ Marco González Arambriz. *Superzan el Invencible*. En www.revistacinefagia.com 10 de abril de 2015, 00:00 hrs. Comillas y cursivas del autor.

Este personaje se considera dentro de una segunda generación de luchadores que pretendían continuar con el legado que habían dejado los de la primera, tal como Santo²⁹¹ y Blue Demon²⁹², pero que no lo logró con el éxito de estos.

Detrás de la máscara, estaba Alfonso Mora,

Hijo del señor Pio Mora Pacheco[,] petrolero[,] y de la señora Dolores Veytia [...]. En su niñez[,] como todo chiquillo[,] jugó todos los deportes, cuando se fueron a vivir a las Choapas debido al trabajo de su padre comenzó a interesarse por la lucha libre, comenzó a entrenar y llegó a ser uno de los favoritos del público que gusta de este deporte espectáculo.²⁹³

El 8 de enero de 2006, fallece Alfonso Mora y con él, también desaparece el personaje que representaba.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *Amor y Futbol*. Editorial Emoción. México. 1975.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Ssuperzam el Invencible*.

Directores: Federico Curiel y Ángel Rodríguez.

Protagonistas: Rogelio Agrásanchez, Superzan, Federico Curiel, Johnny Laboriel y Bertha Ruax. México. 1971. 80 min.

- *El Castillo de las Momias de Guanajuato*. Director:

Tito Novaro. Protagonistas: Superzan, Blue Angel, Tinieblas y Zulma Faiad. México. 1973. 85 min.

- *Superzan y el Niño del Espacio*. Director: Rafael Lanuza. Superzan, Caro Laniesti, Claudio Lanuza y Freddy Pecherelly. México. 1973. 130 min.



²⁹¹ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

²⁹² Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

²⁹³ Bajo las Capuchas. *Recordando a Superzan*. En bajolascapuchasmx.blogspot.mx 21 de diciembre de 2014, 11:30 hrs. Corchetes míos.

- *El Triunfo de los Campeones Justicieros*. Director: Rafael Lazuna. Protagonistas: Blue Demon, Superzan, Elsa Cárdenas y Claudio Lanuza. México. 1974. 83 min.
- *Los Vampiros de Coyoacán*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Germán Robles, Mil Máscaras, Superzan y Sasha Montenegro. México. 1974. 87 min.
- *El Investigador Capulina*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Gaspar Henaine 'Capulina', Alicia Encinas, Superzan y Tinieblas. México. 1975. 90 min.
- *La Mansión de las 7 Momias*. Director: Rafael Lanzua. Protagonistas: Blue Demon, María Cardenal, Superzan, Claudio Palacios y Manuel 'Manolín' Palacios. México. 1977. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Transmisión de sus múltiples luchas en la arena.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

TINIEBLAS (Y TINIEBLAS JR.)

NOMBRE REAL: Manuel Leal.

OTROS ALIAS: El Hijo de la Noche, Sr. Misterio, el Gigante, el Gigante Sabio y el Capitán Aventura.

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre. Su llave especial es llamada 'Abrazo de oso'. Tiene unos brazaletes con los que puede disparar rayos inmovilizadotes.

BASE DE OPERACIONES: México y Shibalba.



ALIADOS: Alushe, la princesa Olinka, Chanekin, Hun-Kame, los Pituches, Capulina, Los Campeones Justicieros, Blue Demon²⁹⁴, Superzan, Mil Máscaras²⁹⁵, Huracán Ramírez²⁹⁶ y Rayo de Jalisco.

ENEMIGOS: Vurub-Kame, Mil Máscaras, Dr. Wagner, el Ángel Blanco y Canek.

PARIANTES CONOCIDOS: Tinieblas Jr. (Hijo) y Zarlan (Padre).

PRIMERA APARICIÓN: Manuel Leal nació en la Ciudad de México, el 8 de junio de 1939.

Debuta como luchador el 20 de agosto de 1971.

Tinieblas aparece por primera vez en medios como personaje ficticio en: Película: *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. México. 1971.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En el reino místico de Sibalba [sic], un mundo donde dioses y criaturas fantásticas se entremezclan, existen dos poderosos y antagónicos hermanos, Hun-Kame y Vurub-Kame. Cada 52 años, compiten por el trono del reino, una competencia que Vurub-Kame ha ganado por los últimos siglos, permitiéndole instigar un reino de terror que ha envuelto, no solo Shibalba, sino que también se ha extendido a nuestra realidad.²⁹⁷

Es entonces que Hun-Kame elige a Tinieblas como su campeón, confiriéndole poderes para poder luchar por el bien y la justicia en la Tierra y en Shibalba. El héroe, además de ser un luchador profesional, aprovecha su poder para ayudar a quien tiene problemas, en compañía de su fiel compañero Alushe, el duende maya.

La historia no se cortó de tajo, como se acostumbra al cancelarse un título, sino que se planeó para que llegara a buen término. Así, el Gigante Negro consumaba el acto sexual con Xtabay, diosa de la lujuria y la maldad, apagándose así el deseo del luchador y dejando a Xtabay sin un fin que perseguir. Entonces la diosa volvía a los infiernos y El Señor Misterio, al lado de su padre, Zarlan, partía a un paraíso maya.²⁹⁸

El más popular aliado del enmascarado y su ayudante fue Capulina, a quien ayudaba cada vez que éste se metía en dificultades.

²⁹⁴ Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

²⁹⁵ Ver ficha de *Mil Máscaras*, anteriormente en este texto.

²⁹⁶ Ver ficha de *Huracán Ramírez*, anteriormente en este texto.

²⁹⁷ Loki. *Tinieblas (Darkness)*. En www.internationalhero.co.uk. Traducción Mía.

²⁹⁸ Everardo Ferrer. *Tinieblas “el Sr. Misterio” Será Homenajado por sus Dibujantes en TNT Especial*. En artes9.com 25 de noviembre de 2016, 21:00 hrs.

Capulina era un ciudadano mexicano de buen corazón que siempre se metía en problemas cuando se enfrentaba a diversos criminales [...]. Para invocar a su defensor, Capulina siempre decía la frase 'IRILIPIS' que significa 'SIPIRILÍ'²⁹⁹ al revés. El luchador Tinieblas siempre aparecía con su rostro cubierto, además de que podía lanzar rayos inmovilizadores a través de unos brazaletes especiales que usaba. Sin duda que había cierto parecido entre *El Fantasma del Espacio* y el luchador Tinieblas."³⁰⁰.

El hijo de Tinieblas continúa con su legado en el cuadrilátero ahora que él es mayor, contando con la ayuda de su padre y del fiel Alushe.



HISTORIA:

Manuel Leal era fisicoculturista hasta que fue descubierto por Black Shadow³⁰¹ y Dory Dixon, que lo convencieron de convertirse en luchador. En 1968, el editor de Lucha Libre, Valente Pérez, lo invitó a utilizar el personaje de su creación 'Tinieblas', que fue inventado para ser rival de Mil Máscaras, máscara con la que debuta en 1971.

El mismo año en que debuta en el cuadrilátero, también lo hace en la pantalla grande, formando parte de *Los Campeones Justicieros*, en la cinta de Federico Curiel del mismo nombre. A partir de ahí iniciaría una carrera en el medio del espectáculo, en cine y televisión, al lado de otros luchadores y personajes como Capulina.

²⁹⁹ Sipirilí: Una forma popular de decir 'Sí' en algunas regiones de México.

³⁰⁰ Richard Kimble. *Las Aventuras de Capulina*. En www.anim-arte.com 20 de octubre de 2014, 15:30 hrs. Mayúsculas, cursivas y comillas del autor, corchetes míos.

³⁰¹ Ver ficha de *Black Shadow*, anteriormente en este texto.

Aunque su creación fue con la finalidad de tener un villano para Mil Máscaras, su figura enigmática fue muy bien recibida por el público y más bien se convirtió en un antihéroe, ya que a pesar de ser un personaje oscuro y con métodos cuestionables, su objetivo siempre era el bien común y la defensa de los inocentes.

Es el segundo luchador, después de Santo³⁰², en tener su propia serie de cómics de aventuras basadas en su personaje.

La imponente figura de Tinieblas lo hizo suficientemente atractivo como para estelarizar algunos relatos gráficos; así, en la década de los 70, llegó su fotonovela *El Capitán Justicia y los Hermanos Nobleza*, al lado de un jovencísimo Juan Gabriel (sí, el mismísimo Divo de Juárez). Posteriormente, ya con técnica de fotomontaje, se publicó *Tinieblas: El Capitán Aventura*, rango con el que sería conocido en los años 80, al convertirse, junto con Alushe, en protector de Capulina.³⁰³

Es en la revista *Tinieblas* que se inventa a Alushe como mascota del héroe, pero éste pronto fue personificado también como su compañero en el ring y la televisión. Ahora se hace llamar KeMonito.

El luchador sigue activo a pesar de su avanzada edad y, a su vez, su hijo lucha con el nombre de Tinieblas Jr.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - LEAL, Manuel 'Tinieblas' y Juan

Gabriel. *El Capitán Justicia y los*

Hermanos de la Nobleza. Editorial Ejea. México. 1975.

- LEAL, Manuel 'Tinieblas' y Juan Gabriel. *Tinieblas*. Editorial Ejea. México. 1976 – 1979.

- PÉREZ García, Rodolfo. *Sensacional de Luchas*. Editorial Icavi. México. 1986 – Presente.

- LEAL, Manuel 'Tinieblas' y Pérez García, Rodolfo. *Tinieblas, el Hijo de la*



³⁰² Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

³⁰³ Everardo Ferrer. *Op. Cit.* 25 de noviembre de 2016, 20:00 hrs. Paréntesis del autor.

Noche. Editorial Ejea. México. 1995 – 1999.

- AGUILAR Guizar, Víctor; Espinoza, Francisco y Leal, Manuel ‘Tinieblas’.
Tinieblas. Shibalba Press. México. 2001 – 2003.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Los Campeones Justicieros*. Director: Federico Curiel. Protagonistas: Blue Demon, Mil Máscaras, Médico Asesino, Black Shadow y Tinieblas. México. 1971. 80 min.
- *Superzan el Invencible*. Directores: Federico Curiel y Ángel Rodríguez. Protagonistas: Superzan, Raúl Martínez Solares, Federico Curiel, Bertha Ruax y Tinieblas. México. 1971. 80 min.
- *Una Rosa Sobre el Ring*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Crox Alvarado, Mil Máscaras e Irma Dorantes. México. 1973. 89 min.
- *El Castillo de las Momias de Guanajuato*. Director: Tito Novaro. Protagonistas: Superzan, Blue Angel, Tinieblas y Zulma Faiad. México. 1973. 85 min.
- *Leyendas Macabras de la Colonia*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Mil Máscaras, Lorena Velázquez, Tinieblas y Rogelio Guerra. México. 1974. 80 min.
- *Las Momias de San Ángel*. Director: Arturo Martínez. Protagonistas: Mil Máscaras, Lorena Velázquez, Rogelio Guerra y Tinieblas. México. 1975. 74 min.
- *El Investigador Capulina*. Director: Gilberto Martínez Solares. Protagonistas: Gaspar Henaine ‘Capulina’, Alicia Encinas, Superzan y Tinieblas. México. 1975. 90 min.
- *La Furia de los Karatecas*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Grace Renat y César Sobrevals. México. 1982. 85 min.
- *El Puño de la Muerte*. Director: Alfredo B. Crevenna. Protagonistas: Santo, Grace Renat y César Sobrevals. México. 1982. 97 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Series: - *Súper Vacaciones*. Creador: Javier Toledo. Protagonistas: Aldo Delgado,

Jessica Herreman, Ramiro Gamboa 'Tío Gamboín', Rogelio Moreno, Andi Sari, Jonathan y Tinieblas. México. 1983 – 1987.

- *Las Aventuras de Capulina*. Creador: Paco López. Protagonistas: Gaspar Henaine 'Capulina', Tinieblas y Alushe. México. 1989.

- Transmisión de sus múltiples luchas.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videojuegos: * En el videojuego japonés de Capcom de 1993 *Saturday Night Slam Masters*, uno de los enemigos a vencer, llamado 'El Escorpión', está inspirado en el luchador mexicano Tinieblas.

EL CHARRITO DE ORO

NOMBRE REAL: Manelik de la Parra.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Jinete, pistolero y combatiente cuerpo a cuerpo nato.



BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Rayito.

ENEMIGOS: Todo aquel que trata de hacer el mal al prójimo.

PARIENTES CONOCIDOS: Guillermo de la Parra (Padre) y Yolanda Vargas Dulché (Madre).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: DE LA PARRA, Guillermo. *El Charrito de Oro* #1. Editorial de la Parra S.A. México. 1972.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Manelik es un niño, hijo de Guillermo de la Parra y Yolanda Vargas Dulché, su identidad es pública y se dedica a recorrer los pueblos de México, buscando hacer justicia entre sus compatriotas, montando su fiel caballo Rayito.

HISTORIA:

Los autores de historietas mexicanos decidieron crear este personaje para meter a su propio hijo en un mundo ficticio, aprovechando los talentos y capacidades económicas que ya tenían en su editorial. El verdadero Manelik es actualmente el presidente de la editorial Vid.

Un niño disfrazado de charro, similar al llanero solitario, salvo que este charrito llega a revelar su secreto. Este niño resultaría ser otro hijo de Guillermo y Yolanda, llamado Manelik de la Parra. Como hecho curioso, más de la mitad de los títulos de sus aventuras, tenían la palabra 'muerte' en ellos.³⁰⁴

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - DE LA PARRA, Gustavo. *El Charrito de Oro*. Editorial de la Parra S.A.

México. 1972.

- DE LA PARRA, Gustavo. *El Charrito de Oro*. Editorial Argumentos.

México. 1972 – 1973.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.



APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ORIÓN

NOMBRE REAL: Orión.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Guerrero, Supremo Regente de la Atlántida.

³⁰⁴ Anónimo. *EDAR*. En www.kingdomcomics.org 15 de septiembre de 2014, 08:00 hrs. Comillas del autor.

HABILIDADES: Entrenado en diferentes artes marciales y técnicas de guerreros atlantes, nadador extraordinario y en su frente lleva un cinto que con un chacra, una sagrada gema que es capaz de curar heridas, malestares, y enfermedades; sin embargo, el chacra tiene ciertas limitaciones: funciona solamente tres veces antes de tener que ser recargado nuevamente con energía, y no es capaz de curar heridas fatales, o enfermedades terminales³⁰⁵.

BASE DE OPERACIONES: Atlántida.

ALIADOS: Ramón, Tatos, Noraya, Serapis, Gudas, Wamuto, Adán y Eva.

ENEMIGOS: Crato, Calixto, Ravana, Leopardo, Malaza, Bomo, Vector, Saribio, Goliat, Zachar, Aikido, Siomara, Osiris, Ravana, la Muerte, Yolulo, Asuramaya, Berebere, la Mujer Serpiente, Siriaco, Karnak, Tifón, Babel, Assuán y Dragomir.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VASQUÉZ Rodríguez, Modesto. *Orión, el Atlante*. Promotora K. México. 1974.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Orión es un guerrero nativo de la Atlántida, vive en la ciudad principal del continente, conocida como Poseidonis. Tatos, su amigo y mentor, lo entrenó en diversas artes marciales y técnicas de combate, por lo que es seleccionado para competir, con otros seis hombres, en el gran torneo para elegir al nuevo Supremo Regente de Atlántida.

Antes de competir, su prometida, Noraya, es atacada afuera del coliseo, además, la ciudad es azotada por terremotos. Sin embargo, pese a que pareciera estar todo en contra del guerrero, Orión logra vencer en el torneo y ser coronado con el máximo galardón de su pueblo. Su nuevo puesto de honor conlleva una tarea impuesta por el sabio Serapis: tiene que recorrer el tiempo y espacio para reunir las siete llaves con las que se abre la 'cueva de la sabiduría' y así fundar la nueva Atlántida. El sabio le entrega la primera de esas llaves y también le obsequia la nave Cronos-7, con la que inicia su viaje y sus aventuras.

³⁰⁵ JoséVC. *Orión – el Atlante*. En orionelatlane.blogspot.mx 4 de agosto de 2014, 22:30 hrs.



HISTORIA:

El mismo creador de *Kalimán*³⁰⁶, a través de las Promotora K, fundada para publicar las historias del héroe, dio vida a la serie de *Orión*, que se imprimió a manera de serie dividiendo sus 144 números en cuatro grandes títulos: *Orión, el Atlante, El Tesoro, El Misterio de Agartha y El Laberinto de la Eternidad*.

ADAPTACIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - VASQUÉZ Rodríguez, Modesto. *Orión, el Atlante*. Promotora K. México.
1974 – 1985.

ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES A OTROS MEDIOS:

Ninguna.

³⁰⁶ Ver ficha de *Kalimán*, anteriormente en este texto.

STARMAN

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: El Libertario y el Emisario.

OCUPACIÓN: Superhéroe y científico.

HABILIDADES: Humano modificado genéticamente para cargarse de energía solar y así tener súper fuerza.

BASE DE OPERACIONES: Planeta Tierra (Año 2035).

ALIADOS: Doctora Hana y Gatónico.

ENEMIGOS: Moloch, el general Grobar, Laila, Demon y los tarhumanos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VÁSQUEZ, Modesto y Navarro Huerta, Rafael. *Starman. El Libertario* #1. Promotora K. México. 1978.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En el año 2005, a causa del satánico dictador Moloch, hubo un holocausto atómico que acabó con la vida conocida en el planeta Tierra, convirtiéndola en un paisaje desolador plagado de mutantes, entre ellos los llamados ‘tahhumanos’, sirvientes de Moloch.

Starman era un niño durante el incidente mencionado, al cual sobrevivió y “fue llevado fuera de la Tierra por los partidarios de Liberio que perdieron la guerra contra Moloch. [En] los laboratorios de las lunas de Júpiter fue modificado genéticamente para que se cargara con la energía solar[...], el frío es su debilidad”³⁰⁷.



³⁰⁷ Man_0022. *Starman, el Libertario*. En www.thehouseofblogs.com 12 de noviembre de 2014, 15:00 hrs. Corchetes míos.

En el año 2035, inicia la aventura del superhéroe, el cual es profetizado por Liberio como el salvador de lo que queda de humanidad en el planeta. A bordo de su nave espacial, la *Star-Nao*, y en compañía de su robot computadora Gatónico y la Doctora Hana, combate a Moloch y a los tarhumanos. Después de derrocar al villano, continúa su viaje por el universo buscando justicia.

HISTORIA:

Inspirados en las historias de ciencia ficción, tan de moda en la década de 1970; especialmente en las películas de George Lucas, *Star Wars*, Modesto Vásquez y Rafael Navarro, creadores del cómic de *Kalimán*, dieron vida a este personaje en cómics en sepia que se volvieron bastante populares entre la juventud mexicana. “Tal vez pocos sepan que se imprimieron un par de discos de ‘Starman, El Libertario’, bajo la autoría y batuta del Maestro Jorge Calandrelli: Un sencillo y un LP”³⁰⁸.

Al igual que otras publicaciones, tuvo su reedición en Colombia a cargo de Editorial CINCO.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - VÁSQUEZ, Modesto y Navarro Huerta, Rafael. *Starman. El Libertario*.

Promotora K. México. 1978 – 1980.

- VÁSQUEZ, Modesto y Navarro Huerta, Rafael.
Starman. El Libertario. CINCO. Colombia. 1978 – 1980.



APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

³⁰⁸ A. David Garza Marín. *Starman, el Libertario*. En www.youtube.com 12 de noviembre de 2014, 15:00 hrs. Comillas del autor.

SÚPER CHISS

MIEMBROS DEL EQUIPO: El Demon Pérez, Cósmico Camacho, Galáctico Sánchez y el Gato Ramírez.

NOMBRE REAL: Pérez (El Demon), Camacho (Cósmico), Sánchez (Galáctico) y Ramírez (el Gato).

OTROS ALIAS: Los Chipocles del Rock y los Defensores de Nenas Desvalidas.

OCUPACIÓN: Músicos.



HABILIDADES: Súper Fuerza y capacidad de cambiar su apariencia instantáneamente.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: El Platillo Cotorrón y Hit Güey.

ENEMIGOS: El Gansito, marcianos y todo aquel que quiere arruinar las tocadás y/o propasarse con las mujeres.

PARENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: RIVERA, Rodolfo 'Fito' y Marín, Samuel 'Sam'. *Simón Simonazo. Chiss*. Editorial Mirna. México. 1978.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Chiss es una banda de rockeros que se dedica a tocar en fiestas juveniles, emulando a la popular banda estadounidense Kiss. Un platillo espacial extraterrestre, llamado Platillo Cotorrón, los estuvo observando por un tiempo y decidió otorgarles súper poderes, y desde entonces, cuando este grupo de jóvenes irreverentes se mete en problemas, solo hace falta que vayan a orinar³⁰⁹ en cualquier rincón para adquirir su súper fuerza, cambien su aspecto y se conviertan así en los Súper Chiss, que terminan salvando el día.

³⁰⁹ O "hacer chiss", como se dice popularmente en México.

HISTORIA:

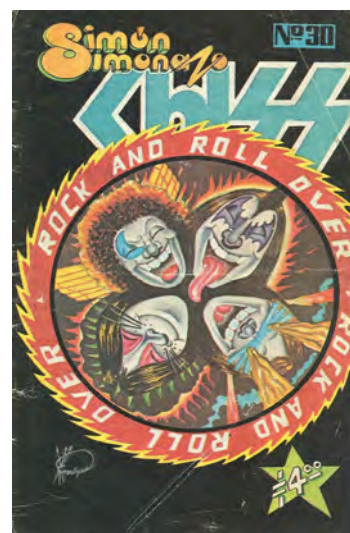
En la década de 1970, Rodolfo 'Fito' Rivera y Marín, Samuel 'Sam' Marín, comenzaron a editar de forma independiente las tiras cómicas de *Simón Simonazo*, en las que pretendían llegar a un público adolescente o 'de mezclilla y greña larga', como ellos mismos lo denominaban, pues consideraban que no había un cómic con dichas características.³¹⁰ Su distribución se hacía en los conciertos del Alex Lora y su agrupación; *Three Souls In My Mind*.

Dicho cómic llegó a publicarse a través de la Editorial Mirna. Al hacerlo, se les pidió que restringieran su lenguaje para que no fuera frenado por la Secretaría de Educación Pública. La peculiaridad del cómic fue entonces que se les ocurrió cambiar toda mala palabra por onomatopeyas, gráficas y otras palabras de doble sentido, lo cual le daba gracia y pasaba los filtros mencionados.

El 27 de noviembre de 1978 vio la luz *El Simón Simonazo* y el *Súper Chiss*, un cómic netamente mexicano que reunía tres características que lo hicieron triunfar durante una década: era dirigido a los jóvenes de secundaria, usaba un lenguaje popular con leperadas ilustradas para evadir la censura, y su temática eran las aventuras de un grupo de chamacos desmadrosos y cábulas.³¹¹

Queriendo renovar dicho cómic y habiendo conseguido ya que se publicara masivamente, sus autores acudieron al cine a ver la película *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo*³¹², la cual, junto a un disco de la banda Kiss, los inspiró y así crearon la parodia *Súper Chiss*, que se incorporaría a la revista y tendría el mismo recibimiento positivo durante más de una década, bajo la pluma de distintos argumentistas.

Corre el rumor que incluso los propios integrantes del grupo Kiss son fanáticos del mismo y no pierden la oportunidad de comprar las historietas en librerías de viejo cuando viajan a México.



³¹⁰ Rodolfo 'Fito' Rivera en entrevista con Chaîne de kuauhtli1000. Videos *Simonazo Orígenes*. En www.youtube.com 1 de junio de 2016, 10:30 hrs.

³¹¹ Raúl Cobos. *El Simón Simonazo y el Súper Chiss un Cómic Netamente Mexicano*. En lasnoticiasmexico.com 30 de mayo de 2016, 12:00 hrs.

³¹² *Close Encounters of the Third Kind*. Director: Steven Spielberg. Protagonistas: Richard Dreyfuss, François Truffaut y Teri Garr. Estados Unidos. 1977. 137 min.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - RIVERA, Rodolfo 'Fito'; Marín, Samuel 'Sam'; Solís, Ramón y Morales

García, Jesús. *Simón Simonazo*. Chiss. Editorial Mirna. México. 1979 – 1988.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL ZORRO BLANCO

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Justiciero.

HABILIDADES: Hábil espadachín.

BASE DE OPERACIONES: Nueva España.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Conde Gastón.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Zorro Blanco*. Director: José Luis Urquieta.
México. 1978.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El conde Gastón se encuentra arruinado. Unos jóvenes investigadores advierten a Vicky, la hija del noble, que un antiguo novio quiere vengarse de ella por no haber conseguido su mano. [...] Un día, Vicky resulta atacada por unos delincuentes que la secuestran en un camino. Pero el Zorro Blanco, un misterioso enmascarado, la rescata. No obstante, la chica vuelve a ser raptada



poco después. El Zorro Blanco descubre que el responsable de lo ocurrido no es el antiguo novio de Vicky, sino que se trata del propio conde Gastón. El justiciero revela que éste mató al verdadero padre de la muchacha para hacerse con su fortuna. El Zorro Blanco le ajusta las cuentas al villano, salva a Vicky y ambos se declaran su amor.³¹³

HISTORIA:

“Adolfo Martínez Solares, perteneciente a una larga estirpe de directores de fotografía, fue el responsable del guión de *El Zorro Blanco* (1978), de José Luis Urquieta”³¹⁴. Esta resultó ser una pobre adaptación del popular personaje creado por Johnston McCulley, *El Zorro*, que no causó más que cierta gracia y quedó en esa única película.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Zorro Blanco*. Director: José Luis Urquieta. Protagonistas: Juan Miranda, Hilda Aguirre y Carlos Agostí. México. 1978.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ZOOMAN

NOMBRE REAL: Leny.

OTROS ALIAS: El Hombre Mosca.

OCUPACIÓN: Entomólogo.

HABILIDADES: Visión aumentada, agilidad y capacidad de volar.

³¹³ Pablo Mérida. *Op. Cit.* Pág. 233. Corchetes míos.

³¹⁴ Pablo Mérida. *Ídem.* Paréntesis del autor, cursivas mías.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Profesor Fausto.

ENEMIGOS: Superpatín, Gallo y Mulo.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CALLEJAS, Miguel F. *Zooman. El Hombre Mosca*. Editorial América. México. 1979.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Leny era entomólogo especializado en moscas en un zoológico, en donde colaboraba con diferentes científicos, entre ellos el profesor Fausto, con quien compartía profesión y especialidad, y el profesor Barof, que desarrollaba una investigación secreta relacionada con la aleación de la calamina y la plata.

Una noche, después de que Leny se quedara dormido en su laboratorio por tanto trabajo, es testigo de como el profesor Barof entra al lugar acompañado de Gallo y Mulo, un par de maleantes con los que el científico tenía negocios sucios, y cómo éstos asesinan al científico. Leny es atacado por los mismos y queda inconsciente en medio de la aleación con la que trabajaba Barof. Sumando el efecto químico en su cuerpo al hecho de estar rodeado de moscas, el joven científico adquiere los poderes de una mosca.

La policía, teniéndolo como único sospechoso, intenta capturarlo, pero sus nuevas habilidades le ayudan a escapar y buscar refugio con su colega Fausto, el cual lo oculta en una vieja guarida, mismo lugar en el que le entrega un traje especial, hecho con piel de mosca, que dice haber usado él mismo en el pasado para hacer de vigilante y combatir el crimen. Es así que



Leny se convierte en el nuevo Zooman y aprovecha sus nuevas habilidades para proteger la Ciudad de México y limpiar su nombre, persiguiendo a Patín, el líder mafioso que mandó asesinar a Barof para robar su proyecto.

El Patín, al ser perseguido por el nuevo superhéroe, se expone a si mismo a la aleación para adquirir superpoderes y hacerse llamar Superpatín, némesis de Zooman.

HISTORIA:

En 1979 aparece este cómic, creación de Miguel F. Callejas, inspirado en los superhéroes estadounidenses, principalmente en los de la editorial Marvel, creación de Stan Lee.

De Zooman existen solo unos pocos números disponibles, por lo que la información es escasa, sin embargo destaca la aparición de una figura reconocida en el mundo de los cómics, el mismísimo Stan Lee quien es tomado como inspiración para el personaje de Fausto, un vigilante nocturno que aparece en repetidas ocasiones dentro del cómic.³¹⁵

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CALLEJAS, Miguel F. *Zooman. El Hombre Mosca*. Editorial América. México. 1979.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SUPERMAM

NOMBRE REAL: Keik.

OTROS ALIAS: Supermal.

³¹⁵ Daniel Arias. *5 Superhéroes Mexicanos que Ya Nadie Recuerda*. En www.gamedots.mx 29 de abril de 2015, 18:30 hrs.

OCUPACIÓN: Periodista.

HABILIDADES: Súper fuerza, capacidad de volar, súper velocidad y súper vista.

BASE DE OPERACIONES: Villa Chirris.

ALIADOS: Alcalde de Villa Chirris, Chabelo Olsen y el profesor Betusco.

ENEMIGOS: Ladrones.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *La Carabina de Ambrosio*. Creador: Humberto Navarro. México. 1980.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Keik es un periodista que trabaja en un periódico llamado El Planetoide, en Villa Chirris. Chabelo Olsen y Huicha lana son sus compañeros de trabajo y aunque tienen sus sospechas, no saben a ciencia cierta sobre su *alter ego*; Supermam.

Supermam es un héroe con suficientes poderes para infundir el miedo entre los pillos de Villa Chirris, además de ser amigo del alcalde y de toda la gente importante del lugar. A la voz de su frase característica; 'Pin Pon Papas', que enuncia mientras da dos golpecitos a su barvilla y uno a su puño, vuela para combatir el mal.



Bajo el manto del justiciero, también lleva una amistad con Chabelo Olsen, a quien le concede entrevistas exclusivas sobre su trabajo, y de Huicha Lana, con quien tiene además una relación romántica.

HISTORIA:

En el programa *La Carabina de Ambrosio* algunos sketches tenían como protagonista a este personaje, parodia del superhéroe estadounidense *Superman*.

Al personaje lo interpretó Alejandro Suárez, mientras que Huicha Lana, parodia de Luisa Lane, era encarnada por Judith Velazco y Xavier López 'Chabelo' hacía la parodia de Jimmy Olsen, llamado Chabelo Olsen, aunque en algunas ocasiones el papel lo hacía César Costa, haciendo llamar Jaime Olsen a su personaje.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *La Carabina de Ambrosio*. Creador: Humberto Navarro. Protagonistas: César Costa, Xavier López 'Chabelo', Alejandro Suárez y Roberto Ramírez Garza. México. 1980 – 1988.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.



GULP

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Científico.

HABILIDADES: Cuando se enoja pierde la consciencia, adquiere una fuerza sobrehumana y su piel y cabello se tornan verdes.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Toda persona que lo hace enojar.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *La Carabina de Ambrosio*. Creador: Humberto Navarro. México. 1982.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Gulp es el alter ego de César Costa, el cual aparece para hacer lo que él no se atreve cuando alguien lo hace enfadar mucho al cometer algún acto que a él le parece injusto o inapropiado, perdiendo rápidamente el control y destruyendo todo a su paso.

HISTORIA:

En el programa *La Carabina de Ambrosio*, mencionado anteriormente³¹⁶, hacían sketches que parodiaban la serie televisiva estadounidense *Hulk*, en las que César Costa interpretaba a un hombre común que se enojaba por injusticias de la vida cotidiana al grado de tornarse verde y adquirir una gran fuerza, tal como el personaje estadounidense. ‘Chabelo’ y Ángel Fuentes fueron los encargados de encarnar al monstruo verde.

En 2012 fue revivido el personaje en el programa *Hoy*, siendo esta vez personificado por Reynaldo Rossano como la parte humana del personaje y Alan Tacher se encargó del alter ego iracundo³¹⁷.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Series: - *La Carabina de Ambrosio*. Creador: Humberto Navarro. Protagonistas: César Costa, Xavier López ‘Chabelo’, Alejandro Suárez y Roberto Ramírez Garza. México. 1978 – 1988.

³¹⁶ Ver ficha de *Supermam*, anteriormente en este texto.

³¹⁷ Administrador. *Los Sketches de la Carabina de Ambrosio en el Programa Hoy*. En lasnoticiasmexico.com 10 de junio de 2014.

- *Hoy*. Creador: Alexis Núñez. Protagonistas: Alan Tacher, Raúl Araiza, Andrea Legarreta y Galilea Montijo. México. 2012.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SÚPER PARCHÍS³¹⁸

MIEMBROS DEL EQUIPO: Ultra, Sensoria, Molécula, Rayotron y Boomerang.

NOMBRE REAL: Constantino 'Tino' Fernández Fernández (Ultra), Yolanda Ventura (Sensoria), Gemma Prat Termens (Molécula), David Muñoz Forcada (Rayotron) y Óscar Ferrer Cañadas (Boomerang).

OTROS ALIAS: Tino y Ficha Roja (Ultra), Yola y Ficha Amarilla (Sensoria), Ficha Verde (Molécula), Dado Blanco (Rayotron) y Ficha Azul (Boomerang).

OCUPACIÓN: Cantantes y estudiantes.

HABILIDADES: Súper Dotado: súper fuerza y capacidad de volar. Sensoria: poderes extrasensoriales, telequinesis, control sobre la mente de sus enemigos y capacidad de volar. Molécula: capacidad de modificar su forma a voluntad propia y capacidad de volar. Rayotron: capacidad de volar y poderes de rayos eléctricos. Boomerang: hábil lanzador del boomerang y capacidad de volar.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Capitán Swxk.

ENEMIGOS: Gimbor, Dekatron, Galaxor, Doctor Demento, monstruos, robots, extraterrestres y malhechores.

PARIENTES CONOCIDOS: Próspero Fernández (Padre de Tino), Georgina Fernández (Madre de Tino), Montse Fernández (Hermana de Tino), Patricia Fernández (Hermana de Tino), Yolanda Fernández (Hermana de Tino), Rudy Ventura

³¹⁸ Súper Parchís son incluidos como superhéroes hechos en México porque, a pesar de que se basan en un grupo de procedencia española, quien los reinventó como superhéroes es un autor de nacionalidad mexicana y lo hizo en una publicación igualmente mexicana.

(Padre de Yolanda), Joaquín Prat (Padre de Gemma), Charo Termens (Madre de Gemma), Marta Prat (Hermana de Gemma), Carlos Prat (Hermano de Gemma).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Las Aventuras de Parchís*. Editorial Proyección. México. 1982.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El grupo Parchís, famoso entre los niños por sus canciones, disfrutaba de sus vacaciones cuando fueron abducidos por la nave espacial Auriós, donde el capitán Swxk les pone diferentes pruebas para comprobar que son dignos de adquirir los superpoderes que está dispuesto a ofrecerles para que se conviertan en protectores de la paz, la libertad y la justicia en la Tierra. A su vez, les hace entrega de un aparato llamado Fuente de poder, que se alimenta de energía solar y en el cual recargan sus respectivas energías cada vez que necesitan combatir.



HISTORIA:

En 1982, Óscar González Loyo obtiene su primer cómic como artista titular, *Las Aventuras de Parchís*, el cual pretendía dar promoción al grupo de cantantes infantiles de origen español en Latinoamérica. Dentro de dichas aventuras, el autor decidió que en algunos números los integrantes de la banda debían adquirir poderes y convertirse en superhéroes, creando así a los Súper Parchís.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Las Aventuras de Parchís*. Editorial Proyección. México. 1982 – 1992.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

*El grupo Parchís protagonizó varias películas, pero en ninguna de ellas interpretan a los súper héroes del cómic.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: *Las Aventuras de Súper Parchís*. Creador: Alissa Od. En www.youtube.com/channel/UChc5NbuyPvmGnF_m-oHBx2Q

LOLA LA TRAILERA

NOMBRE REAL: Lola Chagano.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Trailera.

HABILIDADES: Inigualable conductora y buena combatiente cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Jorge Stander, el Pelón y el Borrás.

ENEMIGOS: El Maestro.

PARIENTES CONOCIDOS: Don Chagano (Padre fallecido), Borolas (Padrino fallecido) y Susana (Madrina).



PRIMERA APARICIÓN: Película: *Lola la Trailera*. Director: Raúl Fernández. México. 1983.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El padre de Lola se dedicaba a transportar productos en un trailer hasta el día en que se negó a llevar drogas para una banda de narcotraficantes y éstos, por ello, lo asesinaron. La justicia no se hace ver debido a la corrupción del cuerpo policíaco, por lo que Lola, al mismo tiempo que continúa con el empleo de su papá, investiga y encuentra a los asesinos, para vengarse de ellos.

Jorge Stander es un policía que trabaja de encubierto y se convierte en el único aliado para la vengadora, así como en su único interés romántico. El Maestro, un traficante de armas, será el gran rival de la heroína, pues ve en ella un peligro para su negocio, así que decide secuestrarla, pero ella es quien lo vence en el combate.

Lola y su novio, el policía Jorge, son atacados por su archienemigo El maestro. Primero se salvan echándose a un río, pero en el siguiente ataque Lola pierde su trailer y en él perece su padrino Borolas. Como Jorge anda atrapando traficantes en Colombia, los mecánicos de Lola y su madrina Susana la ayudan a reparar otro trailer viejo y con el Lola compite en una carrera cuyo premio es un trailer nuevo. En la competencia Lola es atacada por otra trailera cómplice de El maestro, pero Lola la vence y además gana la carrera, cuando Susana añade mezcal en la gasolina. Para entonces el Pelón, uno de los mecánicos de Lola [ha] sido secuestrado por El maestro pero seduciendo a los vigilantes Lola y Susana se introducen en la guarida de los mafiosos y con ayuda de Jorge, que regresa oportuno, acaban con ellos. No obstante, cuando Lola y sus amigos bautizan su nuevo trailer son atacados por un asesino desconocido.³¹⁹

HISTORIA:

En la época de más baja calidad de producciones cinematográficas mexicanas³²⁰, el director Raúl Fernández saca a la luz su trilogía de Lola, que sería concluida por su

³¹⁹ Filmaffinity. *Lola la Trailera 3 (El Gran Reto)*. En www.filmaffinity.com 3 de mayo de 2015, 17:00 hrs. Corchetes míos.

³²⁰ Durante el primer bienio del cinecidio lopezportillista, aún fue posible arreglárselas para enrolar en las dos productoras oficiales (Conacine y Conacite) algunos proyectos de calidad. Después de julio de 1979, ya no fue posible. El golpe contra el cine fue aplastante. Los nuevos realizadores se quedaron sin trabajo, obligados algunos de ellos, para sobrevivir, a aceptar un cine de encargo que no iban con su formación ni con sus inquietudes. Quienes aún se atrevían por el laberinto burocrático sufrían una cadena vejatoria [...] que, llegando a su máxima expresión durante el gobierno lopezportillista [1976 – 1982], terminó finalmente por asfixiar al cine mexicano (cuando menos al de ese momento). [...] Se hizo mucho cine independiente, algunas veces no profesional, más por la fuerza de las circunstancias que por verdadera vocación autonomista. [...] Cuando se supo en los medio que el hombre que ocuparía la Presidencia del país en el lapso de 1983 a 1988, Miguel de la Madrid Hurtado, era paisano

hijo. Lola es la vengadora mexicana que, con mucha sensualidad y violencia, características de las cintas de esos años, logró obtener amplias ganancias en taquilla, siendo en su momento la más taquillera de la Historia, y volverse icono de la cultura popular nacional.

La primera cinta de la saga se considera como el inicio oficial del género que habla sobre el narcotráfico en México y “el personaje de Lola, además, posee un cariz de reivindicación feminista³²¹ ya que destaca por realizar el trabajo tradicionalmente masculino de conductor de trailers (camiones), al mismo tiempo que adquiere el carácter de personaje de acción por usar armas y vencer a los villanos”³²².

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Lola la Trailera*. Director: Raúl Fernández. Protagonistas: Rosa Gloria Chagoyán, Rolando Fernández, Irma Serrano y Emilio Fernández. México. 1983. 105 min.
- *El Secuestro de Lola: Lola la Tailera 2*. Director: Raúl Fernández. Protagonistas: Rosa Gloria Chagoyán, Rolando Fernández, Frank Moro, Isela Vega y Emilio Fernández. México. 1986. 112 min.
- *El Gran Reto: Lola la Trailera 3*. Director: Raúl Fernández Jr. Protagonistas: Rosa Gloria Chagoyán, Rolando Fernández, Frank Moro, Joaquín Gacría ‘Borolas’ y Manuel ‘Flaco’ Ibáñez. México. 1991. 90 min.

y amigo del cineasta colimense Alberto Isaac, y que éste ‘sonaba’ para hacerse cargo del cine en el próximo sexenio, la gente del medio se puso contenta [...] Lo primero que De la Madrid anunció, unos días después de haberse sentado en la silla presidencial, resultó un mazazo para los optimistas: la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematográfica (RTC), [...] se mantenía incolumne en la nueva administración y además en su puesto titular se pondría no a Alberto Isaac, [...] sino a un ilustre desconocido en el medio, Jesús Hernández Torres, del equipo personal de amigos del nuevo secretario de Gobernación. [...] Estaba claro: no había voluntad política para estimular al cine.

Francisco Sánchez. *Luz en la Oscuridad. Crónica del Cine Mexicano 1896 – 2002*. Págs. 179 – 1986. Cursivas y comillas del autor. Corchetes míos.

³²¹ Esta idea del autor sobre el feminismo seguramente es cuestionable según la corriente desde la que se le de lectura.

³²² Carl J. Mora. *Mexican Cinema: Reflections of a Society, 1896-2004*. McFarland & Company. Estados Unidos. 2005. Pág. 161. Paréntesis del autor.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SDUBI

NOMBRE REAL: Sdubi.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Justiciero intergaláctico.

HABILIDADES: “Pese a haber sido creado por una entidad muy poderosa, Sdubi limita sus habilidades a combate cuerpo a cuerpo y el uso de diversas armas para enfrentar a sus enemigos”³²³.

BASE DE OPERACIONES: Universo.

ALIADOS: Súper Astro, Litet y Dova.

ENEMIGOS: Patum, Doctor Slack y El Coleccionista.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: ACEVEDO, Óscar Gerardo ‘Baqui’. *Los Viajes de Sdubi* #1. Arjoma. México. 1984.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Una entidad cósmica llamada Súper Astro, siendo testigo del mal que asolaba el Universo, decidió crear a Sdubi, el cual de inmediato comienza a viajar por todos los rincones conocidos para enfrentar la maldad y cumplir su misión.



³²³ Geo Ortiz. *Sdubi*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 8 de julio de 2016, 14:30 hrs.

“En sus viajes[, Sdubi] se hacía acompañar de su inseparable amigo Litet un extraterrestre con cuerpo invisible [del] que sólo se veían sus ojos y a veces su boca, Tenía cuatro manos con guantes para que fueran visibles y vestía zapatos y pantalones”³²⁴, y conocería a Dova, una alienígena de la que él se enamora.

HISTORIA:

La editorial independiente Arjoma, publicó en 1984 las historietas del entonces adolescente Óscar Gerardo Acevedo, llegando a imprimirse siete números. Pronto se acabó el presupuesto y las ventas fueron mínimas, pero el personaje se convirtió en un clásico entre los admiradores del cómic mexicano, que aún se mantiene en la memoria y es referente de los creativos de ese medio de comunicación.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - ACEVEDO, Gerardo ‘Baqui’. *Los Viajes de Sdubi*. Arjoma. México. 1984.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

CHIQUIDRÁCULA

NOMBRE REAL: Carlitos.

OTROS ALIAS: El Terrible y Único Chiquidrácula, el Ay Nanita, Drácula Chiquito, el hijo de Drácula y el Exterminador Nocuturno.

OCUPACIÓN: Merolico, cargador y acólito.

HABILIDADES: Ninguna.

³²⁴ Willebaldo Bazarte. *Los Viajes de Sdubi*. En laloncheradelosrecuerdos.blogspot.mx 8 de julio de 2016, 16:00 hrs. Corchetes míos.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Karina, Don Luis y el médico de su abuelo.

ENEMIGOS: Alcohólicos y el merolico del parque.

PARIENTES CONOCIDOS: Juana López de Pérez (Madre), Pérez (Padre fallecido), Carlos López (Abuelo materno), Abuela, Chon (Hermano), Frijolito (Hermano), Melón (Hermano).

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Chiquilladas*. Creadores: César González y Humberto Navarro. México. 1985.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Carlitos es un niño que, preocupado por las consecuencias que el alcoholismo podría traerle a su abuelo, sostén de toda su familia, así como a su madre que ha enfermado debido a las preocupaciones, decide tomar medidas al respecto y un día, inspirado por una figura de Drácula que vio en el museo de cera, toma la doble personalidad de Chiquidrácula, un pequeño vampiro que sale por las noches para chupar la sangre de personas alcoholizadas.

Con un disfraz hecho por su abuela, a la que engañó diciendo que era un traje de acólito, y bajo la frase de 'sintieron mello', espanta a aquellos que él considera que podrían estar haciéndose mal a sí mismos y a quienes los rodean, pero a pesar de tener un aspecto que espanta a algunos, al ser él un niño también se asusta fácilmente con cualquier cosa.

Cuando Don Luis, jefe de su mamá, y el médico de su abuelo se enteran de lo que ha estado haciendo, deciden ayudarlo a expandir la leyenda del hijo de Drácula, a cambio de que les ayude a erradicar el alcoholismo entre las personas cercanas a ellos.

HISTORIA:

El personaje de Chiquidrácula surge en el programa



televisivo de *Chiquilladas*, donde el pequeño actor, en conjunto con otros niños, parodiaban diferentes productos de la cultura popular.

Aunque en un principio el personaje era una parodia del monstruo de Bram Stoker, en 1986 se hizo una película que protagonizaba este personaje original, en la que funge más bien de héroe, tratando de erradicar el alcoholismo de su sociedad.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Chiquidrácula: El Exterminador Nocturno*. Director: Julio Aldama. Protagonistas: Carlos Espejel, Adalberto Martínez 'Resortes' y Ana Luisa Peluffo. México. 1986. 115 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *Chiquilladas*. Creadores: César González y Humberto Navarro. Protagonistas: Carlos Espejel, Ginny Hoffman, Alexs Syntek, Norma Pérez y Rosaura Pérez. México. 1985 – 1987.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL SANTOS

NOMBRE REAL: Santos.

OTROS ALIAS: Sanx, Panzón, Santo-Santoro, Chiquito-Bebé, Labregón, Ombligón y Dandy.

OCUPACIÓN: Superhéroe y luchador.

HABILIDADES: Entrenado en lucha libre, su llave especial: 'la Santinha'.

BASE DE OPERACIONES: Sahuayo.

ALIADOS: Cabo, La Tetona Mendoza, los cerditos Gutiérrez, Gamborimbo Ponx, el Jefe, Diablo Zepeda, Rata Maruca.



ENEMIGOS: La Tetona Mendoza, Peyote Asesino, Las Poquianchis, Godzilla y los zombies de Sahuayo.

PARIENTES CONOCIDOS: La Tetona Mendoza (Ex esposa).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: JIS, Trino y Falcón. *El Santos*. En *La Croqueta*. México. 1985.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Santos es un luchador fracasado, en el ring y en el amor es rival del Peyote Asesino, vive eternamente enamorado de la Tetona Mendoza y, en colaboración con Cabo mantiene el orden y la justicia en Sahuayo.

Nació, como dice Meche, en una ribera del Arauca vibrador, fue amigo de la espuma, de la garza y de las rosas (unas hermanas bien jaladoras).

Su vida transcurrió sin problemas hasta los 12 años cuando se perdió en un templo y acabó de cerillito en un Gigante.

Con claveles de pasión, con claveles de pasión... ingresó a la Arena Coliseo en la década de los 80. Ahí conoció todos los trucos del pancraccio nacional, las llaves más efectivas: 'la patada voladora', 'la descorchadora', 'la huracarana', 'la pellizquito de pulguita', 'la estilson', 'la motuleña' y 'la santinha' (inventada por el Santos).

Estuvo casado con la Tetona Mendoza, divorciado y vuelto a 'rejuntar'... para luego divorciarse otra vez. También se le conocen amoríos con la Kikis Corcuera, con la Sirena Lupe, con una Poquianchi del espacio y con el Cabo.³²⁵

HISTORIA:

José Ignacio Solórzano, mejor conocido como 'Jis' y José Trinidad Camacho Orozco, mejor conocido como 'Trino', son un par de moneros mexicanos que, entre otros personajes, crearon al personaje de *Santos* como parodia del famoso luchador Santo, para realizar una serie de cartones satíricos.

En las páginas de la revista LA CROQUETA, realizada por JIS, TRINO y FALCÓN[,] [...] para el número publicado el día 11 de agosto de 1985 se tomo [sic] como contenido de la revista la lucha libre. JIS y TRINO unieron esfuerzos y realizaron un esbozo de lo que se convertiría en su obra maestra en la cual ya se incluían dos de los personajes más destacados del SANX: EL PEYOTE ASESINO y LA TETONA MENDOZA.³²⁶

³²⁵ Trino. *El Santos*. En www.trino.com.mx 11 de septiembre de 2014, 09:00 hrs. Paréntesis y comillas del autor

³²⁶ Anónimo. *El Santos*. En www.angelfire.com 11 de septiembre de 2014, 11:00 hrs. Mayúsculas del autor, corchetes míos.

Las tiras cómicas que lo lanzaron a la fama fueron las que se publicaban en el periódico *La Jornada* semanalmente a finales de la década de 1980. “Aclarado el punto de la inspiración del pancracio sin que se aluda por fuerza a El Enmascarado de Plata (la asociación será obvia, pero el contenido tiene más fondo y no se limita al ‘homenaje’ o parodia del héroe encapuchado)”³²⁷.

El sentido de humor ácido de la tira cómica lo ha hecho tener conflictos con sus editoriales y ha tenido que pasar de un medio a otro, teniendo publicaciones en diferentes revistas y un espacio en la web de MTV, locomotion.com.

Pese a la crítica que sufre, su éxito es tal que se ha publicado una decena de libros que recopilan sus aventuras, llegó a la red a través de animaciones en youtube.com y al cine en 2012 con la película *El Santos vs. la Tetona Mendoza*, en la que reúnen a todos los personajes involucrados en la mitología del luchador, interpretados por diferentes actores y artistas mexicanos.



APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - JIS; Trino y Falcón. *El Santos*. Cartones publicados en revista *La Croqueta*.

México. 1985.

³²⁷ Raúl Criollo. *El Cómic No lo es Todo... Solo Ganas de Chingar*. En www.etcetera.com.mx 11 de septiembre de 2014, 10:00 hrs. Paréntesis y comillas del autor.

- JIS y Trino. *Gárgaras*. Cartones publicados en periódico La Jornada. México. 1989.
- JIS y Trino. *El Santos*. Cartones publicados en revista El Chamuco y los Hijos del Averno. México. 1999.

Libros: - JIS y Trino. *El Santos, la Colección 1. En un Principio era el Santos...*

Tusquets Ediciones B. México. 2006.

- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 2. El Regreso de los Zombies de Sahuayo*. Tusquets Ediciones B. México. 2003.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 3. Godzilla Contraataca*. Ediciones B. México. 2003.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 4. El Santos y el Peyote en la Atlántida*. Tusquets Editores. México. 2006.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 5. Somos las Poquianchis del Espacio*. Ediciones B. México. 2002.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 6. ¿Quién Demonios es el Diablo Zepeda?* Ediciones B. México. 2003.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 7. Aprenda Inglés en Tres Patadas con el Santos*. Ediciones B. México. 2006.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 8. Embajadores de Vulgaria*. Ediciones B. México. 2004.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección 9. Eso es Todo Amigos. El Epílogo*. Ediciones B. México. 2005.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección. El Kamasutra*. Ediciones B. México. 2007.
- JIS y Trino. *El Santos VS la Tetona Mendoza. El Desmadre Detrás de la Película*. Tusquets Editores. México. 2012.
- JIS y Trino. *El Santos 6: Aprende Inglés con Tres Patadas con el Santos*. Tusquets Editores. México. 2012.
- JIS y Trino. *El Santos, la Colección*. Tusquets Editores. México. 2012.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Santos VS la Tetona Mendoza*. Directores: Alejandro Lozano, Andrés Couturier y Álvaro Curiel. Protagonistas: Daniel Giménez Cacho, Regina

Orozco, Héctor Jiménez, José María Yazpik y Guillermo Del Toro. México. 2012. 96 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES A OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: *El Santos*. Creadores: Jis y Trino. Protagonistas: ‘Trino’

Camacho, Sara Valenzuela, Juan Romo y Eduardo Ávila.
Locomotion.com. 2005.

LOS TÉCNICOS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Abismo Negro, Ángel Blanco, Averno, Atlantis, Blue Panther, Casanova, Cavernario, Chessman, Cibernético, Ciclón Jalisco, Cien Caras,

Connan, Dr. Wagner, los Fantásticos, Fishman, Gardenia Davis, Indómito, Lizmark, Máscara Sagrada, Místico³²⁸, Mr. Lince, Murciélago Velázquez, Octagón, Parka, Perro Aguayo, Rayo de Jalisco Jr., Rey Bucanero, la Súper Nena, Último Guerrero y Vampiro.

NOMBRE REAL: La mayoría de los luchadores mantienen su identidad en secreto.

OTROS ALIAS: Varios.

OCUPACIÓN: Luchadores profesionales.

HABILIDADES: Combatientes cuerpo a cuerpo expertos en técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Unos de otros, en ocasiones incluso



³²⁸ Ver ficha de *Místico*, posteriormente en este texto.

algún luchador del bando de los Rudos ayuda a un Técnico, cuando lo cree conveniente.³²⁹

ENEMIGOS: Los Rudos³³⁰, monstruos, extraterrestres, científicos locos, secuestradores, comunistas, mafiosos y ladrones.

PARIENTES CONOCIDOS: Varios (Cada uno de ellos tiene su respectiva familia. Algunos luchadores son herederos de la máscara de otros).

PRIMERA APARICIÓN: El bando de los técnicos existe desde principios de la práctica de la lucha libre como deporte espectáculo, pero no hay una fecha exacta a la que se le acuñe la invención del término.

En medios audiovisuales, como personajes de ficción, los técnicos aparecen por primera vez en: Revista: *Sensacional de Luchas*. Editorial Ejea. México. 1985.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Los Técnicos, el grupo de luchadores que pelea por las causas justas y siempre apegados a las normas, fuera del ring de lucha libre ha enfrentado diferentes amenazas para salvar a los ciudadanos indefensos, e incluso al mundo, en diversas ocasiones.

Algunos de estos luchadores hicieron equipo en el pasado con héroes de mayor renombre que ellos, tales como El Santo³³¹, Blue Demon³³², Mil Máscaras³³³ o sus respectivos sucesores. Caso aparte son Atlantis, Octagón y Máscara Sagrada, quienes luchan, haciendo equipo entre ellos y con la policía, para combatir diferentes villanos, que van desde amenazas monstruosas fantásticas hasta bandas de secuestradores.



³²⁹ Entre ellos se incluyen también luchadores del mismo bando que se mencionan en fichas distintas, como *El Santo* o *Huracán Ramírez*.

³³⁰ Incluyendo a personajes de otras fichas como *Black Shadow* y *Blue Demon*.

³³¹ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

³³² Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

³³³ Ver ficha de *Mil Máscaras*, anteriormente en este texto.

Solo en una ocasión han tenido que enfrentar al bando Rudo debido a sus pretenciones malévolas que iban más allá de ganar en el cuadrilátero.

En el mundo de las luchas los odios entre rudos y técnicos han existido desde siempre, pero esos odios nunca salieron de los límites del ring... hasta hoy. Todo comienza durante una noche de luchas cuando la Parka le arrebató el campeonato a Abismo Negro, resurgiendo con esto los antiguos rencores y el plan de acabar con la AAA³³⁴. Apoyado por Chessman y Cybérnetico, Abismo inicia su venganza. La increíble aparición de un 'misterioso' sujeto, un ancestral enemigo de la AAA, le da un dramático giro al conflicto.³³⁵

HISTORIA:

Los Técnicos no son, tal cual, un equipo de superhéroes, sino la denominación dada a los luchadores que se rigen por el reglamento y pelean limpiamente en sus encuentros, siendo así considerados 'los buenos', dentro y fuera del ring, en contraste con los Rudos, que se valen de mañas para ganar.

En el presente trabajo se les considera un grupo superheróico porque fuera del cuadrilátero, varios de estos luchadores, han sido incluidos en equipos que salvan el mundo en diferentes aventuras de cómics y películas. Además, se agrupan en esta sección aparte debido que suelen hacerlo en grupo y no por separado, a diferencia de los otros luchadores, que son citados en otros apartados (por ejemplo; El Santo, Huracán Ramírez³³⁶, etc.), que tienen aventuras individualmente.

La división de luchadores en bandos se da desde el origen mismo de la lucha libre, pero se hace más evidente y conocido para el público a partir de que estas se comenzaron a transmitir en televisión en 1952, por Televisión³³⁷.

Cesáreo Garza fue reservado para la primera grabación y cuando llegó al estudio/arena y no vio su nombre en las alineaciones, él fue a preguntar a [Jesús] Garza al respecto, pero Garza le dijo que no se preocupara mientras le daba un maletín negro, máscara negra y un chaleco blanco. Luego dijo: 'Ahora, te convertirás en El Médico Asesino'. Bajo ese disfraz que hizo su debut el 09 [...] de febrero 1952 haciendo equipo con Wolf Ruvinskis para vencer a Enrique Llanes y Tonina Jackson y fue un éxito inmediato. La

³³⁴ Siglas de Asistencia, Asesoría y Administración, empresa mexicana de lucha libre.

³³⁵ Filmaffinity. AAA – *La Película*. En www.filmaffinity.com 28 de marzo de 2014, 20:30 hrs. Comillas y puntos suspensivos del autor.

³³⁶ Ver ficha de *Huracán Ramírez*, anteriormente en este texto.

³³⁷ Ahora Televisa.

primera estrella de televisión de lucha libre en la historia de la lucha en México había nacido.³³⁸

Las primeras incursiones de los luchadores en aventuras fantásticas se dieron en las revistas que, imitando las de El Santo, de José G. Cruz, sometían a los héroes populares a enfrentamientos con seres fantásticos, malhechores y a otros luchadores, contrincantes suyos de la vida real. En un principio los protagonistas serían ficticios, pero poco a poco se incluyeron a los que realmente peleaban en el pancrancio, pues los hombres detrás de las máscaras descubrieron el enorme impulso que significaba esto para su carrera.

De entre todos, Octagón, Atlantis y Máscara Sagrada son los que más incurrieron en el mundo del cine, que intentaba revivir el éxito que tuvieron sus predecesores en el mero apogeo del género luchístico, sin embargo sus películas nunca obtuvieron la popularidad de héroes como Blue Demon o El Santo.

Actualmente se siguen haciendo intentos por revivir el género, la mayoría de ellos no alcanzan el presupuesto suficiente para llegar a la pantalla grande y quedan en producciones medianas para televisión, consumidas por públicos muy reducidos. El último gran caso de película cinematográfica protagonizada por éstos héroes fue la animación AAA, *La Película: Sin Límite en el Tiempo*, de 2010.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - DEL VALLE, Manuel. *El Misterio del Médico Asesino*. Editorial Manuel del Valle. México. 1954.

- MARTÍNEZ, Felipe. *El Ojo Cibernético & Historias de Carretera*. Independiente. México. 2007.

Revista: - *Sensacional de Luchas*. Editorial Ejea. México. 1985 – Presente.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Fuerza Bruta*. Director: Juan Fernando Pérez Gavilán. Protagonistas: Octagón, Atlantis, Emilio Charles, Manuel Ojeda y Georgina Pedret. México. 1991. 85 min.

³³⁸ Gilberto Martínez Longoria. *Médico Asesino*. En quienesquienluchalibre.blogspot.mx 20 de abril de 2015, 02:30 hrs. Comillas del autor, corchetes míos.



- *La Revancha*. Director: Juan Fernando Pérez Gavilán. Protagonistas: Octagón, Atlantis, Manuel Ojeda, Salvador Sánchez y Mónica Vali. México. 1992. 90 min.
- *Lucha a Muerte*. Director: Juan Fernando Pérez Gavilán. Protagonistas: Octagón, Máscara Sagrada y Lina Santos. México. 1992. 85 min.
- *AAA, La Película: Sin Límite en el Tiempo*. Director: Alberto Rodríguez. Protagonistas: Andrés Gutiérrez, Rolando de Castro, Cibernético y Sergio Coto. México. 2010. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Películas para televisión: -*Atlantis al Rescate*. Director: Armando Portillo.

Protagonistas: Atlantis, Paco Ibáñez y Alexa Castillo. México. 2007. 90 min.

- *Máscara Sagrada Vs. La Mafía del Ring*. Director: Julio Aldama Jr. Protagonistas: Máscara Sagrada, Jorge Aldama y Julio Aldama Jr. México. 2007. 90 min.

- Transmisiones de las múltiples luchas en el cuadrilátero, de cada uno de ellos.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videojuegos: - *Lucha Libre AAA: Héros del Ring 2010*. Creador: Immersion

Software y Sabarasa. México. 2010.

*Algunos de estos luchadores y sus respectivos personajes han participado en empresas de lucha libre en Estados Unidos y por lo tanto han aparecido en algunos de los títulos que se basan en ella, tal como Parka Perro Aguayo, sin embargo esas empresas no mantienen la división de bandos como se hace en la lucha libre mexicana y, por lo tanto, tampoco en los videojuegos de las mismas.

KARMATRON

NOMBRE REAL: Zacek.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Emperador de los zuyua.

HABILIDADES: Como todos los guerreros Kundalini, puede parar su corazón de forma temporal, pero sólo lo puede hacer tres veces en su vida. Puede manipular la energía para teletransportarse en distancias cortas, mover objetos telequinéticamente, leer la mente de otros, volverse invisible, tener clarividencia, leer las huellas psíquicas de un objeto, hacer viajes astrales, disparar rayos de energía positiva y crear armas de energía pura. Se transforma en el legendario coloso Karmatron, un gigante con una armadura mística. Como Karmatron, todos sus poderes se incrementan diez veces, además de tener súper fuerza, capacidad de volar, poder reducir su tamaño a nivel microscópico y tiene la capacidad de sobrevivir en ambientes hostiles, tales como el espacio exterior.

BASE DE OPERACIONES: Todo el Universo.

ALIADOS: Jiva, Roby, Lis-ek/La Molécula, la Gran Alianza Universal, los Transformables (Titán, Acuaris, Estelaris y Unicornio), los guerreros Kundalini, Shibalám, Bantar, Elnar, Dinorah, Dathu, Magneto, Wrap Pakshay y Uller.

ENEMIGOS: El emperador Asura, el Amo de las Tinieblas, la Alianza del Mal, Batrak, Aspier, Garkoz, Zork, Dorian y Kazak.

PARENTES CONOCIDOS: Emperador Canilek (Padre fallecido), emperatriz Sictia (Madre fallecida), Nazul (Hermano fallecido), Lis-ek (Esposa), Katnatek (Ancestro).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Karmatron y los Transformables*. México. 1986.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Zacek es hijo del emperador del planeta Zuyua, una antigua profecía lo predestinó a ser quien equilibraría la luz y la oscuridad en el universo.

Cuando el emperador Canilek es traicionado por Aspier, y asesinado, Zacek se hace del legendario cinturón *Kalpé-om*, que le permite convertirse en el guerrero Karmatron; un gigante de 100 metros, protegido por una armadura mística, defensor del planeta Zuyua.

Al adquirir sus nuevos poderes y reinstaurar la paz en su planeta original, se convierte ahora en defensor de todo el universo [Existen varios universos y cada uno de ellos tiene su propio Karmatron] y actúa en donde es necesario para evitar que las fuerzas del mal se salgan con la suya.

El emperador Asura, del planeta Metnal y su dios; el Amo de las Tinieblas, son las principales amenazas que enfrenta el gigante, con ayuda de los guerreros Kundalini y los Guerreros Estelares; robots con sentimientos, a los que se les conoce popularmente como ‘los Transformables’ por su capacidad de transformarse en gigantes.

El propio autor de Karmatron y los Transformables ha admitido tener escrito un final para la historia de su héroe, pero no está aún dispuesto a develar cuál es ni sabe cuándo lo hará³³⁹.

HISTORIA:

Óscar González Loyo es la mente creativa detrás del cómic de Karmatron, que estuvo a la venta en puestos mexicanos durante más de cinco años, hasta que, en 1991, se interrumpió su impresión por problemas con las editoriales.

La idea de Karmatrón y los Transformables nació en 1978; la comencé a dibujar el 11 de octubre de 1985; pero salió a la venta, en México, en febrero de 1986; [...]. En ese tiempo, al ver lo negro de los acontecimientos que vemos en los noticieros por televisión, fantasiosamente me dije, ¿por qué no crear un héroe que luche simbólicamente contra todo eso? [...], la idea se materializará porque el verdadero poder de este personaje está en todos aquellos que lean sus aventuras y capten el contenido. Con respecto a los Transformables, originalmente no se transformaban [...]. Fue en esos tiempos

³³⁹ Óscar González Loyo en entrevista personal con el autor.

[...] cuando aparecieron los "Transformers" por canal 13, el editor de C.E.P.S.A --luego MEASA--, Víctor Castañeda, quien en ese tiempo se interesó en mi idea, me condicionó en publicar la saga solamente si yo adaptaba a mis 4 robots haciéndolos transformables como los del programa de TV para aprovechar el éxito de la serie.³⁴⁰

Durante varios años no se ha logrado volver a publicar físicamente, pero los fanáticos de Karmatron se enteraban de su héroe a través de la página de Internet de su autor www.centrankarmatron.com y blogs; tanto oficiales como no oficiales, hasta 2016, en que finalmente volvió a las tiendas de cómics mexicanas.

En 2015 se lanza la aplicación para teléfonos celulares y tablets que incluye un juego de video basado en Karmatron.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - GONZÁLEZ Loyo, Óscar.

Karmatron y los Transformables. Editorial Measa. México. 1986 – 1991.

- GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Karmatron y los Transformables*. En *¡Ka-Boom! El Comic*. Editorial Antea. México. 1995.
- GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Karmatron y los Transformables*. Ka-Boom. México. 2002 – 2009.
- GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Karmatron y los Transformables*. Ka-Boom. México. 2016 – Presente.



APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

³⁴⁰ Óscar González Loyo. *Historia*. En karmatronylostransformables.blogspot.mx 19 de junio de 2014, 14:30 hrs. Corchetes míos.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videojuego: - *Karmatron*. Creador: Óscar González Loyo. México. 2015.

LA GUERRERA VENGADORA

NOMBRE REAL: Ana Rosa.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Profesora de química.

HABILIDADES: Destacada combatiente cuerpo a cuerpo y diestra con la ballesta.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Lince y Reintegro.

ENEMIGOS: Los Puñales y la banda de los asaltantes.

PARIENTES CONOCIDOS: Padre fallecido y hermano fallecido, de nombres desconocidos.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Guerrera Vengadora*. Director: Raúl Fernández. México. 1988.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un joven estudiante es asesinado por la banda de Los Puñales. Su hermana, la maestra de química Rosa, novia del agente policiaco Lince, se desespera por la pasividad de las autoridades y decide intervenir. Usa una motocicleta y un traje que le pertenecieron a su padre acróbata. Localiza a los delincuentes disfrazándose de cabaretera y va matando uno a uno.³⁴¹

Después de haber cobrado su venganza, Ana Rosa continúa luchando por la justicia, enfrentando a una banda de asaltantes de bancos que, conforme avanza su investigación, descubre que además se dedican al secuestro de niños. Su búsqueda la hace merecedora de la persecución de la policía por actuar fuera de la ley, hasta que



³⁴¹ Anónimo. *La Guerrera Vengadora*. En www.imcine.gob.mx 3 de mayo de 2015, 19:00 hrs.

rescata a la hija del jefe de la policía, que estaba secuestrada por la banda de asaltantes.

HISTORIA:

Raúl Fernández ya había comenzado su trilogía de *Lola la Trailera*³⁴², también protagonizada por Rosa Gloria Chagoyán y Rolando Fernández, cuando decide repetir la fórmula de la chica rebelde que, al ser víctima de la injusticia y de la corrupción del sistema penal, toma las riendas de su situación y decide vengar la muerte de un ser querido. En este caso se realizaron solo 2 cintas, la segunda dirigida por el hijo del creador de la primera.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Guerrera Vengadora*. Director: Raúl Fernández. Protagonistas: Rosa Gloria Chagoyán, Rolando Fernández, Edna Bolkan y María Cardinal. México. 1988. 90 min.
- *La Guerrera Vengadora 2*. Director: Raúl Fernández Jr. Protagonistas: Rosa Gloria Chagoyán, Rolando Fernández, Edna Bolkan y Jorge Vargas. México. 1991. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

BARMAN Y DROGUIN

MIEMBROS DEL EQUIPO: Barman y Droguin.

NOMBRE REAL: Bruno (Barman) y Ricardo (Droguin).

³⁴² Ver ficha de *Lola la Trailera*, anteriormente en este texto.

OTROS ALIAS: El Dúo Dinámico de Chilangolandia.

OCUPACIÓN: Barman (Barman). Inventor desempleado (Droguin).

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.



ALIADOS: El 'Pitirijas', Don Pungüino, el boticario, Laurita y 'El Ejecutor'.

ENEMIGOS: El 'Malabarista', el 'Chicharronero', ladrones, pandilleros y secuestradores.

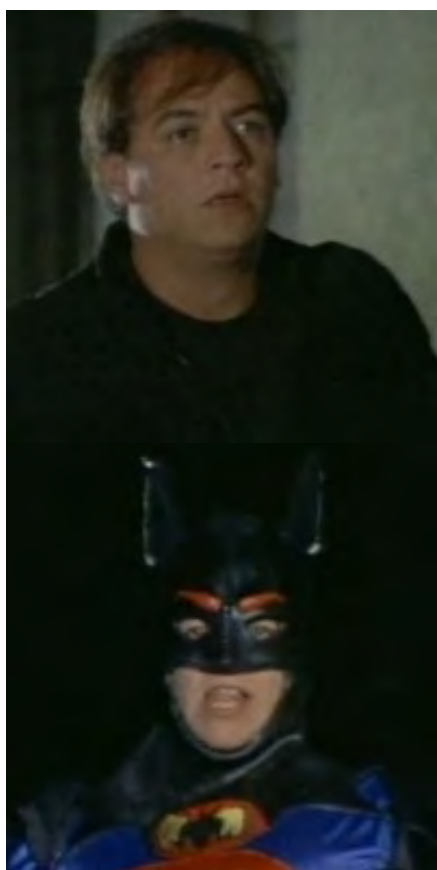
PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *La Verdadera Historia de Barman y Droguin*.
Director: Gilberto de Anda. México. 1991.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Bruno atiende un bar llamado La Bati-Cueva y vive con su amigo Ricardo, quien es un genio inventor, pero las cosas que inventa no se venden, así que, desesperado, decide robar una tienda, pero Bruno lo impide. Mientras discuten sobre lo bueno o malo que puede ser el asalto, unos ladrones de verdad se les adelantan, por lo que ellos deciden salvar al tendero.

El tendero da su versión de los hechos a la prensa, hablando de un hombre grande vestido de negro con el símbolo de un murciélago en el pecho (Bruno traía puesta una playera con el logotipo del ron Bacardí) y uno más chaparrito que traía un antifaz puesto (con el que se disponía a asaltar el lugar). Así pues, se empieza a correr el rumor de que Batman y Robin están en la Ciudad de México combatiendo el crimen.



Ricardo, animado por los rumores, e inspirado en la película *Yo el Ejecutor*, que dirige y protagoniza Valentín Trujillo, incita a Bruno a convertirse en un dúo de superhéroes, diseña los trajes de ambos, arma un auto con las partes usadas que le compra a Don Pingüino, al que llama el Baticuda y manda hacer chochos especiales que desprenden humo en una botica, pero Bruno cree que es una locura y le empieza a decir ‘Droguin’, haciendo mofa

del héroe Robin, porque, según sus palabras, ‘para tener una idea así debe estar drogado’.

Una noche, después de cerrar el bar, Bruno ve como un trío de malhechores trata de hacerle daño a la periodista Laurita y los



enfrenta, lo cual le abre los ojos y decide hacerle caso a su amigo y convertirse en Barman y Droguin para defender a la gente buena de la ciudad.

HISTORIA:

A penas se había estrenado en México *Batman*³⁴³, del director Tim Burton, en 1989, y estaba en rodaje la secuela de la misma; *Batman Returns*³⁴⁴, cuando los comediantes



³⁴³ *Batman*. Director: Tim Burton. Protagonistas: Michael Keaton, Jack Nicholson y Kim Basinger. Estados Unidos. 1989. 126 min.

³⁴⁴ *Batman Returns*. Director: Tim Burton. Protagonistas: Michael Keaton, Danny DeVito y Michelle Pfeiffer. Estados Unidos. 1992. 126 min.

mexicanos, Víctor Trujillo y Ausencio Cruz, que se caracterizaban por su crítica a la situación social del país, toman la imagen del héroe norteamericano y lo parodian en una cinta cómica de bajo presupuesto combinada con el estilo de las películas de acción de Valentín Trujillo (quien co-escribió el argumento de la cinta) y las imágenes de historieta que se emulaban en la serie *Batman*³⁴⁵ de la década de 1960.

Aunque los personajes no trascienden de la cinta de Gilberto de Anda, sus nombres son recordados y existen artículos en distribución por todo el país como playeras y etiquetas para los coches con leyendas como ‘esta unidad es protegida por Barman y Droguin’.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *La Verdadera Historia de Barman y Droguin*.

Director: Gilberto de Anda. Protagonistas: Víctor Trujillo, Ausencio Cruz, Valentín Trujillo y Lizbeth Castro. México. 1991. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL NINJA MEXICANO

NOMBRE REAL: Ramiro Duval.

OTROS ALIAS: Ninja Blanco.

OCUPACIÓN: Ninja.



³⁴⁵ *Batman*. Creadores: William Dozier, Bill Finger y Lorenzo Semple Jr. Protagonistas: Adam West, Burt Ward, Alan Naiper y Neil Hamilton. Estados Unidos. 1966 – 1968.

HABILIDADES: Tácticas de ninja.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Luis y los Ninjas Mexicanos.

ENEMIGOS: Narcotraficantes, los Ninjas Negros y la Ninja Azul.

PARIENTES CONOCIDOS: Francisco Duval (Padre) y Victoria Duval (Hermana).

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Ninja Mexicano*. Director: Jesús Fragoso Montoya. México. 1991.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un grupo de ninjas penetra a una fábrica de textiles y roba parte de una fórmula, [llamada CSP, originalmente creada para curar el cáncer pulmonar], que resulta ser la clave para manufacturar una droga más barata y poderosa que la cocaína. Para intentar conseguir el resto de la fórmula los narcotraficantes que emplean a los ninjas intentarán cualquier cosa y solamente el Ninja Mexicano podrá detenerlos.³⁴⁶

El propio hijo del inventor, Ramiro Duval, es el Ninja Mexicano, y con ayuda del mayordomo Luis, quien siempre lo justifica frente a su padre por su falta de compromiso con la empresa, mantiene su identidad en secreto. Ramiro, ayudado por sus amigos y colaboradores de su padre, forma y lidera una hermandad de ninjas, vestidos de blanco, que se hacen llamar los Ninjas Mexicanos y buscan hacer justicia en donde quiera que se les necesite.

HISTORIA:

El Ninja Mexicano es una película de principios de los años 1990, que aprovecha la fiebre que existía en la época por las cintas de ninjas³⁴⁷, trasladando una historia de estos personajes a tierras mexicanas.

³⁴⁶ Anónimo. *El Ninja Mexicano*. En www.imcine.gob.mx 12 de octubre de 2014, 12:00 hrs. Corchetes míos.

³⁴⁷ Algunos ejemplos son las siguientes películas, así como sus respectivas secuelas:

- *Enter the Ninja*. Director: Menahem Golan. Protagonistas: Franco Nero, Susan George y Shô Kosugi. Estados Unidos. 1981. 99 min.
- *American Ninja*. Director: Sam Firstenberg. Protagonistas: Michael Dudikoff, Steve James y Judie Aronson. Estados Unidos. 1985. 95 min.
- *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Director: Steve Barron. Protagonistas: Judith Hoagh, Elias Koteas, Kevin Clash y James Saito. Estados Unidos y Hong Kong. 1990. 93 min.

Al inicio de la película se hace una invitación al público a participar en la secuela de la misma, lo cual denota la intención que se tenía de realizarla, cosa que no sucedió.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.



APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Ninja Mexicano*. Director: Jesús Fragoso Montoya. Protagonistas: Leonardo Daniel, Felicia Mercado, Germán Robles, Agustín Bernal y Manuel Benítez. México. 1991. 90 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

-
- *3 Ninjas*. Director: Jon Turteltaub. Protagonistas: Victor Wong, Michael Treanor, Max Elliott Slade y Chad Power. Estados Unidos. 1992. 84 min.

CONDÓN MAN

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: El Lubricado Paladín de la Justicia, el Enmascarado de Látex, Protector de los Calenturientos Smogopolipeños, el Encapotado de Hule, Cubridor de las Mujeres y Picudo Defensor del Chaca-chaca Responsable.

OCUPACIÓN: Superhéroe.

HABILIDADES: Su energía proviene de las relaciones sexuales practicadas por la gente en su entorno. Posee un amplio arsenal tecnológico que le ayuda a cumplir su trabajo:

La pistola preservadora, que disparaba condones con los que encapsulaba a los villanos, su pinga móvil, una moto voladora con los que sale disparado a patrullar la ciudad [y] su condoncomputer [que] capta las lubriseñales que lanzan los ciudadanos para pedir ayuda.³⁴⁸

BASE DE OPERACIONES: Smogópolis.

ALIADOS: Pandaman y Dúrex Boy.

ENEMIGOS: Doctor Zoide, el Cornudo, el Fajamaleon, la Alacrana, Témpano, las Hermanitas Billar, Mamá Dorita, el Sidacuaro y el Jíbaro.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: BENITEZ, Daniel. *El Mil Chistes*. AGA. México. 1992.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Condón Man es el protector de la ciudad Smogópolis, en el año 2033, Pandaman es su fiel ayudante, entrenado por los Reyes Magos. Desde sus aventuras previas, [en la revista que lo dio a la luz por primera vez], ya se había hecho de varios enemigos, como el Cornudo, Témpano o Mamá Dorita, pero es cuando aparece el Doctor Zoide, el más malévolo y ambicioso de todos, cuando sus problemas empiezan.

³⁴⁸ Mexicomic. *Condónman*. En mexicomic.blogspot.mx 1 de agosto de 2014, 11:00 hrs. Corchetes míos.

El villano es producto de un coito interrumpido, lo cual da origen a su maldad y al plan de conquistar el mundo, en venganza a lo que el mundo le ha hecho. Para lograr su cometido, recluta a todos los enemigos del héroe y los dota de mayores poderes para combatirlo.



Aunque varias veces estuvo a punto de ser derrotado, Condón Man siempre salía victorioso gracias al sacrificio de la ciudadanía que tenía relaciones sexuales para ayudarlo a recuperar su energía.

HISTORIA:

Condón Man es una creación de Daniel Benítez[,] apareció en *El Mil Chistes* [revista publicada desde 1992 en México] en varias aventuras divididas por entregas, llegó a ser tan popular que finalmente, en 1993 llegó [sic] a editar su propio título [sic] editado por editorial AGA y que llegó a publicar 6 números.³⁴⁹

El autor perdió los derechos sobre el personaje y por ello no ha podido volver a escribir sus aventuras, pero lo mantiene vivo en Twitter, Facebook y diferentes blogs, en los que sube sus ilustraciones, así como en diversas convenciones donde las presenta.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - BENITEZ, Daniel. *Condón Man*, en *El Mil Chistes*. AGA. México. 1992.

³⁴⁹ Mexicomíc. *Op. Cit.* 1 de agosto de 2014, 11:00 hrs. Cursivas y corchetes míos.

- BENITEZ, Daniel. *Condón Man, el Enmascarado de Látex*. AGA. México. 1993.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SÚPER PORTERO



NOMBRE REAL: Eugenio Derbez.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Portero de futbol.

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Instalaciones de Televisa.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Ninguno.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Al Derecho y al Derbez*. Creador: Eugenio Derbez. México. 1992.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El Súper Portero se dedica a interrumpir discursos en telenovelas, transmisiones deportivas o conducción de programas de Televisa, para evitar que digan palabras que puedan relacionarse con marcas comerciales y que los patrocinadores les cobren

regalías a quienes las dicen accidentalmente. “Su frase distintiva es ‘¡cóoortale preecóoortale mi chavo!. Es una parodia de los censores de televisión”³⁵⁰.

HISTORIA:

Eugenio Derbez ha producido y protagonizado diferentes programas y sketches cómicos para televisión desde la década de 1990 y hasta la fecha. En el primero de ellos, titulado *Al Derecho y al Derbez*, entre otros personajes, incluyó a *Súper Portero* y lo ha vuelto a presentar en las transmisiones de juegos olímpicos y mundiales de fútbol a las que lo invita Televisa, hasta los juegos de Londres en 2012.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Series: - *Al Derecho y al Derbez*. Creador: Eugenio Derbez. Protagonistas: Eugenio Derbez, Nora del Águila, Thelma Dorantes y Héctor Ortega. México. 1992 – 1995.

- *Derbez en Cuando*. Creador: Eugenio Derbez. Protagonistas: Eugenio Derbez. México. 1998 – 1999.

- *Va de Nuez en Cuando*. Creador: Eugenio Derbez. Protagonistas: Eugenio Derbez. México. 1999 – 2000.

- *XHDRBZ*. Creador: Eugenio Derbez. Protagonistas: Eugenio Derbez. México. 2002 – 2004.

Porgramas: - *La Jugada del Mundial*. Creador: Angélica Cayón. Protagonistas:

Enrique Burak, Antonio de Valdés, Enrique Bermúdez y Javier Alarcón. México. 1994 – 2010.

³⁵⁰ Anónimo. *Derbez en Cuando*. En es.wikipedia.org 28 de julio de 2014, 12:00 hrs. Comillas y cursiva del autor.

- *La Jugada Olímpica*. Creador: Angélica Cayón. Protagonistas: Enrique Burak, Antonio de Valdés, Enrique Bermúdez y Javier Alarcón. México. 2000 – 2012.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.



ULTRAPATO

NOMBRE REAL: Carlos Bay.

OTROS ALIAS: Ultraduck.

OCUPACIÓN: Estudiante de contaduría, desempleado.

HABILIDADES: Sus guantes sagrados le dan el poder de volar a la velocidad del sonido, levantar objetos de 500 toneladas, lanzar ráfagas de energía de hasta 1000° C, telequinesia [este poder puede dejarlo inconciente por el esfuerzo que implica] y transformarse de Carlos a Ultrapato con sólo desearlo.

BASE DE OPERACIONES: Villaave.

ALIADOS: Valiants³⁵¹.

ENEMIGOS: Ultragallo, Clash, Harry Hyllen, Falcon.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

³⁵¹ Ver ficha de *Valiants*, posteriormente en este texto.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: DELGADO, Edgar y Martínez, Enrique. *Ultrapato #1*. Editorial CYGNUS. México. 1994.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

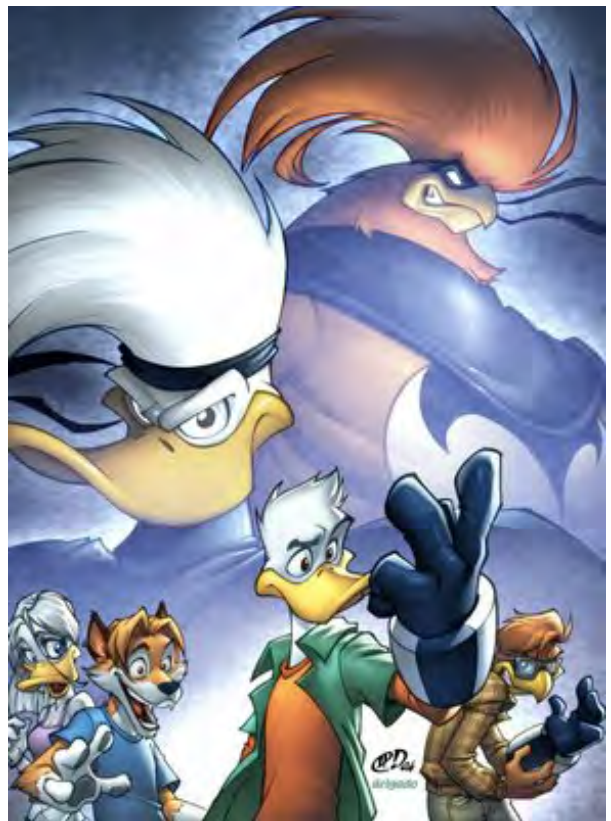
Recién despedido de su trabajo, al haber sido acusado de un fraude que no cometió, con problemas con su novia Lisa y un futuro incierto, Carlos Bay, un pato, estudiante de contaduría, de 20 años de edad, caminaba por la playa cuando se encuentra por casualidad con un par de guantes de origen extraterrestre³⁵².

Creados hace miles de años por una raza extraterrestre con el propósito de que sus usuarios se transformaran en guerreros galácticos (o Hultura como se dice en el idioma de esta raza) protectores de la Federación de Planetas. Desgraciadamente, el poder que estos guantes daban corrompió a más de uno, así que tuvieron que ser destruidos por completo, con excepción de dos pares, que quedaron perdidos durante la Revolución Interestelar³⁵³.

Al mismo tiempo, en esa misma playa, un gallo llamado Horace Jackson se encuentra con el otro par de guantes. Ambos son transportados a una dimensión en la que una entidad extraterrestre les ofrece explicarles el objetivo para el que han sido elegidos al portar los guantes, sin embargo, Carlos pide irse de ahí y es devuelto a Villaave al momento.

Poco a poco, Carlos descubre los superpoderes que le dan los guantes, aprende de ellos y decide convertirse en el héroe Ultrapato para combatir las amenazas en su ciudad.

Al contrario del protagonista, Horace Jackson decide utilizar sus nuevas habilidades (mismas que Ultrapato) para hacer el mal y vengarse de quienes lo hicieron sufrir a lo largo de su vida, especialmente de la mafia



³⁵² Matius Lenin. *Ultrapato (Superhéroe)*. En monstruoteca.blogspot.mx 10 de agosto de 2014, 18:30 hrs.

³⁵³ DELGADO, Edgar. *Ultrapato #3*. Editorial CYGNUS. México. 1994.

de Harry Hyllen, que lo perseguía, convirtiéndose así en Ultragallos, el enemigo número uno de Ultrapato.

HISTORIA:

Edgar Delgado creó a Ultrapato en 1994 con ayuda del dibujo de Enrique Martínez y fue publicado en blanco y negro por CYGNUS en Monterrey con un total de cuatro tomos³⁵⁴. El recibimiento que tuvo la historieta dio pie a que se reeditara a color y a nivel nacional tres años después en la editorial Toukan y más tarde asimismo que se exportara a E.U.A. a través de Arcana, que desde entonces lo imprime bajo el nombre de Ultraduk.

Cuando Arcana consigue los derechos de Ultrapato se le hacen ciertas modificaciones a la historia original; por ejemplo: los guantes son obtenidos por Carlos al toparse con ellos en la playa en la versión de CYGNUS, mientras que en la nueva se hace de ellos por accidente al tropezarse Horace Jackson con él mientras huía de la mafia a la que había arrebatado el paquete que los contenía. También, originalmente, el héroe habita la ciudad ficticia de Villaave en Tamaulipas, México, pero a partir de que se editó la versión estadounidense del cómic, la ciudad es llamada Featherbay y se ubica en un mundo alterno, mismo que habitan los Valiant³⁵⁵.

La incursión a los videojuegos de Ultrapato se da en 2014, cuando se lanza al mercado una adaptación del popular juego *Flappy Birds*, que protagoniza el personaje de Delgado, llamada *Ultraduck*.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - DELGADO, Edgar y Martínez, Enrique. *Ultrapato*. Editorial CYGNUS.

México. 1994.

- DELGADO, Edgar y Martínez, Enrique. *Ultrapato*. Editorial Toukan. México. 1997 – 1998.

- DELGADO, Edgar. *Ultragallos*, en *El Futuro de los Comics en México*. eCreativo. México. 1998.

³⁵⁴ Anónimo. *Ultrapato*. En www.animedia.com.mx 10 de agosto de 2014, 21:00 hrs.

³⁵⁵ Los *Valiant* son personajes de otro cómic, también creación de Delgado, que en ocasiones interactúan con *Ultrapato*.

- DELGADO, Edgar; Lozano, Omar y Ramos, Humberto. *Ultraduck*. Editorial Arcana. Estados Unidos. 2011 – Presente.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videojuego: - *Ultraduck*. Creador: Luis Sopelana. México. 2014.



B-SQUAD

MIEMBROS DEL EQUIPO: Nina 9, Nitro, Acid, Mark Salvos y Eduardo Bleco.

NOMBRE REAL: Nina Thompson (Nina 9), Nitro, Acid, Mark Salvos y Eduardo Bleco.

OTROS ALIAS: Unidad 'B' de policía.

OCUPACIÓN: Investigadora policial (Nina 9). Piloto de rescate y experimental de combate, experto en tácticas de espionaje (Nitro). Capitán militar, experto en explosivos y tácticas de asalto (Acid). Director de la sección 6 de investigaciones de la policía de Ciudad Fuente y espía veterano (Mark Salvos). General de infantería veterano, actual dirigente de la sección 1 de seguridad civil de Ciudad Fuente (Eduardo Bleco).

HABILIDADES: Poseen tácticas y armamento militares de su época futurista.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad Fuente.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Tecnocriminales.



PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: RUÍZ Velasco, Francisco. *B-Squad*. Servo Media. México. 1996.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En un mundo futuro, cuando el crimen en Ciudad Fuerte está en manos de los llamados ‘tecnocriminales’, la policía tradicional es incapaz de hacerse cargo de la seguridad de la población y “para contrarrestarlos se creo la unidad ‘B’ de policía, integrada por miembros altamente especializados en tácticas de rescate, combate y tecnología ultramoderna, las unidades ‘B’ son el último recurso y tienen prioridad para actuar aun encima de la ley”³⁵⁶.

HISTORIA:

El escuadrón B es una creación de Francisco Ruíz Velasco. Debido a ser un cómic independiente, su publicación se limitó a dos números en blanco y negro que posteriormente reeditó CYGNUS Comics en una edición especial de tamaño más pequeño³⁵⁷.

El autor logró emigrar a Estados Unidos y hacer ahí su carrera como dibujante en distintas publicaciones de Dark Horse Comics, tal como *Battle gods*.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - RUÍZ Velasco, Francisco. *B-Squad*. Servo Media. México. 1995.

- RUÍZ Velasco, Francisco. *B-Squad*. CYGNUS. México. 1996 – 1998.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

³⁵⁶ Anónimo. *B-Squad. Policía Especial*. En www.animedia.com.mx 12 de agosto de 2014, 23:00 hrs. Comillas del autor.

³⁵⁷ Anónimo. *Ídem*. 12 de agosto de 2014, 23:00 hrs.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

VALIANTS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Lupuz, Venado, Tron, Hak, Trueno y Phlata.

NOMBRE REAL: Jesús Roble (Lupuz), Eduardo Ciervo (Venado), Tron (Tron), Isaac Yugo (Hak), Esteban García (Trueno) y Erik Pastor (Phlata).

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Atleta olímpico (Lupuz), ex-policía (Venado y Tron), ladrón (Hak), mercenario (Trueno) y químico (Phlata).

HABILIDADES: Lupuz: súper velocidad y garras cibernéticas. Venado: hábil combatiente cuerpo a cuerpo y mecánico. Tron: posee un gran arsenal y en sus extremidades inferiores tiene tres cohetes que le permiten volar. Hak: agilidad. Trueno: tiene prótesis oculares con rayos-x, visión infrarroja, microscópica y radar, y es hábil en el combate cuerpo a cuerpo. Phlata: piel metálica.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad Lobo.

ALIADOS: Ultrapato³⁵⁸ y Rush.

ENEMIGOS: Brian Leo, el Clan Rouge Vampiro y Samantha Cath/Katoree.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: DELGADO, Edgar y Delgado, Erik. *Valiants* #1. Cygnus Comics. México. 1996.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Un año después de la aparición de Ultrapato en Villaave, en Ciudad Lobo se formó un equipo de



³⁵⁸ Ver ficha de *Ultrapato*, anteriormente en este texto.

seres dotados que combatiría el crimen, llamado Valiants.

La historia comienza con un posible futuro en el que vemos a los Valiants de edad avanzada junto con Ultrapato, [y] Tron un Cyborg-pato y último miembro [sobreviviente] del equipo (después de que los demás murieran en un feroz ataque) es enviado al pasado[,] 30 años antes[,] para evitar que el mundo sea un caos gobernado por Leo, al llegar al presente se topa con los Valiants antes de que se formaran y para su sorpresa el legendario grupo no era precisamente lo que el esperaba.³⁵⁹

Tron comienza a unir el equipo para garantizar un mejor futuro. Lupuz, el líder del equipo, solía ser atleta olímpico hasta que, en un ataque que pretendía sacarlo de las competencias, fue mortalmente herido y necesitó de prótesis cibernéticas que reemplazaran sus manos, las cuales le confieren un poder extraordinario.



Los demás reclutas son Venado, ex-policía decepcionado de la corrupción del sistema; Hak, un ladrón que se une al equipo por que le parece que puede ser divertido; Trueno, quien pertenecía a la armada mexicana, pero quedó ciego a causa de una granada en un entrenamiento y “el gobierno lo cedió a los E.U.”³⁶⁰ y fue sujeto a experimentos de prótesis ópticas especiales, al recuperarse escapó convirtiéndose en un fugitivo buscado por el gobierno mexicano”³⁶¹; y por último, en una de las aventuras más peligrosas, reclutan a Phalta, quien solía ser químico en los Laboratorios Químicos Falcon, “donde se escondía una importante arma secreta norteamericana. Katoree y sus vampiros[,] al intentar robarla destruyo [sic] todo

³⁵⁹ Anónimo. *Valiants*. En www.animedia.com.mx 5 de mayo de 2015, 12:00 hrs. Paréntesis del autor, corchetes míos.

³⁶⁰ Estados Unidos.

³⁶¹ Anónimo. *Idem*. 5 de mayo de 2015, 12:00 hrs.

ocasionando que Phlata fuera bañado por una sustancia secreta[,] convirtiéndolo en un Coloso plateado”³⁶².

La principal misión del equipo es la de evitar que el diputado Leo llegue a convertirse en el gobernante del mundo, pero en el camino, también tienen que enfrentar al clan de vampiros que lidera la hermosa y mortífera Katooree, para lo cual se alían con Ron Pearl, alias Rush, último descendiente de su familia cazadora de vampiros, que busca vengarse de la asesina de sus parientes.

HISTORIA:

Edgar Delgado, creador de *Ultrapato*, publicó a partir de 1996 una miniserie, en blanco y negro, de seis números de *Valiants*, personajes de creación de Erik Delgado, que hicieron también su aparición en pequeñas historias dentro de las páginas de los primeros dos números de *Ultrapato* que imprimió la editorial Toukan.

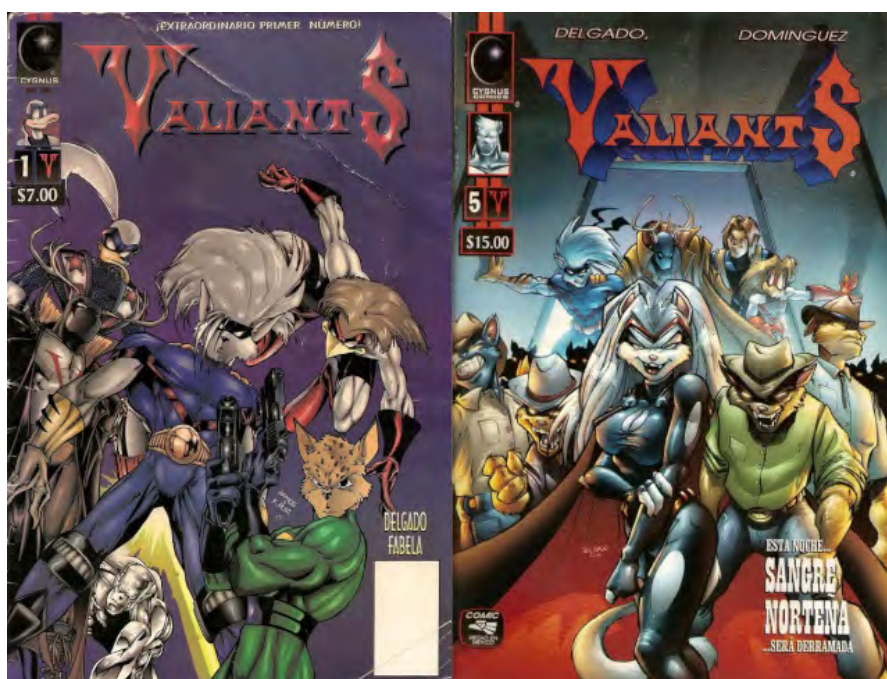
Después de haber terminado sus series, Edgar Delgado migró a Estados Unidos, donde es dibujante de Marvel Comics.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - DELGADO, Edgar y Delgado, Erik. *Valiants*. Cygnus Comics. México.

1996 – 2001.

- DELGADO, Edgar y Martínez, Enrique. *Ultrapato*. Editorial Toukan. México. 1997.
- DELGADO, Edgar. *Valiants*, en *El Futuro de los Comics en México*. eCreativo. México. 1998.



³⁶² Anónimo. *Ibidem*. 5 de mayo de 2015, 12:00 hrs. Corchetes míos.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

XIUHCÓATL

NOMBRE REAL: Marcos de la Fuente.

OTROS ALIAS: La Serpiente de Fuego.

OCUPACIÓN: Estudiante y empleado de una cafetería.

HABILIDADES: Teletransportación, súper fuerza, capacidad de volar, produce y manipula fuego, hábil combatiente cuerpo a cuerpo (procura no usar sus poderes de fuego de ser posible para evitar daños fuertes a sus contrincantes), y su ropa se transforma en su disfraz de héroe.

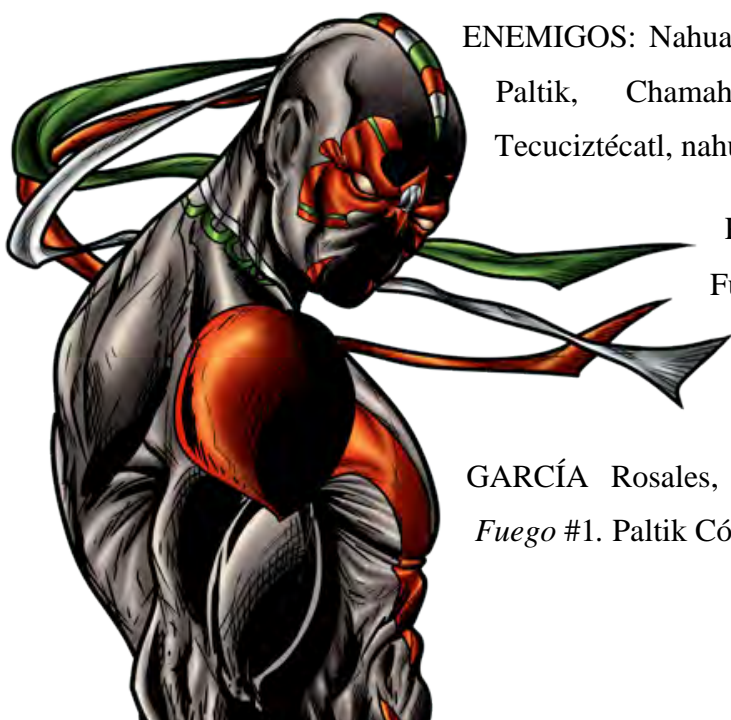
BASE DE OPERACIONES: Guadalajara, Jalisco.

ALIADOS: El Maestro, Niebla Roja, Águila y Serpiente.

ENEMIGOS: Nahualli, Cihuacóatl, El Maestro, Torquemada, Paltik, Chamahual, Huitzil, Pyron, Tezcatlipoca, Tecuciztécatl, nahuales, alienígenas y narcotraficantes.

PARIENTES CONOCIDOS: Sonia de la Fuente (Hermana gemela), Josefina (Prima), Pedro (esposo de Josefina).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GARCÍA Rosales, Fernando. *Xiuhcóatl. La Serpiente de Fuego* #1. Paltik Cómics. México. 1996.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Marcos y su hermana gemela Sonia trabajan en un café a la par que estudian, el primero antropología y la segunda actuación. En un viaje escolar, dentro de unas antiguas ruinas aztecas, Marco se perdió y dio con un fuego perpetuo, el cual, al tocarlo, se adhirió a su cuerpo, otorgándole los poderes de Xiuhcōatl, tal como en el pasado había sucedido de guerrero a guerrero para proteger al pueblo mexicana.

‘Xiuhcōatl’ se traduce del náhuatl como ‘serpiente de fuego’ o ‘serpiente solar’, y es considerada el arma más poderosa de los dioses mexicas, la cual, según la mitología, empuñaba el dios de la guerra Huitzilopochtli y la utilizó para asesinar a 400 de sus hermanos y a su hermana, la diosa Coyolxauhqui.

En cuanto regresa a su ciudad, Marco aprovecha sus nuevos poderes para combatir el crimen, pero al verse fácilmente superado por sus contrincantes, a falta de disciplina, es abordado por El Maestro, quien lo entrena para utilizar sus habilidades correctamente.

Xiuhcōatl se independizaría de El Maestro tras descubrir los planes de éste de utilizar guerreros aztecas para purificar (asesinando) la ciudad de la influencia extranjera. Tras ser derrotado Xiuhcōatl sigue su camino como héroe de forma independiente[,] aunque catalogado como Vigilante en un principio y siendo perseguido por la policía.³⁶³

HISTORIA:

Fernando García Rosales llegó a publicar cuatro tomos del cómic de su creación en San Luis Potosí en 1996, de forma independiente. Su poca demanda ha restringido la publicación de las aventuras del personaje a la página de Internet xiuhcoatl.webcomic.ws, donde se mantiene vigente hasta la fecha.

El personaje nació dentro de Estudios Entropía en los años 90's. Después fue publicado por Paltik Cómics en 4 números y luego extendido en un arco breve dentro de *Los Códices de Tezahuyótl* que más tarde se convertirían en los *Códices Infinitos*, que es el nombre bajo el cual se publica actualmente.³⁶⁴

APARICIONES A MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - GARCÍA Rosales, Fernando. *Xiuhcōatl. La Serpiente de Fuego*. Paltik

³⁶³ Geo Ortiz. *Xiuhcōatl*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 20 de mayo de 2016, 13:00 hrs. Paréntesis del autor. Corchetes míos.

³⁶⁴ Geo Ortiz. *Ídem*. 20 de mayo de 2016, 13:30 hrs. Cursivas del autor.

Cómics. México. 1996.

- GARCÍA Rosales, Fernando. *Códices Infinitos*. México. 1996 – Presente.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

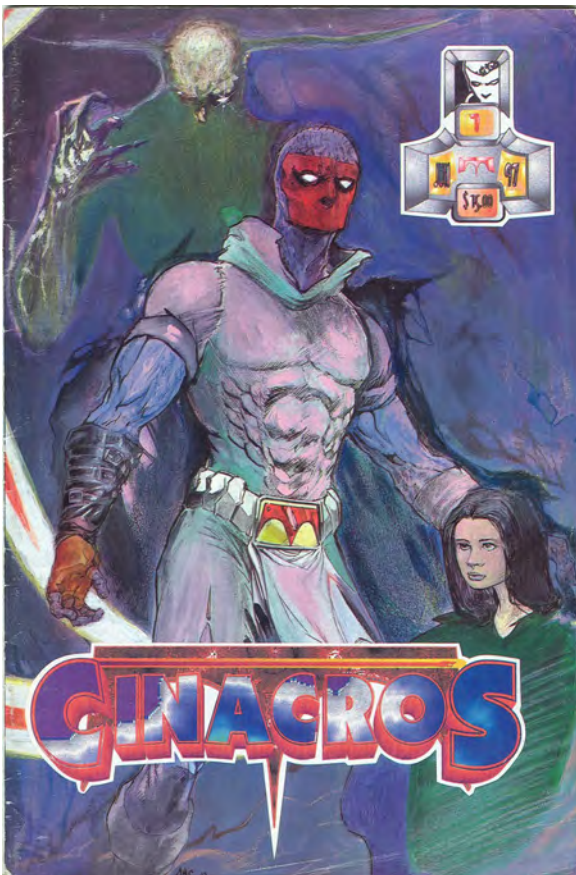
APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómic Online: - GARCÍA Rosales, Fernando. *Xiuhcoatl. La Serpiente de Fuego*. En xiuhcoatl.webcomic.ws. México. 1996 – Presente.

CAPITÁN MORGUE

NOMBRE REAL: José Antonio Morgado.

OTROS ALIAS: Morgado.



OCUPACIÓN: Agente de CINACROS.

HABILIDADES: Poderes sobrenaturales. Al estar muerto es imposible darle muerte como a cualquier ser humano.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: CINACROS.

ENEMIGOS: Niccollo Constanzzo.

PARIENTES CONOCIDOS: Esposa de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Cómics: *Cinacos*. Cómics Mexicanos S.A. de C.V. México. 1997.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El Cuerpo de Infiltración Anticrimen y Organizaciones Subversivas [CINACROS] es un grupo que combate a los enemigos de México, tales como narcotraficantes y asaltantes, con el objetivo de hacer un país mejor.

CINACROS fue enviado a La Boca del Diablo, un lugar ficticio ubicado en la sierra de Chihuahua para detener al famoso narcotraficante Constanzzo, un hombre extremadamente poderoso y peligroso a quien no se le conocía el rostro, pues nadie había logrado siquiera fotografiarlo.

La operación fue tan arriesgada que, uno a uno, los integrantes del equipo murieron a manos de los criminales, excepto por el capitán José Antonio Morgado, quien se enfrentó en un duelo final a Constanzzo, el cual se transformó en un demonio, razón que le costó al héroe perder su vida como la conocía para regresar del Infierno convertido en una especie de demonio vengador capaz de vencerlo³⁶⁵ y que posteriormente se dedicaría combatir a los enemigos de México.

HISTORIA:

Cinacros, creación de Juan Arturo Lara-Caravantes, es uno de los cómics mexicanos que han contado con mayor inversión de dinero y publicidad en sus páginas.

Hace ya unos ayer, mejor dicho, en los 90 donde hubo un pequeño boom de intentos de hacer comics en México, lo cuál era loable después de la época de oro del entonces monopolio Vid, las fotonovelas del Santo y las revistas color sepia³⁶⁶.

A pesar de lo cual, es considerado un gran fracaso por contar con ilustraciones poco llamativas y un guión que parecía ser una burda copia de *Spawn*, un superhéroe norteamericano que estaba muy de moda en esos años.

Una historieta llena de muchos errores empezando por el hecho de que las hojas están salteadas y eso confunde de por sí, pues el dibujo no es nada dinámico y no te permite ver un desarrollo adecuado pues no logran mostrar la idea básica de a dónde va la historia y los detalles de continuidad de un cuadro a otro son tan malos que se pierde el interés por esta historieta [...] en

³⁶⁵ Lestat The Vampire. *CINACROS*. En comicorp.blogspot.mx 10 de abril de 2013, 21:00 hrs.

³⁶⁶ Coyote Cojo. *CINACROS*. En cuevacoyotecujo.blogspot.mx 10 de abril de 2013, 20:00 hrs.

este mismo año se lanzo Cinacros numero 1; otra vez; pero ya con la idea de corregir algunos errores³⁶⁷.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - LARA-CARAVANTES, Juan Arturo. *Cinacros*. Cómics Mexicanos S.A. de C.V. México. 1997 – 1998.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

TETSUKO

NOMBRE REAL: Tetsuko Kiyama.

OTROS ALIAS: La Chica de Acero y *Angel Princess*.



³⁶⁷ Lestat The Vampire. *Ídem*. Corchetes míos.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Técnicas de un tipo de arte marcial que solo conocen ella y las mujeres de su familia.

BASE DE OPERACIONES: Japón.

ALIADOS: Goji.

ENEMIGOS: Los Psicomantes.

PARIENTES CONOCIDOS: Padres fallecidos y los abuelos Kiyama.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VÁSQUEZ Ceja, Arturo y Robledo, Enrique. *Tetsuko. La Chica de Acero* #1. Ediposter. México. 1997.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Después de la muerte de sus padres, Tetsuko Kiyama es adoptada por sus abuelos, quienes cuidan de ella. La chica es heredera de una técnica marcial que solamente conocen las mujeres en su familia, y la utiliza para hacer el bien.

Durante toda su vida tiene que estar huyendo del acoso de los guerreros llamados Psicomantes, cuyo interés en ella es un gran misterio, pero está aparentemente relacionado con lo sucedido a sus padres.

Un parteaguas importante de la historia llega cuando se presenta Goji, un espíritu maligno encargado de poseer el cuerpo de Tetsuko, pero que accidentalmente terminó encerrado para siempre en una mochila con forma de dragón morado. A partir de este momento las vivencias de la chica se hacen más intensas al lado de un dragón pícaro.³⁶⁸

HISTORIA:

El ‘Lobo’, Arturo Vázquez, exponente del llamado mexi-manga, que son cómics mexicanos con una marcada inspiración en los cómics japoneses o ‘manga’, es el creador de *Tetsuko*; “un manga-comic publicado por Editoposter [...] en el año 1997.

³⁶⁸ Antonio Coronel. *Tetsuko: La Chica de Acero*. En mangamexico.blogspot.mx 16 de octubre de 2014, 18:30 hrs.

Fue publicado a blanco y negro, tratando de ser similar a los mangas en Japón, [...] tuvo en total de 45 números, haciendo, de cada 5 números, arcos argumentales”³⁶⁹.

Después de que se dejara de publicar, el personaje siguió existiendo en la revista Conexión Manga, en donde respondía supuestamente las cartas de los lectores, pero su nombre fue cambiado paulatinamente por el de *Angel Princess*, quien después protagonizaría un nuevo cómic de aventuras y misterio, al lado del dragón Goji, llamado *Goji! Un Dragón con Ángel*.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - VÁSQUEZ Ceja, Arturo y Robledo, Enrique. *Tetsuko. La Chica de Acero*.

Ediposter. México. 1997.

- VÁSQUEZ Ceja, Arturo y Robledo, Enrique. *Tetsuko. La Chica de Acero. Recopilación*. Ediposter. México. 1998.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

HIDROKIDS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Kike, Clarita y Mundo.

NOMBRE REAL: Kike, Clarita y Mundo.

OTROS ALIAS: Vigilantes del Agua.

OCUPACIÓN: Estudiantes (Kike y Clarita) y superhéroe (Mundo).

³⁶⁹ Antonio Coronel. *Ídem*. Corchetes míos.

HABILIDADES: Al presionar su escudo, sus trajes aparecen sobre sus cuerpos, tienen la capacidad de volar, de convertir sus cuerpos en agua y súper fuerza.

BASE DE OPERACIONES: Guanajuato.

ALIADOS: Cualquiera que se preocupa por el cuidado del agua.

ENEMIGOS: Quienes desperdician o contaminan el agua.

PARIENTES CONOCIDOS: Padre y madre de nombres desconocidos, Kike y Clarita son hermanos.

PRIMERA APARICIÓN: Video de Internet: *Hidrokids y la Situación del Agua*. Realizador: Grupo ES COMIC! México. 1998.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Kike y Clarita son dos niños preocupados por el buen cuidado del agua. Un día, al ver el río Lerma totalmente seco, encontraron en el una aparato que, al tocarlo, liberó a Mundo, una rana mutante, que les dio los poderes necesarios para proteger el valioso recurso natural y convencer a más gente de hacerlo también.

HISTORIA:

Grupo ES COMIC, los mismos diseñadores de los personajes de la serie *Descontrol*³⁷⁰ lanzó estos personajes como parte de una campaña de cuidado del agua.

Estos personajes creados por la Comisión Estatal del Agua y Saneamiento de Guanajuato ilustraron el uso debido y aprovechamiento que se debe dar a los recursos hidráulicos. Durante los días de la feria, en diversos suplementos como Papirolas del periódico A.M. se publicaron historietas sobre el tema.³⁷¹

ADAPTACIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Periódico: - Grupo ES COMIC! *HidroKids*. Cartones publicados en periódico A.M. Guanajuato, México. 1998.

³⁷⁰ Ver fichas de *Carmen y Paca* y *Súper Ego*, posteriormente en este texto.

³⁷¹ Habib Aragón Rosales y Javier López Estrada. *Sin el Agua, nos Agüitamos*. En www.gaceta.udg.mx 1 de febrero de 2015, 00:00 hrs.

ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

ADAPTACIONES A OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: - *HidroKids*. Realizador: Grupo ES COMIC! En

www.youtube.com/channel/UC-wUjpJDJcdzzIEWx10OfVw. México. 1998.

- *Vigilantes del Agua*. Realizador: Grupo ES COMIC! En www.youtube.com/channel/UChmMD-JpxMDHb3oII2Aa75w. México. 1998.

CERDOTADO

NOMBRE REAL: Anacleto Kal-el Pacheco.

OTROS ALIAS: El Cer.

OCUPACIÓN: Antihéroe.

HABILIDADES: Super fuerza, super velocidad, invulnerabilidad, vista de rayos X, habilidad de volar y capacidad de digitalizarse como en la película *Tron*³⁷².

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: El Tomandante

Honorario, Quitapón, Jersey Pacheco, el Omnipresente Buitre y los judiciales.

ENEMIGOS: Los Malandros, Rolando Conejo Mariguano, la Ladrona Encuerada.



³⁷² *Tron*. Director: Steven Lisberger. Protagonistas: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner y Cindy Morgan. Estados Unidos. 1982. 96 min.

PARIENTES CONOCIDOS: Cerdotado original (Padre), Quitapón (Hermano).

PRIMERA APARICIÓN: Periódico: JASSO, Leopoldo. *El Cerdotado*. En *Milenio*. México. 19 de enero de 1999.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Anacleto, hijo del original Cerdotado, vivía una vida normal hasta que su padre fue asesinado, entonces descubrió que había heredado los poderes del héroe, se puso su traje y decidió vengar su muerte.

Su hermano Quitapón tiene los mismos poderes y suele ser la voz de la razón para el héroe. Vivía con él, pero cuando el Cer conoció a Jersey Pacheco, una actriz porno, y se casó con ella, lo corrió de su casa.

HISTORIA:

Leopoldo Jasso empezó su carrera haciendo cartones deportivos en diferentes periódicos de Nuevo León, cuando estudiaba en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León, en 1988, se le ocurrió crear al Cerdotado por una puntada de ponerle cara de marrano a Superman. El nombre es un juego de las palabras ‘cerdo’ y ‘dotado’, que a la vez suenan como ‘ser dotado’.

En la primer aventura que dibujó, el personaje moría en su primer misión, pues Jasso no tenía la intención de hacer una serie, pero por el éxito que tuvo y como mucha gente le preguntaba por él, decidió iniciar una nueva historia e que el hijo del original Cerdotado busca venganza y se convertía en superhéroe. “Él está tratando de llenar los zapatos de su padre, pero su misma personalidad corrupta, débil y muy cochina, en pocas palabras, no lo deja ser un superhéroe de verdad”.³⁷³

Su autor afirma que no es una caricatura política, pero los personajes aparecen normalmente haciendo parodia a los hechos más importantes que suceden en la política y sociedad mexicana, dentro del periódico *Milenio*, que empezó a publicarlo en 1999.

³⁷³ Leopoldo Jasso. *El Cerdotado, un Garbanzo de a Libra*. En www.milenio.com 15 de abril de 2013, 16:30 hrs.

El Cerdotado y el conejo Rolando aparecen como invitados especiales en una edición del cómic en línea de Ruy Fernando, *Restaurante Macoatl*, en 2010³⁷⁴.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Periódico: - JASSO, Leopoldo. *El Cerdotado*. Cartones publicados en periódico *Milenio*. México. 1999 – Presente.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómic online: - ESTRADA Rivera, Ruy Fernando. *Restaurante Macoatl*. En www.macoatl.com. México. 2010.



DESTELLO

NOMBRE REAL: Danah F. Shine.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Absorbe energía solar y es capaz de dispararla en forma de rayos, dicha energía también le da capacidad de volar.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Los Magníficos y la policía.

ENEMIGOS: Tiburón, Karnac y asaltantes.



³⁷⁴ ESTRADA Rivera, Ruy Fernando. *Restaurante Macoatl*. En www.macoatl.com/ahogadas.html. México. 2010.

PARIENTES CONOCIDOS: Profesor F. Shine (Padre).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: SÁNCHEZ, Aldo. *Destello* #1/2. Manga Mix. México. 1999.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“Una muchacha con poderes que no sabe como controlarlos y nadie puede ayudarla, esa es Destello”³⁷⁵. A raíz de un experimento al que la somete su padre, la chica adquiere poderes solares que poco a poco debe aprender a utilizar.

Su lucha contra el crimen es inherente a su personalidad y, debido a su afán de hacer el bien, se une al grupo de superhéroes conocidos como los Magníficos³⁷⁶, para juntos tener mayor fuerza.

HISTORIA:

Destello es un cómic de corta duración publicado en México a finales de la década de 1990, con clara influencia en los cómics japoneses o ‘manga’. Este personaje fue el que más duración logró conseguir dentro de las páginas de Manga Mix, pues fueron varios los intentos de hacer series de otros de ellos, en 2002 se crearía el cómic *Los Magníficos*, en donde se junta en un grupo a dichos héroes y es Destello su líder.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - SÁNCHEZ, Aldo. *Destello*. Manga Mix. México. 1998 – 1999.

- VILLARREAL, Jorge. *Los Magníficos*. Manga Mix. México. 2002 – 2003.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

³⁷⁵ Anónimo. *Destello*. En www15.brinkster.com 15 de enero de 2015, 14:00 hrs.

³⁷⁶ Ver ficha de *Los Magníficos*, posteriormente en este texto.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

METEORIX

NOMBRE REAL: Aldo Alva Sodi.

OTROS ALIAS: Pelos azules y Pelos de trapeador.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Poder NAPP [Nano Armaduras Procesadoras de Poder]: Se transforma en un ser con un físico superior al suyo normal, que tiene súper fuerza y



lanza esferas de energía de sus manos. Cuando derrota a mutantes con el mismo poder, absorbe su energía, con lo que sus poderes incrementan y su armadura mejor. En su máximo nivel obtiene un arma con la que efectúa su ataque más poderoso: 'Vulkan Macahuitl'.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Fuerza Roji-Negra (FRN), Cassandra Ramos/Katzandra Komplex, Maestro Granizero, Fel, Pingüitrón, Agente Doble M/Margarito Menchaca/Emma Double, Fernando Alva Sodi/Nandomorphus, Lucy Pérez y 'May'.

ENEMIGOS: Alianza Blanco-Amarilla (ABA), Obsterkommand, General Grob Mörder, Dr.

Tatema, Black and Drako/Drackmonikus, Firuleitor, Morbostrot K-69, Ivanna Tigranova, Agente Doble M/Margarito Menchaca/Emma Double, Medusa Jellyfish, Anna Morales García/Morgana, C. Love, las Perras de Tindalos, Zatanika Pandemonium/Malinalxochtil, Huitzil, General Arpiah, Coronel Volkavar, el presidente Schwarzenegger, la agente Lewinsky y los mutantes NAPP.

PARIENTES CONOCIDOS: Alberto Alva (Padre), Dulce María Sodi (Madre), Fernando Alva Sodi/Nandomorphus (Hermano).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: BREAK, Jorge. *Meteorix 5.9 No Aprobado*. Toukan. México. 2000.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

La historia comienza en E.U.A. En donde el presidente Schwarzenegger, junto con su secretario de guerra, el General Grob Morder, descubren la inminente caída de un asteroide, al que nombran Meteorix, en la Tierra, así que deciden desintegrarlo con un



rayo láser, tarea de la que se hacen cargo Morder y el doctor Tatema. Los trozos caen en diferentes lugares del planeta, uno de ellos cae justo en la boca de Aldo Alva Sodi.

Aldo es un muchacho que estudia en la secundaria Mártires de Acteal, no es el mejor alumno, prefiere irse de pinta con su mejor amigo 'May' (apodo derivado de sus iniciales: Miguel Ángel Yáñez) y que su amiga Lucy le resuelva los problemas escolares, pues ella sí es aplicada. Lucy está enamorada de Aldo en secreto, mientras que 'May' se siente atraído por ella, pero Aldo a quien busca conquistar es a Eva Valdés, la chica más

popular de la clase y quien parece gustar de dar cariño a todos menos a él.

Al tragarse el pedazo de meteoro, Aldo obtiene los poderes denominados NAPP, provenientes de unas cápsulas que estaban dentro del Meteorix.

Las cápsulas NAPP (Nano Armaduras Procesadoras de Poder) son fuentes de energía variable y primordial del universo [...], las cuales al fusionarse o ser consumidas por los seres vivos, provocan alteraciones en su ADN y los nutren de poder. Hay diferentes tipos de poder NAPP [...] conforme los poseedores van desarrollándolo, pasan de ser simples mutantes (la mayoría de los villanos ocasionales de la serie pertenecen a esta categoría) a 'guerreros NAPP', cuya característica principal es forjarse una armadura de diseños variables, y cuando derrotan a otro usuario del poder NAPP,

automáticamente absorben su capsula NAPP e incrementan su propio poder.³⁷⁷

Aldo se autonombra Meteorix cuando sabe del nombre de su fuente de poderes, para convertirse en un superhéroe que, si bien, lucha contra el mal, su principal motivación es llamar la atención de Eva. A partir de entonces, combate a todos los mutantes que adquirieron poderes NAPP y a Black y Drako, los agentes que Grob Morder envía para capturarlo.

Morder es parte de la Alianza Blanco-Amarilla, un grupo intergaláctico que busca hacerse de las cápsulas NAPP para dominar el universo, liderado por Obsterkommand. Estos villanos están en una guerra antigua contra la Fuerza Roji-Negra, que tiene su base, llamada Quimera III en el volcán Popocatepetl y de la que es líder el Maestro Granizero. El héroe toma parte de esta fuerza rebelde como 'Guerrero Universal' bajo la instrucción de Cassandra Ramos, alias Katzandra Komplex, guerrera felina de otro planeta que se ofrece a amaestrarlo como defensor de la Tierra.

HISTORIA:

Meteorix 5.9 No Aprobado es parte de la corriente llamada mexi-manga, creación de



³⁷⁷ RecallerReminder. *Meteorix 5.9 No Aprobado (Elenco)*. En lokicea.blogspot.mx 18 de agosto de 2014, 21:00 hrs. Paréntesis y comillas del autor, corchetes míos.

Jorge Break, quien publicó su historia ininterrumpidamente por siete años, en 90 números, con la editorial Toukan.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - BREAK, Jorge. *Meteorix 5.9 No Aprobado*. Toukan. México. 2000 – 2008.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

CAPITÁN MATRACA

NOMBRE REAL: Francisco Godínez.

OTROS ALIAS: Paco Godínez.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Capacidad de volar y súper fuerza.

BASE DE OPERACIONES: San Bartolo Chico.

ALIADOS: Chica Centella.

ENEMIGOS: Perro Meloso y las vegetales mutantes.

PARIENTES CONOCIDOS: Marilú Godínez/Chica Centella (Hermana) y Adelaido (Tío abuelo).

PRIMERA APARICIÓN: Novela gráfica: SANDOVAL, Jaime Alfonso. *Confidencias de un Superhéroe*. Ediciones Castillo. México. 2001.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El tío Adelaido hereda a Paco, su sobrino de 10 años, los poderes para ser un superhéroe y la identidad de Capitán Matraca. A partir de esto, el niño tiene que lidiar con el malvado Perro Meloso y combatir vegetales mutantes que pretenden dominar el mundo. Por otra parte, su hermana Marilú quiere ganarse el reconocimiento de ser también superheroína, un problema más para Paco, que tratará de sobrellevar las pretensiones de quien se suponía fuera sólo su ayudante y ahora es una rival que lo quiere ver fracasar.

En la historia hay una presencia explícita de la tensión de género. Al principio, Marilú pierde el derecho a la herencia del Capitán Matraca por ser mujer. Después se ve forzada a caminar dos pasos atrás del Capitán Matraca porque así lo establece el *Manual del superayudante*. Sin embargo, desde el inicio de la novela, Marilú se rebela contra la discriminación que sufre sólo por ser mujer y en lugar de desalentarse, hace todo lo que está en sus manos para convertirse en una admirada superheroína.³⁷⁸

HISTORIA:

Confidencias de un Superhéroe es una novela gráfica de tónica infantil, pero que toca temas críticos para lectores de cualquier edad, creada por Jaime Alfonso Sandoval, con ilustraciones de Bernardo Fernández, Bef, en 2001.

Los superhéroes siempre me han intrigado, no sólo por sus poderes, sino también por los detalles que nadie menciona: ¿qué desayunan, cuándo van al súper, quién les zurce el disfraz cuando se les descose? Como nunca encontré la respuesta a estas preguntas en las historietas que leía de niño, un día me senté a escribir un libro que revelara todas sus intimidades. Pensé que el superhéroe debía ser un niño y que, en lugar de vivir en Nueva York o Ciudad Gótica, tendría que cuidar un pueblo mexicano como San Bartolo Chico, en donde hacen falta superhéroes.³⁷⁹

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Novela gráfica: - SANDOVAL, Jaime Alfonso. *Confidencias de un Superhéroe*. Ediciones Castillo. México. 2001.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

³⁷⁸ Admin-CC. *Confidencias de un Superhéroe*. En www.leermx.com 2 de junio de 2015, 15:00 hrs. Cursivas del autor.

³⁷⁹ Jaime Alfonso Sandoval, según Admin-CC. *Ídem*. 2 de junio de 2015, 15:00 hrs.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LOS MAGNÍFICOS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Destello³⁸⁰, Zaeta, Neonman, Mamaro, Kay y Odín.



NOMBRES REALES: Danah F. Shine (Destello), Robin Robin (Zaeta), Neonman, Mamaro, Kay y Odín.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Estudiante (Destello) y Superhéroes (Zaeta, Neonman, Mamaro, Kay y Odín).

HABILIDADES: Destello:³⁸¹ Zaeta: brazos mecánicos. Neonman: poderes eléctricos. Mamaro: crea un campo de fuerza que lo hace invulnerable. Kay: poderosa combatiente cuerpo a cuerpo. Odín: magia.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Los 4 Góticos y la policía.

ENEMIGOS: Todo tipo de criminales.

PARENTES CONOCIDOS: Profesor Shine (Padre de Destello).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VILLARREAL, Jorge. *Los Magníficos* #1. Manga Mix. México. 2002.

³⁸⁰ Ver ficha de *Destello*, anteriormente en este texto.

³⁸¹ Ver ficha de *Destello*, anteriormente en este texto.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Los Magníficos son un grupo de superhéroes, liderados por Kay, que aunque no tiene poderes es una destacada combatiente, muy inteligente y capaz para guiar a sus compañeros: Destello, una chica que pese a sus 16 años y el escaso control de sus poderes es una combatiente dura de vencer; Zaeta, un joven enamorado de Destello, que perdió los dos brazos y le fueron sustituidos por otros mecánicos, que usa para pelear; Neonman, quien aun que no recuerda como adquirió sus poderes, se decidió a ser superhéroe solamente por la fama que eso conlleva, tratando incluso de liderar el grupo, pero desistiendo al enamorarse de Kay; Mamaro, quien tiene la capacidad de crear campos de fuerza y es uno de los miembros fundadores del equipo; y Odín, el más poderoso del equipo al poder utilizar magia, pero que se unió a ellos muy a su pesar, pues recién había renunciado al equipo de los 4 Góticos por problemas no revelados.

HISTORIA:

La editorial Manga Mix, dedicada a hacer cómics estilo ‘amerimanga’, nunca logró dar suficiente difusión a las series que pretendió vender. *Los Magníficos* es un título en el que reúnen a los personajes de varios títulos fracasados, con la intención de vender más, tanto este como las series individuales de *Neonman* y *4 Góticos*. Si bien este cómic tuvo más éxito que sus predecesores, tampoco fue suficiente para mantenerse en puestos de revistas por muchos años.

Al parecer el creador del sello y los personajes, Jorge Villarreal, se ha retirado del medio del cómic, para dedicarse de lleno a trabajar en la Televisora Multimedios de Monterrey (incluso llevo [sic] a sacar cómics de personajes de algunos conductores de programas).³⁸²

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - VILLARREAL, Jorge. *Los Magníficos*. Manga Mix. México. 2002 – 2003.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

³⁸² El Cacha. *Los Magníficos*. En elblogdelcacha.blogspot.mx 3 de mayo de 2015, 22:00 hrs.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SERPIO

NOMBRE REAL: Daniel Levrero.



OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Presidente de Millenium Telecom.

HABILIDADES: Es un Cyborg habilidoso en el combate cuerpo a cuerpo y el uso de diferentes tipos de arma.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Padura.

ENEMIGOS: Guillermo Gracko.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GONZÁLEZ

Duprat, Ricardo. *Serpio*. El Camino Amarillo. México. 2002.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Daniel Levrero, presidente de la empresa Millenium Telecom, la cual heredó. En su excentricidad decide salir a las calles a combatir el crimen con un disfraz y métodos torpes. En una de sus salidas, accidentalmente hace estallar un explosivo que mata a un inocente y lo deja a él moribundo. A partir de esto, tuvo que ser sometido a un procedimiento para reparar su cuerpo y convertirse en un Cyborg.

Ahora se hace llamar Serpio y se autoproclama defensor de la Ciudad de México. Junto a Padura, un científico que le provee de lo necesario para sus fines, cobra

venganza de aquellos que cometen crímenes en ella y trata de redimir su error, que le costó la vida a alguien más³⁸³.

HISTORIA:

La historia de Serpio se imprimió en un cómic que tuvo solo tres números, en los que su creador, Ricardo González Duprat, nos narra el origen del personaje en flashbacks a la par que leemos sus aventuras.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - GONZÁLEZ Duprat, Ricardo. *Serpio*. El Camino Amarillo. México. 2002.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SÚPER CHOSTOU

NOMBRE REAL: Súper Chostou.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Superhéroe y portero de futbol.

HABILIDADES: Vuela, tiene súper fuerza y su pene tiene cara y puede hablar.

BASE DE OPERACIONES: Donde hay problemas.

ALIADOS: Su pene.

ENEMIGOS: Ladrón y policías de tránsito.



³⁸³ Lestat the Vampire. *Serpio el Cómic*. En comcorp.blogspot.mx 23 de abril de 2014, 23:00 hrs.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Video de Internet: Súper Chostou. Creadores: Rodolfo Riva Palacios y Gabriel Riva Palacios. Huevocartoon.com. México. 2003.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Cuando hay problemas aparece Súper Chostou gritando su nombre, es su pene el que habla por él para averiguar que sucede y resolver la situación.

HISTORIA:

Se trata de una de las primeras animaciones de los hermanos Riva Palacio, creadores de Huevocartoon, es una parodia vulgar a los superhéroes y existió solamente en cuatro videos de su canal de Internet.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: - *Súper Chostou*. Creadores: Rodolfo Riva Palacio y Gabriel Riva Palacio. Huevocartoon.com. México. 2003.

MÍSTICO

NOMBRE REAL: Luis Ignacio Uribe Alvirde.

OTROS ALIAS: Doctor Karonte Jr., Komachi, Sin Cara, Myzteziz y Carístico.

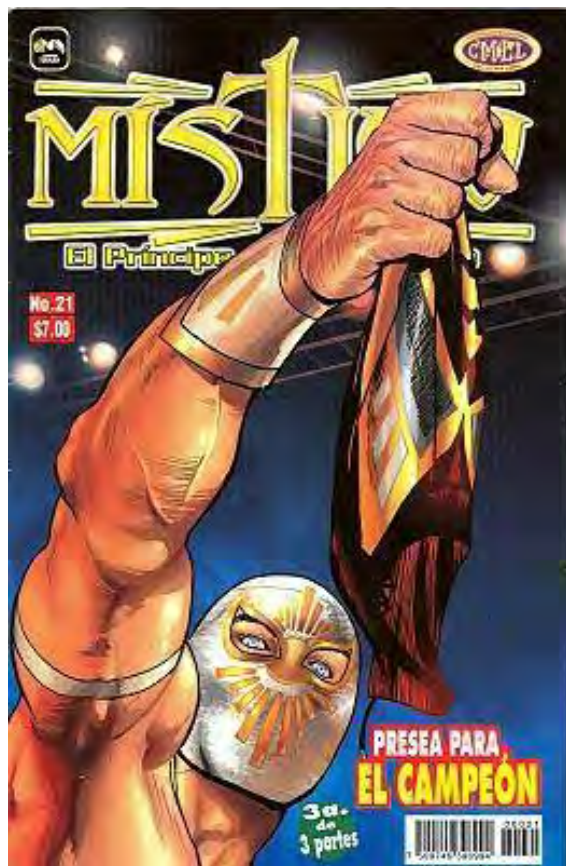
OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Dominio sobre la magia y técnicas de lucha profesional. Su llave característica es llamada 'la mística'.

BASE DE OPERACIONES: Todo el mundo.

ALIADOS: Los Técnicos, Tony Salazar, El Satánico, Volador Jr., Misterioso II, Hijo del Santo³⁸⁴, KeMonito, Negro Casas, *Shocker*, Dr. Wagner Jr., *Heavy Metal*, Universo 2000, Máscara Mágica, Atlantis, *Black Warrior*, La Sombra, Fray Tormenta, Lyzmark Jr. y Rey Misterio Jr.

ENEMIGOS: Los Rudos, Averno, El Último Guerrero, Hijo del Perro Aguayo, *Black*



Warrior, Rey Bucanero, Tarzan Boy, Mephisto, Averno, los Guerreros del Infierno, La Furia del Norte, Damián 666, Halloween, Héctor Garza, Mr. Niebla, Felino, Negro Casas, *Tiger Mask IV*, Sin Cara Negro, La Llorona, Satanás, el Espectro, el Mataviejitas, los Avispones Motorizados, hombres lobo, zombies, monstruos, mafiosos y ladrones.

PARIENTES CONOCIDOS: Doctor Karonte (Padre), Argos (Hermano), Argenis (Hermano) y Magnus (Primo).

PRIMERA APARICIÓN: Luis Ignacio

Uribe nació en la

Ciudad de México, el 22 de diciembre de 1982.

Debuta como luchador el 30 de abril de 1998, con el nombre de Dr. Karonte Jr. El personaje de Místico aparece en la arena de lucha libre por primera vez el 18 de junio de 2004.

Místico aparece por primera vez en medios como personaje ficticio en: Cómic: GALLUR, Rafael. *Místico: El Príncipe de Plata y Oro* #0. Editorial Toukan. México. 2005.



³⁸⁴ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Místico es un luchador que se entrenó en diferentes regiones del mundo, por lo que además de sus técnicas luchísticas, posee cierto dominio sobre la magia, lo cual aprovecha para impartir justicia fuera del ring y enfrentar amenazas sobrenaturales



que ponen en riesgo a gente inocente.

HISTORIA:

Herederero de una dinastía de luchadores profesionales, Luis Ignacio Uribe Alvirde debutó como luchador en la Ciudad de México en 1998, siendo conocido como Dr. Karonte Jr. Unos años después viajaría a Japón con el nombre de *Komachi* para participar en la empresa *Michinoku Pro Wrestling*, como sustituto del luchador, también mexicano, Volador Jr.

A su regreso a México, participaría en las lucha estelares del CMLL³⁸⁵ como técnico³⁸⁶ y sería conocido como Místico a lo largo de

siete años, durante los cuales su carrera daría el salto más importante que haya tenido cualquier luchador en los últimos años.

En 2004 el CMLL decidió constituir este personaje y dárselo a un talento joven para encumbrarlo como luchador insignia de la empresa; eso sí, este nombre tuvo su controversia pues un luchador de Ciudad Juárez afirmaba haber registrado antes este nombre [sic], pero en la batalla legal no logró ganarle al emporio luchístico.³⁸⁷

Debido a su estilo, durante los siguientes años, el personaje de Uribe llegó a adquirir una fama tanto en México como en Estados Unidos que iba más allá del encordado de lucha, que hacían muchos años no tenía ninguno de sus colegas, comparable con la de

³⁸⁵ Consejo Mundial de Lucha Libre.

³⁸⁶ Ver ficha de *Los Técnicos*, anteriormente en este texto.

³⁸⁷ Eduardo Espinosa. *La Historia del Luchador sin Nombre*. En laaficion.milenio.com 2 de julio de 2016, 11:00 hrs.

personajes clásicos como El Santo³⁸⁸ y Blue Demon³⁸⁹. Dicha fama fue aprovechada y Místico apareció en diferentes medios audiovisuales, incluyendo su propia serie de cómics, *Místico: El Príncipe de Plata y Oro*, que llegó a publicar hasta 72 números antes de ser cancelada.

Tal fue su fama en el país del norte que se le extendió un contrato y entre 2011 y 2014 se unió a la WWE³⁹⁰, cambiando su nombre y atuendo por el de *Sin Cara*. Sin embargo, debido a las lesiones y diferencias que tuvo con los administrativos estadounidenses, no logró posicionarse allá como hubiera deseado y regresó a México, esta vez para unirse a la compañía de lucha AAA, ahora con el nombre de *Myzteziz*, hasta 2015 que lo cambio por *Carístico*, para volver al CMLL.

El personaje de Místico, el que mayor popularidad le ha representado, le pertenece al Consejo Mundial de Lucha Libre; el de Sin Cara, imagen con la que se internacionalizó, es propiedad de la empresa estadounidense WWE; mientras que Myzteziz fue el nombre que le puso Triple A a su regreso a México para evitar algún problema con las empresas antes citadas.³⁹¹



El personaje de Místico ha sido utilizado por otro luchador desde que Uribe se fue a la WWE hasta la fecha, pero no ha destacado como lo habría hecho el hombre que originalmente ostentaba la máscara, al cual a pesar de haber cambiado varias veces de nombre, se le sigue conociendo popularmente como Místico.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - GALLUR, Rafael. *Místico: El Príncipe de Plata y Oro*. Editorial Toukan.

México. 2005 - 2007.

- *Sensacional de Luchas*. Editorial Ejea. México. 1985 – Presente.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

³⁸⁸ Ver ficha de *El Santo*, anteriormente en este texto.

³⁸⁹ Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

³⁹⁰ Siglas de *World Wrestling Entertainment*: Entretenimiento de Lucha Libre Mundial, por su traducción en inglés. Compañía de lucha libre de Estados Unidos.

³⁹¹ Eduardo Espinosa. *Ídem*. 2 de julio de 2016, 11:30 hrs.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Series: - *Objetos Perdidos*. Creador: Claudio Herrera. Protagonistas: Enrique Rocha, Héctor Sandarti, Roxana Castellanos y Luis Ernesto Cano. México. 2007.

- *Muchachitas como Tú*. Creadores: Ricardo Barona, Emilio Larrosa, Verónica Suárez y Alejandro Pohlenz. Protagonistas: Ariadne Díaz, Gloria Sierra, Begoña Narváez y Gabriela Carrillo. México. 2007.
- *Los Simuladores*. Creador: Damián Szifrón. Protagonistas: Tony Dalton, Arath de la Torre, Rubén Zamora y Alejandro Calva. México. 2008.

Programas: - *La Hora de la Papa*. Creadores: César González y Manuel Rodríguez.

Protagonistas: Arath de la Torre, Galilea Montijo y Jacky García. México. 2007.

- *Otro Rollo*. Creadores: Adal Ramones y Yordi Rosado. Protagonistas: Adal Ramones, Yordi Rosado y Mauricio Castillo. México. 2007.
- *La Hora Pico*. Creadores: Carla Estrada y Reynaldo López. Protagonistas: Consuelo Duval, Miguel Galván y Adrián Uribe. México. 2007.
- *Místico: el Camino*, en *La Jugada Olímpica*. Creadora: Angélica Cayón. Protagonistas: Místico. México y China. 2008.
- Transmisiones sus múltiples luchas en el cuadrilátero.
- Apariciones en comerciales, campañas políticas y videos musicales.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

EL ARSENAL³⁹²

NOMBRE REAL: Simón Templas Masiosare.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Mercenario.

HABILIDADES: Notable en el combate armado y entrenado en formas de lucha libre.

³⁹² El Arsenal es incluido como 'héroe hecho en México' porque, a pesar de que es original de una publicación canadiense, el héroe es de nacionalidad mexicana y sus creadores también.

BASE DE OPERACIONES: México y E.U.A.

ALIADOS: Mariana y Czornomas.

ENEMIGOS: Vicente Villamelón 'Godzookee', Zazil, Carroñas, el Toque, la Muerte.

PARIENTES CONOCIDOS: El Templas (Padre).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VELÁZQUEZ, Salvador y Pérez, Sánchez. *Issue 1. El Arsenal: Unknown Enemy*. Editorial Arcana Studio. Canadá. 2005.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En un futuro alternativo, el mundo está dividido por el caos. Un incidente nuclear activó la Falla de San Andrés, en Baja California, México, separando la península de California del continente, México dejó de llamarse así para convertirse en la República Zapatista, en Sudamérica, los países conocidos luchan por su independencia después de haber sido invadidos por Japón, y aunque existe una organización de la ONU que intenta mantener la paz, el 'El Sistema', una organización clandestina que recluta y controla mercenarios bajo una única regla: 'Oferta y Demanda', es la última potencia regidora que se reconoce en el planeta.

Simón Templas Masiosare, el mejor mercenario del mundo, es encomendado a robar la arma biológica más poderosa del mundo: cucarachas modificadas genéticamente. Pero cuando llega a Las Tristezas de Tutankamón, en Palomuerto, el pueblo fantasma que sirve de punto de reunión para los mercenarios y caza recompensas, resulta que su cabeza ya tiene precio y todos los mercenarios del mundo están tras él.

HISTORIA:

Los regiomontanos Salvador Vázquez Martínez, como guionista, y Daniel Pérez Sánchez, como dibujante, realizan en 2005 una miniserie de cómics de aventuras, que mezcla el western y la ciencia ficción llamada *El Arsenal*:



Extraño Enemigo, la cual publica la editora canadiense Arcana Studio, posteriormente circularía en México y Latinoamérica en un compendio de un solo tomo, cual si fuera una novela gráfica³⁹³.

El cómic está claramente inspirado en el folclore mexicano, utilizando el lenguaje y tradiciones típicas del país, además sus locaciones se asemejan a lugares reales de la nación, aunque con nombres ficticios.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - VELÁZQUEZ, Salvador y Pérez, Sánchez. *El Arsenal: Unknown Enemy*. Editorial Arcana Studio. Canadá. 2005.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

CARMEN Y PACA, POLECHÍAS SUPERESPECHALES

MIEMBROS DEL EQUIPO: Carmen y Paca.

NOMBRE REAL: Carmen Salinas y Paquita la del Barrio.

OTROS ALIAS: Comadre (Carmen a Paca y viceversa), cañona, canija, tapón de alberca, tinaco con patas, latita de chela con patas (Paca a Carmen).

OCUPACIÓN: Policía superespecial.

³⁹³ Anónimo. 'El Arsenal: Extraño Enemigo': Miniserie de Cómics Mexicanos. En axxon.com.ar 30 de marzo de 2013, 23:30 hrs.



HABILIDADES: Súper fuerza y diferentes inventos y armas proporcionadas por el comandante García.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Comandante García.

ENEMIGOS: George Bush, la Fiereza, Nanahí, Fabiruquis, el Diego, el tío Cuau, José el Príncipe del Jaibol y José el Elefante.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Descontrol*. Creador: Marco Antonio Legarde. México. 2005.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Carmen y Paca son agentes secretos que luchan por mantener el orden en México, bajo las ordenes del comandante García, normalmente enfrentando a gente famosa que ha perdido el piso a causa de su propia fama y de lo que se dedican a hacer para tenerla.

HISTORIA:

En 2005, Tv Azteca lanzó al aire *Descontrol*; una serie animada de sketches que parodiaban diferentes ámbitos de la sociedad mexicana, uno de ellos protagonizado por Carmen y Paca, que son caricaturas de la actriz Carmen Salinas y la cantante Paquita la del Barrio.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *Descontrol*. Creador: Marco Antonio Legarde. Protagonistas: Isabel Martiñón, Rommy Mendoza, Humberto Vélez, Mario Castañeda. México. 2005 – 2006.



APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SÚPER EGO

NOMBRE REAL: Ego Sánchez.

OTROS ALIAS: Ninguno.



OCUPACIÓN: Superhéroe y entrenador de fútbol.

HABILIDADES: Capacidad de volar, súper fuerza, sentido ególatra, usa sus cinco Pichichis como armas.

BASE DE OPERACIONES: Planeta Tierra.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: La Volpe, Guacal Guamones y Corki.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Descontrol*. Creador: Marco Antonio Legarde. México. 2005.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Súper Ego está siempre vigilando, atento a situaciones de peligro e interviene cuando se le necesita, al grito de la frase ‘Al Real Madrid y más allá’. La mayoría de las veces, en lugar de resolver algún problema lo crea él mismo.

Las misiones de Ego suelen ser impulsadas y al mismo tiempo frustradas por su propia vanidad, pues así como inicia un rescate a partir de la necesidad de mirarse en un espejo, también prefiere evitar que algo dañe su rostro antes de ver por el bien común. Su acérrimo rival es La Volpe, y aunque a él no le importe demasiado el superhéroe, Súper Ego siempre trata de cumplir sus misiones para compararse con él, llevando un conteo de cuantas cosas ha hecho él y su Némesis no.

HISTORIA:

En *Descontrol*, la serie animada que produjo Tv Azteca en 2005³⁹⁴, se incluían cápsulas en las que aparecía el superhéroe que parodiaba al exfutbolista y entrenador Hugo Sánchez, resaltando su vanidad y egolatría, para hacer crítica a las polémicas en que se veía envuelto, por ejemplo, con sus constantes ataques a Ricardo La Volpe, cuando éste dirigía a la selección mexicana de futbol, o las declaraciones que hacía respecto a su deseo de dirigir al Real Madrid; cosa que inspiró a darle un fingido acento español al personaje.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *Descontrol*. Creador: Marco Antonio

Legarde. Protagonistas: Isabel Martiñón, Rommy Mendoza, Humberto Vélez, Mario Castañeda. México. 2005 – 2006.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

NIX

NOMBRE REAL: Mónica Castillo.

OTROS ALIAS: Arcana Obscura e Hija de la noche.

OCUPACIÓN: Arqueóloga e investigadora paranormal.



³⁹⁴ Mencionada anteriormente, en la ficha *Carmen y Paca, Polechías Superespechales*.

HABILIDADES: Puede ver los espíritus de los muertos. Posee la Clavícula Nox, con la que puede manipular la oscuridad, pero esta solamente puede ser usada por una persona con mucha fe.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México y San Clemente, México.

ALIADOS: Ethan Grant, Sacro y Hellfire.

ENEMIGOS: La Secta de la Llave, la Llorona, anuales, vampiros, fantasmas, kers, hombres lobo y demonios.

PARIENTES CONOCIDOS: Doctor Castillo (Padre fallecido) y Nyx (Madre). Discordia, Miseria, Sueño, Locura, Miseria, Castigo Divino y Muerte.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic online: DE ANDA, Carlos y Macías, Carlos. *Arcana Obscura* #1. En arcana-obscura-comic.blogspot.mx. México. 2006.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Mónica Castillo es una joven arqueóloga que al enfrentarse con fuerzas sobrenaturales adquirió extrañas habilidades para comunicarse y lidiar con criaturas y entes paranormales. Ahora con ayuda de su Arma, la Clavícula Nox (la llave de la noche), deberá usarlos para encarar los oscuros misterios que encierra la noche.³⁹⁵



³⁹⁵ Carlos De Anda. *Bienvenidos*. En arcana-obscura-comic.blogspot.mx 14 de julio de 2016, 02:00 hrs. Paréntesis del autor.

Al morir, el padre de Mónica le heredó su Arma, con forma de cruz y luna, con la que ella, a la vez, adquirió la misión de mantener el equilibrio entre los seres de oscuridad y el mundo de los seres humanos. La travesía de la chica, que ahora se haría llamar Nix, inicia cuando viaja a la Ciudad de México, y de ahí a diferentes puntos del mundo, con favores de viejos amigos de su padre, para cazar monstruos, fantasmas y otras amenazas paranormales que ponen en riesgo a los seres humanos. En una de sus misiones, cazando un ker, se encontraría con Nyx, la diosa de la noche, y se entera de que es su propia madre, la cual la considera su esclava, más que su hija.

HISTORIA:

Arcana Obscura es un cómic online que lanzó Carlos de Anda y su equipo en 2006, inspirados en cuentos y leyendas de terror y adaptándolas a las aventuras de una heroína mexicana. Desde su publicación se prometió una segunda temporada con nuevas aventuras que a la fecha no ha visto la luz.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómic online: - DE ANDA, Carlos y Macías, Carlos. *Arcana Obscura*. En arcana-obscura-comic.blogspot.mx. México. 2006.

LOS SUPERCÍVICOS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Comandante Hernández/camarada Ortega, brigadier Eseyey, ingeniero Ramos, alférez Chuy-Vaca y Masiosare.

[Miembros anteriores: Camarada Vargas, camarada García, camarada Castillo y Súper Lic.].

NOMBRE REAL: Arturo Hernández (Comandante Hernández/Camarada Ortega), Alex Marín y Kall (Brigadier Eseyey), Gabriel Ramos (Ingeniero Ramos), Jesús Fajardo (Alférez Chuy-Vaca), Vargas (Camarada Vargas), Andrés Almeida (Camarada García), Laura de Ita (Camarada Castillo), José Dossetti (Súper Lic) y Masiosare (Masiosare).



OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Astronautas y vigilantes.

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Los ciudadanos conscientes.

ENEMIGOS: Las autoridades y los ciudadanos que no cumplen adecuadamente con las normas cívicas y de tránsito en la ciudad.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Los Supercívicos*. Creadores: Arturo Hernández y Diego Álvarez. México. 2006.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Los Súper Cívicos son, originalmente, un grupo formado por el camarada Vargas, un hombre que al salir de su trabajo, un 7 de agosto, fue embestido por un microbusero que se pasó un alto, dejándolo totalmente inválido. Durante la anestesia diseñó una micro patrulla computarizada con inteligencia propia a la que llamó 'Masiosare'.

A bordo de la patrulla y con el lema 'Por la razón o por la fuerza', los Súpercívicos recorrían la Ciudad de México en busca de infractores a la ley, para denunciarlos con las autoridades y ante la ciudadanía a través de sus cámaras de televisión. Cuando no había quien respondiera ante las faltas, hacían justicia con su propia mano, utilizando

tecnología casera, a su fiel auto y disfraces de diferentes tipos, como vaqueros, cavernícolas o monjas, para cumplir el objetivo.

El grupo se conformaba por el camarada Ortega, líder del equipo, la camarada Castillo, la integrante femenina, el camarada García y Súper Líc., quien tuvo un accidente con un calentador de agua, que dejó su cara quemada, dando la impresión



de tener siempre puesta una máscara de luchador. Con el radio de ‘Masiosare’ se enteraban de dónde y porqué los necesitaban.

Tiempo después, el camarada Ortega, ahora conocido como comandante Hernández, forma un nuevo grupo con el que viaja al

espacio en la nave MOVOS XIII, desde donde reportan a la Tierra y hacen crítica política y cultural. A su vez, los miembros del equipo se movilizan a la ciudad para cumplir con el mismo trabajo que los primeros Supercívicos, reportando para Internet y televisión las infracciones cívicas que se cometen día a día.

Este nuevo equipo lo integran: el ingeniero Ramos que “se encarga de recolectar información inservible sobre películas de ciencia ficción y reptilianos infiltrados en los gobiernos”³⁹⁶, El brigadier Esewey;

‘Brigadier de División del Norte’, se ha desempeñado en el espacio radioeléctrico de la Frecuencia Modulada, pero esta es su primera misión en el espacio exterior. ‘Después de un arduo entrenamiento en condiciones extremas en el sistema de drenaje profundo de la Ciudad de México, obtuvo el grado de brigadier que ostenta actualmente, aspirando a obtener el grado de embriagadier’³⁹⁷,

Y el alférez Chuy-Vaca, que “es producto de una mutación. Después de dedicarse a la industria culinaria con poco éxito debido a las constantes quejas de los comensales,

³⁹⁶ Arturo Hernández, según Notimex. *Será “Houston, Tenemos un Programa” de Irreverencias y Opiniones*. En www.20minutos.com.mx 28 de julio de 2014, 15:30 hrs.

³⁹⁷ Notimex. *Ídem*. 28 de julio de 2014, 15:30 hrs. Comillas del autor.

decidió probar suerte en la carrera espacial con la esperanza de recuperar su ilustre pasado astro-canino³⁹⁸.

Este nuevo equipo sigue activo e invita a la ciudadanía a participar, denunciando y recabando pruebas con sus celulares o cámaras, para mejorar la vida en el Distrito Federal y en el país.

HISTORIA:

Arturo Hernández comenzó el proyecto de los *Súpercívicos* “después de que un amigo y él estuvieron a punto de ser impactados por un vehículo que circulaba en el carril de contraflujo en un eje vial”³⁹⁹.

La primera aparición del grupo fue en 2006 dentro de la barra programática de comedia de Tv Azteca⁴⁰⁰, pero no duró más de una temporada al aire, debido a la falta de presupuesto, según se informó. Así, el proyecto quedó congelado durante varios años hasta que, en 2013, se logró relanzar en el canal 52 de MVS con un nuevo equipo, dentro del programa *Houston, Tenemos un Programa*, creación del mismo Hernández.

En MVS también fue cancelado el show por las mismas razones, sin embargo, los involucrados en el aseguran que si se dejó de transmitir fue por que desde el principio los productores se mostraban incómodos con sus contenidos y decidieron censurarlos⁴⁰¹.

Desde que iniciaron su programación en el canal 52, a la par de las transmisiones, crearon un canal en Youtube.com, en el que



³⁹⁸ Notimex. *Ibidem*. 28 de julio de 2014, 16:00 hrs.

³⁹⁹ Arturo Hernández, según Manuel Larios. *Los Súper Cívicos Buscan Más Orden en la Ciudad*. En www.masformas.com 28 de julio de 2014, 15:30 hrs.

⁴⁰⁰ Vicente Islas. *Nuevo Programa, Nuevas Ideas (LOS SÚPER CÍVICOS)*. En vicenteislas.espacioblog.com 28 de julio de 2014, 16:00 hrs.

⁴⁰¹ Arturo Hernández. *Houston responde a Carmen Aristegui que responde a Laura Bosso*. www.youtube.com 28 de julio de 2014, 17:30 hrs.

suben las cápsulas de *Súpercívicos* y otras secciones de *Houston, Tenemos un Programa*, por lo que su producción sigue activa, aunque ya no en un programa de televisión nacional, que sea completamente suyo.

A partir de 2015, el creador de la idea, Arturo Hernández, ha presentado cápsulas bajo el mismo nombre dentro del programa *El Incorrecto*, con una actitud aún más marcada de denuncia, en las que solamente él actúa.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

ADPARICIONES TELEVISIVAS:

Series: - *Los Súpercívicos*. Creadores: Arturo Hernández y Diego Álvarez.

Protagonistas: Arturo Hernández, Andrés Almeida, Laura de Ita y José Dossetti. México. 2006.

- *Houston, Tenemos un Programa*. Creadores: Arturo Hernández, Eneko Obieta, René Piña, Roberto Flores, Alex Marín y Kall 'Esewey' y Gabriel Ramos. Protagonistas: Arturo Hernández, Alex Marín y Kall 'Esewey', Gabriel Ramos y Jesús Fajardo. México. 2013 – 2014.
- *El Incorrecto*. Creadores: Daniel Moad, Alejandro Rincón y Carlos Perna. Protagonistas: Eduardo Videgaray, José Ramón San Cristobal y Arturo Hernández. México. 2014 – Presente.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: - *Los Súpercívicos*. Creador: Arturo Hernández. Protagonistas:

Arturo Hernández, Alex Marín y Kall 'Esewey', Gabriel Ramos y Jesús Fajardo. www.youtube.com/user/HoustonPrograma/featured y www.youtube.com/user/Elincorrectotv. México. 2013 – Presente.

CENTELLA AZUL

NOMBRE REAL: Victoria Ventura.

OTROS ALIAS: Vicky, Pitufa, Azuleja y *Blue Streak*.

OCUPACIÓN: Agente libre del orden.

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad Frontera.



ALIADOS: Kolben, Miguel Leal, Kitty y Menny.

ENEMIGOS: Supra-humanos.

PARIENTES CONOCIDOS: Madre fallecida de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: DE LA ROSA, Jorge y Break, Jorge. *Centella Azul* #00. Edición independiente. México. 2007.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Criada por una madre soltera, Victoria siempre fue muy independiente y con una meta clara: ser una heroína. Al quedar huérfana a los 13 [años] y sin ninguna otro familiar[,] viajó por todo el continente aprendiendo todo lo que pudo. Después de 3 años regresa a [Ciudad] Frontera para iniciar su carrera de lucha

contra el crimen. No posee ninguna súper-habilidad, pero su ingenio, fuerza, habilidad y una memoria prodigiosa la pone a la altura de cualquier desafío.⁴⁰²

Bajo el lema de ‘sin dinero, sin poderes, ¡sin problema!’, Centella aprovecha la alta tecnología que posee y sus conocimientos en artes marciales para combatir a los villanos en Frontera, una ciudad en el borde de México y Estados Unidos, en donde

⁴⁰² Anónimo. *Centella Azul*. En www.centellaazul.com 1 de mayo de 2016, 20:00 hrs. Corchetes míos.

además del criminal regular, existen los supra-humanos; seres con poderes mayores de los comunes, que suelen usar para el mal.

Para cumplir su misión cuenta con la ayuda de Kitty, una sexy Cyborg que se siente sexualmente atraída por su colega, con la que vive en el table dance Mirage, Kolben, quien le provee de los recursos y conocimientos necesarios.

HISTORIA:

Jorge Break, creador de Meteorix 5.9, y con guiones de Jorge de la Rosa, son los responsables de dar vida a Centella Azul y a los personajes que la acompañan en este cómic tipo mexi-manga, con alto contenido sensual, que se publica en Internet desde 2007 en www.centellaazul.com. Se trata de un proyecto en crecimiento aún, que ha lidiado con la falta de recursos para mantenerse a flote. “Se llegaron a imprimir tres números de forma independiente, con un tiraje de mil ejemplares, de los cuales el número 0 y 1 se agotaron”⁴⁰³.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - DE LA ROSA, Jorge y Break, Jorge. *Centella Azul*. Edición independiente. México. 2007.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómic online: - DE LA ROSA, Jorge y Break, Jorge. *Centella Azul*. México. 2007 – Presente. En www.centellaazul.com.

Videos de Internet: - *Centella Azul*. Creadores: Jorge de la Rosa y Jorge Break. www.youtube.com/user/mangapym. México. 2014 - Presente.

⁴⁰³ Según Jorge Break, en entrevista personal con el autor.

LIGA DE LAS AMÉRICAS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Bengala, Bestia, Concreto, Demolador, Electro, Espíritu, Gallo, Garra, Hierro, Jaguar, Nocturno, Ráfaga, Tecno, Tornado, Vengador, Vigilante, Voraz y Zorro.

NOMBRES REALES: Desconocidos.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Superhéroes y mascotas de equipos de futbol.

HABILIDADES: Bengala: agilidad y fortaleza de tigre, garras, colmillos y pelaje. Bestia: posee una armadura de combate con la que produce y lanza fuego. Concreto: súper fuerza, su cuerpo es de cemento. Demolador: posee una armadura metálica que incluye unos poderosos cuernos que utiliza en combate. Electro: capacidad de volar y creación y manipulación de electricidad. Espíritu: invisibilidad, gritos fantasmales, capacidad de volar, atravesar paredes y cambiar de forma. Gallo: capacidad mínima de volar, hábil en combate. Garra: hábil combatiente y poseedor de afiladas garras. Hierro: posee una armadura de hierro para pelear. Jaguar: agilidad y fortaleza de jaguar, garras, colmillos y pelaje. Nocturno: capacidad de volar y hábil en combate cuerpo a cuerpo. Ráfaga: súper velocidad. Tecno: tiene un traje altamente tecnológico, adaptado para el combate y con el que dispara diferentes tipos de armas, incluido un rayo láser de sus gafas. Tornado: súper velocidad, capacidad de volar, control y creación de poderosas ráfagas de viento. Vengador: capacidad de volar, súper fuerza y genera rayos con sus manos. Vigilante: capacidad de volar. Voraz: hábil nadador, control sobre el agua y posee un tridente que usa como arma. Zorro: agilidad, velocidad y astucia de zorro, garras, colmillos y pelaje naturales, sumados a unos brazaletes metálicos con filo para el combate.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Paynal⁴⁰⁴.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Periódico: *Liga de las Américas*. Cartones publicados en *Récord*. México. 2006.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Desde el inicio de la Historia del futbol mexicano, cada equipo de la liga ha tenido desde su propia mascota, pero es a principios del siglo XXI cuando los dueños y patrocinadores de estos tienen la idea de entrenarlas como guerreros y hacerlas pelear entre ellas en un torneo llamado Liga de las Américas.

El torneo atrajo a mucha gente aficionada a apoyar a los luchadores y ver como se hacían fuertes las rivalidades entre ellos, al igual que entre los equipos que representaban. Las peleas se desarrollaban conforme al protocolo hasta que aparece el dios Panyal, interrumpiéndolos debido a que sintió la amenaza de estar frente a guerreros que podrían superar su propio poder.

Los guerreros olvidarían sus diferencias y se unirían para derrotar al villano que ponía en riesgo a la gente, formando desde ese día un equipo que tomara por nombre el del torneo en que participaban.

Al final Electro y los demás miembros de la Liga derrotan a Painal [sic] y pasan de ser una atracción de entretenimiento y combate a ser héroes certificados. Todos fundan la Liga de las Américas oficialmente como un grupo de superhéroes y empiezan a trabajar cada uno en su [respectiva] ciudad.⁴⁰⁵

HISTORIA:

Liga de las Américas es una serie de cartones que se publicaron en el periódico deportivo *Récord* a mediados de la primera década del siglo XXI con la intención de hacer una mayor promoción a la liga mexicana de futbol y acercar al público joven a dicho deporte al presentar a las mascotas de los equipos integrantes de la primera división en un equipo de superhéroes.

⁴⁰⁴ En la mitología mexicana era el mensajero y doble del dios Huitzilopochtli, que tomaba sus atributos cuando éste no estaba disponible.

⁴⁰⁵ Geo Ortiz. *Electro*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 10 de julio de 2016, 18:30 hrs.



Las representaciones y los nombres de los personajes se basaron en nombres de los equipos, apodos, mascotas e incluso en el nombre de sus respectivos estadios, dando como resultado las siguientes:

Bengala: CF⁴⁰⁶ Tigres UANL⁴⁰⁷. Bestia: Deportivo Toluca. Concreto: Cruz Azul FC⁴⁰⁸. Demoledor: CD⁴⁰⁹ Guadalajara. Electro: Club Necaxa. Espíritu: Club Santos Laguna. Gallo: Querétaro FC. Garra: Club Universidad Nacional/Pumas. Hierro: CF Atlante. Jaguar: Chiapas FC/Jaguars de Chiapas. Nocturno: Tecos FC. Ráfaga: CA⁴¹⁰ Monarcas Morelia. Tecno: CF Monterrey. Tornado: CF Pachuca. Vengador: Club América. Vigilante: San Luis FC. Voraz: CD Tiburones Rojos de Veracruz. Zorro: Club Atlas de Guadalajara.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Periódico: *Liga de las Américas*. Cartones publicados en periódico *Récord*. México.

2006 –2007.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

⁴⁰⁶ Club de Fútbol.

⁴⁰⁷ Universidad Autónoma de Nuevo León.

⁴⁰⁸ *Football Club*, en inglés.

⁴⁰⁹ Club Deportivo.

⁴¹⁰ Club Atlético

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

MICRO

NOMBRE REAL: Micro.

OTROS ALIAS: El Niño Milagro.

OCUPACIÓN: Niño de la calle.

HABILIDADES: Súper fuerza, capacidad de volar y respirar en el espacio exterior.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Otilio.

ENEMIGOS: Monstruos y extraterrestres.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Novela Gráfica: GARCÍA Fuentes, Ricardo. *Micro, el Niño Milagro*. Editorial Caligrama. México. 2007.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Después del terremoto de la Ciudad de México de 1985, Micro es encontrado entre los escombros y puesto en adopción. Desde bebé fue descubriendo su súper fuerza y poderes extraordinarios que le causaron problemas, dando lugar a que nadie quisiera tenerlo como hijo adoptivo y terminara en la calle.

Algunas personas ambiciosas quisieron aprovechar su poder y experimentar con él, pero gracias a la ayuda de su amigo Otilio se liberó de ellos y se convirtió en el superhéroe que combate toda amenaza en la Ciudad, aunque siempre le gana su inocencia y los impulsos de cualquier niño por jugar y divertirse, antes que combatir el mal.



HISTORIA:

El dibujante Ricardo García Fuentes, que “ha trabajado en las revistas *Universo Big Bang* y *Mad*, así como para DC Comics”⁴¹¹, creó al pequeño héroe en una novela gráfica publicada en 2007, después lo dio continuidad en una serie de cómics publicados en la web, en su blog miracle-boy.blogspot.mx.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Novela Gráfica: - GARCÍA Fuentes, Ricardo. *Micro, el Niño Milagro*. Editorial Caligrama. México. 2007.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

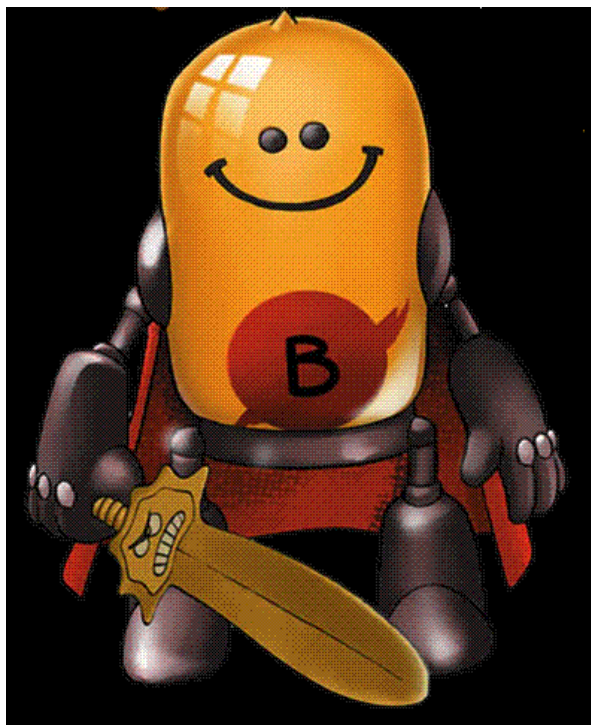
Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómics Oline: - GARCÍA Fuentes, Ricardo. *Micro, el Niño Milagro*. En miracle-boy.blogspot.mx. 2009 – Presente.



EL BULBO

NOMBRE REAL: Bulbo Animatum Telefunken .

OTROS ALIAS: El Bulbo Bipolar.

OCUPACIÓN: Superhéroe.

HABILIDADES: Súper fuerza, habilidad de volar, se hace gigante, invoca una espada destructiva de la nada y dispara rayos de calor.

⁴¹¹ Ariel Ruíz Mondragón. *Entrevista con José Gordon y Micro*. En revistareplicante.com 3 de enero de 2015, 14:30 hrs. Cursivas del autor.

BASE DE OPERACIONES: Planeta Tierra.

ALIADOS: Eugenio, Las Fuerzas del Orden, Dr. Verbotten.

ENEMIGOS: Adolfo, Dr. Verbotten, el Cerebro Fugitivo, Clasemediero Vengador, Cerebella, Nasrio, El Diablo, Toyzilla, los Asesinos en Serie, Lola la Grande, Clasemediero Vengador y Monitor de Marte.

PARIANTES CONOCIDOS: Adolfo (Hermano).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic online: CARRILLO, Sebastián ‘Bachan’. *El Bulbo* No.1 Producciones Balazo. México. 2008.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

“Nacido accidentalmente del intento fallido por reparar una vieja televisión de la marca Telefunken con magia negra del libro *Machina Animatum*”⁴¹². A raíz del hechizo los bulbos cobraron vida, uno de ellos se llamó Adolfo por haber adquirido la personalidad de Adolfo Hitler.

Eugenio, quien hizo el conjuro sobre la televisión, hizo un nuevo conjuro en el bulbo más dormilón y, por tanto, el único que se quedó en el lugar, convirtiéndolo en superhéroe para combatir a su hermano.

Él nunca ha entendido qué es o porqué es así, pero desde que nació se ha visto impulsado a combatir el mal y a cobrar por ello cada vez que tiene oportunidad.

HISTORIA:

El Bulbo es un cómic creado por Sebastián ‘Bachan’ Carrillo, que comenzó como descarga gratuita en la página produccionesbalazo.com, con el tiempo se sigue produciendo en la misma página, pero a la venta, además, el mismo autor ha creado algunos videos para youtube.com basados en las aventuras del personaje.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

⁴¹² Sebastián ‘Bachan’ Carrillo. *El Bulbo*. En produccionesbalazo.com 5 de abril de 2013, 14:00 hrs.



Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES A OTROS MEDIOS:

Cómic online: - BACHAN. – CARRILLO, Sebasrián ‘Bachan’. *El Bulbo*.

Producciones Balazo. México. 2008.

Videos de Internet: - *El Bulbo*. Canal de youtube.com ‘Bachan Carrillo’.

www.youtube.com/user/bachan666. México. 2006 - Presente.

ESCUADRÓN ALPHA

MIEMBROS DEL EQUIPO: Alphaman, Ecko, Lasser Guy, Gomita.

NOMBRE REAL: Holok (Alphaman), Jorge (Ecko), Memo (Lasser Guy) y Neto (Gomita).

OTROS ALIAS: Marco Castellanos (Alphaman).

HABILIDADES: Alphaman: conocimiento de la magia y la ‘tecno-magia y capacidad de volar. Ecko: manipulación del sonido, creación de poderosas ondas sonoras desde sus manos que pueden incluso destruir objetos sólidos. Lasser Guy: creación espontánea y manipulación de láseres y electricidad . Gomita: “habilidad de estirarse y deformar su cuerpo a placer sin lastimarse, puede aumentar de tamaño y encogerse, alargar sus extremidades e incluso torcerse sin problema”⁴¹³.

BASE DE OPERACIONES: Alpha City.

ALIADOS: Joy-Di y su mascota.

ENEMIGOS: Zardok y sus monstruos mágicos y Joy-Di.

PARIENTES CONOCIDOS: Padre fallecido de nombre desconocido de Ecko, Lasser Guy y Gomita (son hermanos entre ellos).

⁴¹³ Geo Ortiz. *Gomita*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 2 de julio de 2016, 11:00 hrs.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: VILLARREAL Gaytán, Félix y Marchesini, Ricardo. *Escuadrón Alpha #0*. Action Philia. México. 2008.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

La pacífica sociedad tecno-mágica del planeta Konnodar es atacada por el perverso Zardok y sus monstruos mágicos, razón por la que el hechicero Holok hace un encantamiento que termina mandándolos a ambos en un viaje en el tiempo al pasado de otro planeta, la Tierra.

Holok se establece en Alpha City, adopta la personalidad humana de Marco Castellanos y estudia periodismo, sabiendo que no puede volver a su tiempo y planeta de origen, pero también con la creencia de haber derrotado al villano. Diez años después, al ejercer su carrera y ver la cantidad de injusticias que se cometen en su

ciudad, decide aprovechar sus poderes tecno-mágicos y se convierte en Alphaman, el protector de su ciudad.



Por otro lado, los hermanos Jorge, Memo y Neto, jóvenes científicos que heredaron de su fallecido padre un experimento ultra secreto, sufren un accidente de laboratorio que les otorga poderes sónicos, eléctricos y elásticos, respectivamente. Emocionados, deciden ser un equipo de superhéroes y no tardan en aliarse con Alphaman para crear juntos el Escuadrón Alpha.

Es poco tiempo después de su aparición que Zardok resurge. Se había hecho pasar por un político de la ciudad [Nicolás Zardokstiv] y nuevamente conjura su ejército de monstruos mágicos. Alphaman se aparece para enfrentarlos en compañía de [los tres hermanos.] Después de vencer, Alphaman decide formar el Escuadrón Alpha, integrado por aquellos que lo ayudaron a enfrentar a Zardok.⁴¹⁴

⁴¹⁴ Geo Ortiz. *Alphaman*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 2 de julio de 2016, 10:00 hrs. Corchetes míos.

HISTORIA:

En 2008, el regiomontano Félix Villarreal Gaytán publicó, de manera independiente, las aventuras de este grupo de superhéroes, dentro de una miniserie de siete ejemplares.

El cómic está muy orientado hacia el humor y los personajes no se toman muy en serio su papel de héroes, llegando por momentos a niveles entre lo ridículo y lo paródico, por otro lado el arte (excepto el número 0) se nota influenciado por artistas de tiras de periódicos como *Beto el recluta*, *Popeye* o *Educando a papá* lo que le da un estilo muy curioso a esta historia de Superhéroes.⁴¹⁵

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - VILLARREAL Gaytán, Félix y Marchesini, Ricardo. *Escuadrón Alpha*.

Action Philia. México. 2008 - 2010.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES A OTROS MEDIOS:

Ninguna.

AGENTE 00-P2

NOMBRE REAL: Tambo Macaw.

OTROS ALIAS: Guacamayo.

OCUPACIÓN: Conserje y espía.

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: El mundo.



⁴¹⁵ El Cacha. *Escuadrón Alpha/Atomik Cat*. En elblogdelcacha.blogspot.mx 1 de julio de 2016, 20:00 hrs. Paréntesis del autor, cursivas mías.

ALIADOS: Jacinto Tortugo.

ENEMIGOS: Mamá Osa.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Película: *El Agente 00-P2*. Director: Andrés Couturier. México. 2009.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Tambo es un conserje en la Central de Inteligencia Animal [CIA], que sueña con llegar algún día a ser agente secreto. Su sueño se volvería realidad cuando, accidentalmente, le es asignada la misión más importante a la que se ha enfrentado la CIA, detener a Mamá Osa y su organización, que pretenden dominar el mundo y rescatar a la doctora Molly Cocatu.

Para cumplir el objetivo, Macaw es ayudado por su viejo amigo Jacinto Tortugo, quien se encarga del laboratorio de tecnología avanzada y por lo tanto puede proveerle lo necesario para su misión.

HISTORIA:

El Agente 00-P2 es una película animada mexicana, creada para público infantil principalmente, dirigida por Andrés Courtier y estrenada en 2009, que hace parodia al popular súper agente secreto inglés 007, de las novelas de Ian Fleming.

Aunque los realizadores y los protagonistas de la película aseguraron que se trataba de una historia para niños que también entretendría a los adultos, la realidad es que se incorporan denuncias sociales con bromas de doble sentido a una trama demasiado compleja para un pequeño, y que peca de simplista y predecible para un adulto.⁴¹⁶

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *El Agente 00-P2*. Director: Andrés Couturier. Protagonistas: Jaime Camil, Silvia Pinal, Dulce María y Luis Alfonso Mendoza. México. 2009. 93 min.

⁴¹⁶ Sergio López Aguirre. *El Agente 00-P2*. En www.cinepremiere.com.mx 10 de abril de 2013, 12:00 hrs.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

DRAGÓN NEGRO

NOMBRE REAL: Desconocido.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Agente secreto.

HABILIDADES: Controla sus niveles de adrenalina y puede con ello aumentar su fortaleza, agilidad, velocidad y resistencia a niveles sobrehumanos.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad Central.

ALIADOS: Bravo Fuego.

ENEMIGOS: Criminales, terroristas, monstruos, mutantes y criaturas paranormales.



PARENTES CONOCIDOS: Padre y madre fallecidos de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: HUERTA, Ángel M. y Castillo, David. *Dragón Negro* #1. Huma Comic House. México. 2009.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Dragón Negro es el alias utilizado por un agente especial de Bravo Fuego, una organización militar secreta mexicana, encargada de defender la nación de amenazas colosales. El héroe utiliza una vestimenta similar a la de un luchador, de colores oscuros, que lo protege de balas y armas blancas, y aprovecha su poder de control sobre su propia

adrenalina para combatir el crimen, logrando ser reconocido como el mejor agente del cuerpo especial.

El niño que se convertiría en Dragón Negro nació en 1977 en la Ciudad Central, en México. Era hijo de un oficial de policía (un patrullero) y una ama de casa. Como niño gustaba de acompañar a su padre al trabajo. Aunque no era algo seguro, su papá lo permitía para pasar tiempo con su hijo. Un trágico día mientras el niño estaba con su padre en la patrulla hubo un enfrentamiento donde la vida del niño quedó expuesta al peligro y su papá tuvo que dar la vida por su hijo. El niño quedó traumatizado y se prometió a sí mismo compensar la noble acción que su padre había hecho.⁴¹⁷

Es así que decidió incorporarse a la policía cuando tuvo la edad suficiente y después se sometió a un experimento genético que le daría sus nuevos poderes a él y otros agentes. Finalmente fue él el único sobreviviente de dicho experimento.

HISTORIA:

Dragon Negro es el protagonista del cómic del mismo nombre, publicado por Huma Comic House, una empresa editorial de reciente creación en Monterrey.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - HUERTA, Ángel M. y Castillo, David. *Dragón Negro*. Huma Comic House. México. 2009.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SÚPER CHAFAS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Jatman, Jorjovin y Tarántula.

⁴¹⁷ Geo Ortiz. *Dragón Negro*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 3 de julio de 2016, 22:00 hrs. Paréntesis del autor.

NOMBRES REALES: Javier (Jatman) y Jorge (Jorjovin).

OTROS ALIAS: Javi (Jatman).

OCUPACIÓN: Estudiantes.

HABILIDADES: Ninguna. “En la trama de *Super Chafas vs el Chamuco* a través de un artilugio mágico maldito Jatman obtiene los poderes de controlar el viento pero los pierde y nunca vuelven a ser mencionados en el resto del cómic”⁴¹⁸. Tarántula “asegura que su fuente de poderes viene de una batalla que tuvo con una tarántula gigante en el cerro, aunque nunca ha demostrado tales poderes”⁴¹⁹.

BASE DE OPERACIONES: Chihuahua, México.

ALIADOS: Myrna.

ENEMIGOS: Carmela, el Calaca Rompehuesos, el Calabazón Podrido, el Perro Callejero del Mal, la Princesa Infernal, el Chamuco, Chupacabras, Amo de los Videojuegos, Doctor Lazer, Súper Gringo y Sombra Morada.

PARIENTES CONOCIDOS: Padre de Jatman de nombre desconocido y padres de Jojorvin de nombres desconocidos.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic online: BARRAZA Ontiveros, Jorge Luis. *Súper Chafas Contra el Año del Mal*. Saeta Estudio. En www.superchafas.com. México. 2010.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

En el Estado de Chihuahua el crimen organizado es cada vez más latente y representa un riesgo importante para los niños del lugar. Es entonces que dos niños,



⁴¹⁸ Geo Ortiz. *Jatman*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 8 de julio de 2016, 17:30 hrs. Cursivas del autor.

⁴¹⁹ Jorge Luis Barraza Ontiveros. *Súper Chafas Contra el Año del Mal*. Saeta Estudio. México. 2010. Pág. 1

influenciados por los cómics que les gusta de leer, deciden convertirse en superhéroes para hacer algo al respecto, con la ayuda de su amiga Myrna, que les confecciona sus disfraces.

Javi y Jorge alguna vez fueron niños normales.... Pero cuando el mundo se volvió tan peligroso y desafiante ellos aceptaron el reto y ahora tienen por meta crear un lugar mejor para los niños. Bajo el disfraz de Jatman y Jorjovin es como enfrentan a la fuente de cada pesadilla infantil [...]. Lamentablemente para ellos, han de aprender por las malas pues son ridiculizados hasta el punto de que ahora se les conoce como LOS SÚPER CHAFAS⁴²⁰.

Pronto se uniría a ellos un tercer miembro, un niño vestido de negro y con una máscara amarilla que se hace llamar Tarántula. También se ganaron la enemistad de Carmela, una niña que trata de vencerlos a toda costa y que les guarda rencor porque en su primer enfrentamiento le aplastaron la cara y así le quedó desde entonces.

HISTORIA:

Los Súper Chafas protagonizan un cómic online que constantemente rompe la cuarta pared y hace parodia a Batman y Robin, dirigido a públicos jóvenes e infantiles, que fue lanzado en 2010 y del cual se ha publicado por esa vía un total de tres números completos y varias tiras cómicas cortas.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATográfICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

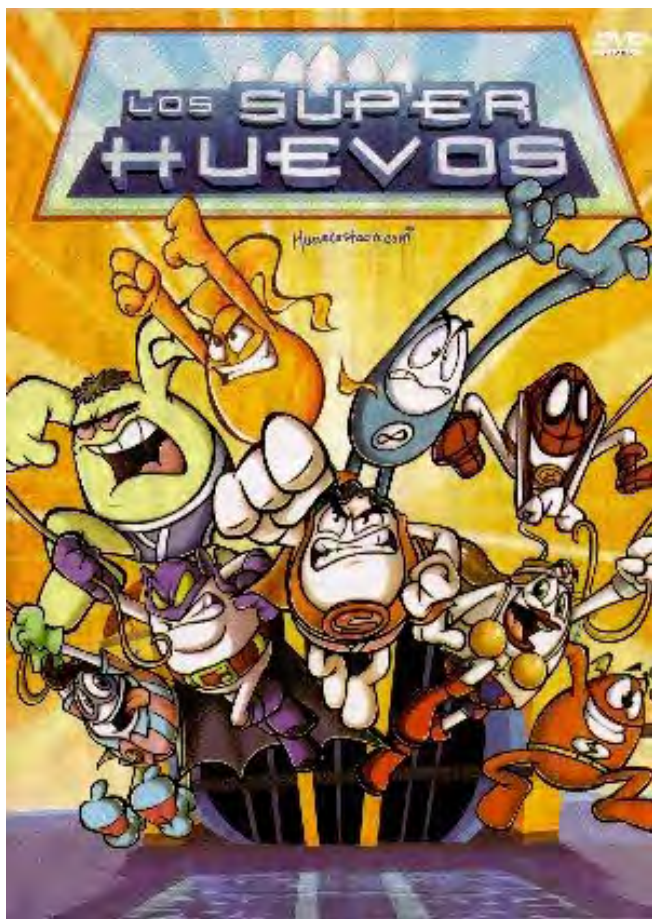
Cómic online: - BARRAZA Ontiveros, Jorge Luis. *Súper Chafas*. Saeta Estudio. En www.superchafas.com. México. 2010 – 2011.



⁴²⁰ Jorge Luis Barraza Ontiveros. Puntos suspensivos y mayúsculas del autor. Corchetes míos.

LOS SÚPER HUEVOS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Huevo de Acero, Bático, Huevillo Maravilla, Que Maravilla de Hueva, Rapidín, Araña el Huevo, Huevo Invisible, el Huevototote y Foco Verde. [Huevo Ardiente es miembro de los Cuatro Huevos Fantásticos y está en el equipo como parte de un intercambio].



NOMBRE REAL: Doctor Banegg (Huevototote), el resto solamente utiliza su nombre de superhéroe.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Equipo de superhéroes.

HABILIDADES: Huevo de Acero: capacidad de volar, súper aliento, vista de rayos láser, súper fuerza. Bático: ninguna. Huevillo Maravilla: ninguna. Que Maravilla de Hueva: súper fuerza. Rapidín: súper velocidad. Araña el Huevo: habilidad de generar telarañas y trepar muros. Huevo Invisible: invisibilidad. El Huevototote: súper fuerza. Foco Verde: ninguna. Huevo Ardiente: prende su cuerpo en llamas.

BASE DE OPERACIONES: Huevópolis.

ALIADOS: Comisionado de la policía y los Cuatro Huevos Fantásticos.

ENEMIGOS: Eggs Putor, el Payasón, Payasita, el Asterisco, el Huende Muerde, el Gran Huevo Podrido, Darkegg.

PARIENTES CONOCIDOS: Hueva de Acero (Hermana de Huevo de Acero), Darki (Sobrino de Huevo de Acero), Darkegg (Cuñado de Huevo de Acero), padres fallecidos de Bático (Nombres desconocidos).

PRIMERA APARICIÓN: Video de Internet: Los Súper Huevos. No más Huevo de Acero, Primera Parte. Creadores: Rodolfo Riva Palacios y Gabriel Riva Palacios. Huevocartoon.com. México. 2010.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Se trata de un grupo de súper huevos que se reúnen en el Salón de la Hueva y atienden al llamado de la justicia cuando se les requiere. Sin embargo, la mayoría de sus historias más bien muestran como llevan a cabo actividades cotidianas en el Salón de la Hueva.

Los héroes más recurrentes en la serie son el Huevo de Acero, Bático, el Huevillo Maravilla, Que Maravilla de Hueva y Rapidín.

El Huevo de Acero es el líder del grupo, de hecho él mismo se considera una figura paterna para los demás, sin embargo, los demás huevos no toleran su petulancia y poca inteligencia. Bático es un huevo español que se enfada fácilmente, pues no soporta la incompetencia de sus compañeros, él es el amo de casa en el Salón, prepara los alimentos y se encarga de tener todo en orden. Su fiel compañero, Huevillo Maravilla, es totalmente fiel a su mentor y aunque a veces sea molesto, siempre lo apoya y sigue. Que Maravilla de Hueva es argentina y se queja de todo, mantiene a raya a sus compañeros. Rapidín es un muchacho muy ansioso y noble.



Además de ellos, en el equipo colaboran Araña el Huevo; un enmascarado que habla con un acento propio de los barrios bajos mexicanos, el Huevo Ardiente; un huevo que se prende en llamas y que es miembro de los Cuatro Huevos Fantásticos pero está de intercambio con los Súper Huevos, Huevototote; que al enfadarse crece de tamaño y se torna verde, el Huevo Invisible; quien odia al Huevo de Acero por un altercado que tuvo con él al estar en medio del acto sexual con Que Maravilla de Hueva y Foco Verde; al que nadie sabe por qué está en el grupo si no tiene poderes, él es adicto y tiene un

anillo que dice haber obtenido de extraterrestres, pero en realidad lo ganó en una piñata.

HISTORIA:

Los hermanos Gabriel y Rodolfo Riva Palacios, ya habían hecho parodia de los más populares superhéroes estadounidenses anteriormente en estampillas, tarjetas y videos de Internet, pero en 2010 realizaron una serie de 8 capítulos, divididos en 2 partes cada uno, en que reunían a algunos de ellos en un grupo definitivo. La continuidad de dicha serie está detenida, pero los personajes son la imagen de su página de Internet y son presentados en el programa televisivo *Fábrica de Huevos*, que conducen los hermanos que los crearon.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Serie: - *Fábrica de Huevos*. Creadores: Gabriel Riva Palacio y Rodolfo Riva Palacio.

Protagonistas: Wendy Braga, Gabriel Riva Palacio, Rodolfo Riva Palacio y Fernando Meza. México. 2013 – 2014.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: - *Los Súper Huevos*. Creadores: Gabriel Riva Palacio y Rodolfo

Riva Palacio. Huevocartoon.com. México. 2010.

LIUT

NOMBRE REAL: Luitprando.

OTROS ALIAS: Ángel Caído.

OCUPACIÓN: Ángel.

HABILIDADES: Es un 'nefilin', es decir, el hijo de un humano y un ángel. Por lo tanto, tiene fortaleza, agilidad, inteligencia y sensibilidad aumentadas, poderes divinos y la capacidad de volar.

BASE DE OPERACIONES: Italia.

ALIADOS: Angus, Perséfone. Paul y Bernardo.



ENEMIGOS: Luzbel, Dr. Caín, Magog, Ataluz y Larzod.

PARIENTES CONOCIDOS: Arel (Padre), madre ángel de nombre desconocido, Perséfone (Esposa) y Liután (Hijo).

PRIMERA APARICIÓN: Novela: ANAYA Treviño, Arturo. *Ángel Caído*. SUMA. México. 2011.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Liut es un aparente huérfano, abandonado a las puertas de un orfanato al nacer, en donde sería criado por monjes y discriminado por los demás niños por el tatuaje que tiene en su mano derecha y las características divinas que lo hacen distinto de los demás.

A los 13 años, un ángel lo lleva al monasterio Monte Angelis, donde queda a cargo del monje Angus, quien le da a conocer su propia historia y lo instruye para enfrentar

el mal. Durante las noches tiene sueños y visiones extrañas que le cuenta a su mentor y trata de interpretar. La misión del héroe, como lo anuncia una profecía, es proteger la espada de fuego, llave del jardín del Edén, de las garras de los demonios.

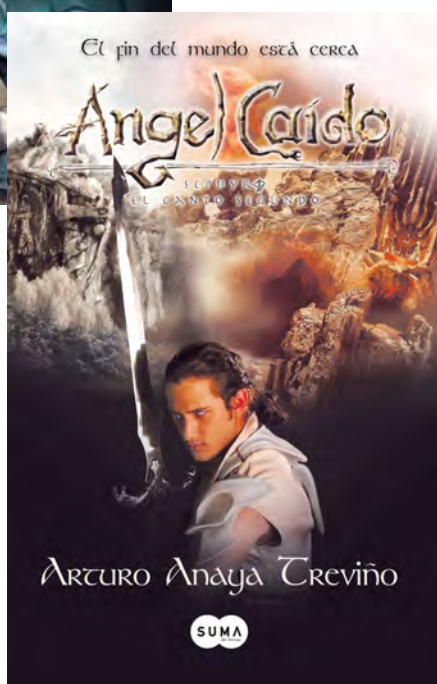
A los 19 años va a estudiar la universidad, en la que el rector Caín trata de corromperlo para usar sus poderes con fines malvados, pues está aliado secretamente con el demonio Luzbel.



Perséfone, hija de Angus, se convertiría más adelante en la esposa de Liut y juntos tendrían un hijo llamado Liután, que continúa la estirpe angelical del 'Ángel Caído'.

HISTORIA:

Arturo Treviño esbozó sus primeros diseños de la historia de Liut a principios de los años 2000, y aunque su idea original era hacer un cómic o una novela de ella, conforme la historia tomaba forma se



dio cuenta de su potencial y decidió filmar una película. La cinta estaba cerca de su estreno cuando el mismo autor publica el libro que, supuestamente, conformaría una trilogía y en el cual estaba basado el filme, que también pretendía llegar a ser una trilogía.

'Ángel Caído' es un proyecto que inició [...] con las ganas de Arturo Anaya de hacerlo novela y que al ver el potencial de la historia decidió empezar por el cine. [...] Definitivamente es un gran trabajo el que se realizó con esta cinta, para nosotros es mucho orgullo saber que está hecha en nuestro país y que solamente gente

mexicana ha estado detrás de la postproducción. Este libro que está saliendo le está dando a la película un respaldo así como lo hizo también el cómic.⁴²¹

A la fecha no ha sido publicada ninguna continuación de la novela ni se ha anunciado la secuela de *Ángel Caído*, pero es un proyecto que sigue en pie.

⁴²¹ Sebastián Zurita, según Vanessa Gutiérrez. *Sebastián Zurita es un 'Ángel Caído'*. En www.quien.com 10 de febrero de 2015, 12:00 hrs. Comillas del autor, corchetes míos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - ANAYA Treviño, Arturo. *Ángel Caído*. Editorial Vid. México. 2011.

Novela: - ANAYA Treviño, Arturo. *Ángel Caído*. SUMA. México. 2011.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

- *Ángel Caído*. Director: Arturo Anaya Treviño. Protagonistas: Sebastián Zurita, Humberto Zurita, Laisha Wilkins y José Alonso. México. 2011. 145 min.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

LOS SÚPER ESTUPENDOS

MIEMBROS DEL EQUIPO: Chacha Maravilla, Ratoncho, Vobin, Garrafón Man y Esperman.

NOMBRE REAL: María (Chacha Maravilla), José Guadalupe Bruno Díaz Gutiérrez (Ratoncho).

OTROS ALIAS: El dúo gordónico (Ratoncho y Vobin), ratón de la noche, rat y ratón choncho (Ratoncho).

OCUPACIÓN: Chacha (Chacha Maravilla) y superhéroes (Todos).



HABILIDADES: Ratoncho: ninguna. Vobin: ninguna. Chacha Maravilla: súper velocidad, el aroma de su axila ahoga a la gente, habla con su plumero y cambia la ropa de color al lavarla. Garrafón Man: echar agua. Esperman: se dispara a sí mismo con un cañón, puede embarrarse en cualquier lado y tiene la cabeza dura.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Plumbero.

ENEMIGOS: Machistas, vendedores de piratería y asaltantes.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Video de Internet: *Los Súper Estupendos*. Creadores: Gabriel Riva Palacio y Rodolfo Riva Palacio. Huevocartoon.com. México. 2011.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Los Súper Estupendos son un grupo de superhéroes que viven en un mismo lugar, son mantenidos por Chacha Maravilla, que es la única que trabaja de ellos. Con el lema 'Si tienes un problema, estupendo', salen a buscar justicia. Ratoncho y Vobin hacen pareja y viajan en taxi, los demás trabajan individualmente, pero se ayudan mutuamente.

Chacha Maravilla es criada, pero sus trabajos le duran poco porque suele encontrarse con patrones que engañan a sus esposas y eso ella no lo tolera. Siguiendo los consejos de su plumero, que parece ser la única que lo escucha, cobra venganza de los machistas cuando tiene la oportunidad.

HISTORIA:

En 2011, los creadores de Huevocartoon quisieron dar un giro a sus producciones, que se habían limitado prácticamente a las animaciones de los populares huevos. Produjeron un capítulo, dividido en tres partes, de acción viva, de un grupo de superhéroes patéticos, en tono paródico. El proyecto no tuvo buena aceptación y no se le dio continuidad.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: - *Los Súper Estupendos*. Creadores: Gabriel Riva Palacio y

Rodolfo Riva Palacio. Protagonistas: Giselda Sehedí, Fernando Meza, Polo Rojas, Gabriel Riva Palacio y Rafael Luna. Huevocartoon.com. México. 2011.

EL PESO HERO⁴²²

NOMBRE REAL: Ignacio.

OTROS ALIAS: El Toro Pesado y Border Hero.

OCUPACIÓN: Justiciero.

HABILIDADES: Es un metahumano, posee súper fuerza, es invulnerable a las armas blancas y de fuego.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad Los Brazos.

ALIADOS: Comandante Eduardo García, Dr. Sergio Salas.

ENEMIGOS: El Catrín, las Tortugas, el General Ortega, narcotraficantes, secuestradores, policías y políticos corruptos.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic online: RODRÍGUEZ, Héctor. *El Peso Hero #1*. Río Bravo Comics. Estados Unidos. 2012.



⁴²² El Peso Hero es incluido como 'héroe hecho en México' porque, a pesar de que es original de una publicación estadounidense, el héroe es de nacionalidad mexicana y su creador también.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Años atrás, hubo un accidente en la Cueva de las Espadas, un lugar recóndito en el que existe un extraño cristal que otorga superpoderes a quien entra en contacto con el. Poco después del accidente ocurrido, Ignacio entra en la caverna para demostrar su hombría ante un abusador, y al encontrarse el cristal, obtiene los poderes que lo caracterizarán como Peso Hero, a costa de su memoria. A lo largo de la historia, se encontrará con pistas para recordar quien solía ser antes del suceso.

Peso es un justiciero anónimo que se dedica a ver por el bien de los indefensos, principalmente mexicanos indocumentados, en el pueblo fronterizo, ficticio, llamado Los Brazos. “Es norteño y mexicano. Y su misión es proteger a los migrantes sin documentos y combatir a la corrupción en la frontera entre México y Estados Unidos. Él es 'El Peso Hero'”⁴²³.

HISTORIA:

El cómic de *El Peso Hero* es creación de Héctor Rodríguez, se publica de forma digital en www.elpesohero.com, en Estados Unidos.

El Peso Hero es un webcomic completamente a color, estilo *grind house*⁴²⁴ sobre un superhéroe mexicano contemporáneo que se enfrenta a los muchos desafíos que enfrenta la gente que vive en la frontera México-Estados Unidos.⁴²⁵

Actualmente, sus creadores están trabajando en la producción de un cortometraje basado en la historia del superhéroe, titulado El Toro Pesado, como el alias que utiliza ocasionalmente Ignacio en el cómic.

⁴²³ Manu Ureste. *El Peso Hero: El Superhéroe que Protege a Migrantes y Combate al Narco (Videos)*. En www.animalpolitico.com 13 de septiembre de 2014, 15:00 hrs. Comillas del autor.

⁴²⁴ El *grindhouse* surgió en 1970 en Estados Unidos, [...] también es conocido como ‘cine de explotación’ [...] en sus historias podemos encontrar seres que mudan de persona –que no de personalidad–, hermosas mujeres guerreras que utilizan armas de los modos más extravagantes [...] [,] muertos vivientes, clones, escenas sexuales de lo más bizarras, caníbales, [...] las muertes más increíbles, gráficas y espectaculares [...] [,] mujeres corpulentas, hermosas y altamente sexuales en ámbitos violentos o descarriados, y que por alguna razón siempre tienen pretexto para desnudarse haciendo un baile sensual–; o [...] exponiendo temas sobre el ghetto, como peleas entre pandillas por el poder, drogas, conflictos con la ley, etc.

Mariana Vega. *El Cine ‘Grinhouse’ ¿Por Qué Nos Encantan las Películas Sangrientas?* En elsemanario.com 14 de septiembre de 2014, 20:00 hrs. Cursivas, comillas y guiones del autor. Corchetes míos.

⁴²⁵ Anónimo. *Who is El Peso Hero?* En www.elpesohero.com 13 de septiembre de 2014, 14:00 hrs. Traducción y cursivas mías.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

(*Proyecto) *El Toro Pesado*; cortometraje basado en *El Peso Hero*.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Cómics online: - RODRÍGUEZ, Héctor. *El Peso Hero*. Río Bravo Comics. Estados Unidos. 2012 - Presente. En www.elpesohero.com.

GUARDIANES DEL ASFALTO

MIEMBROS DEL EQUIPO: Súper Chirris y Súper Pollo

NOMBRE REAL: Jessica Segura (Súper Chirris) y Yurem (Súper Pollo).

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Reporteros.



HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Las personas faltan a las normas cívicas y de tránsito en la Ciudad de México.

PARIENTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Programa: *Hoy*. Creador: Alexis Núñez. México. 2013.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Los Guardianes del Asfalto son un dúo encargado de

hacer conciencia cívica en la población mexicana. Hacen entrevistas y reportajes callejeros con sus disfraces para su fin.

HISTORIA:

Las cápsulas de los héroes son transmitidas en el programa de revista *Hoy*, en Televisa, desde el 2013.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Programa: - *Hoy*. Creador: Alexis Núñez. Protagonistas: Alan Tacher, Raúl Araiza, Andrea Legarreta y Galilea Montijo. México. 2013 – Presente.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

CHICO ELECTROSTÁTICO Y CAPITÁN TÓXICO

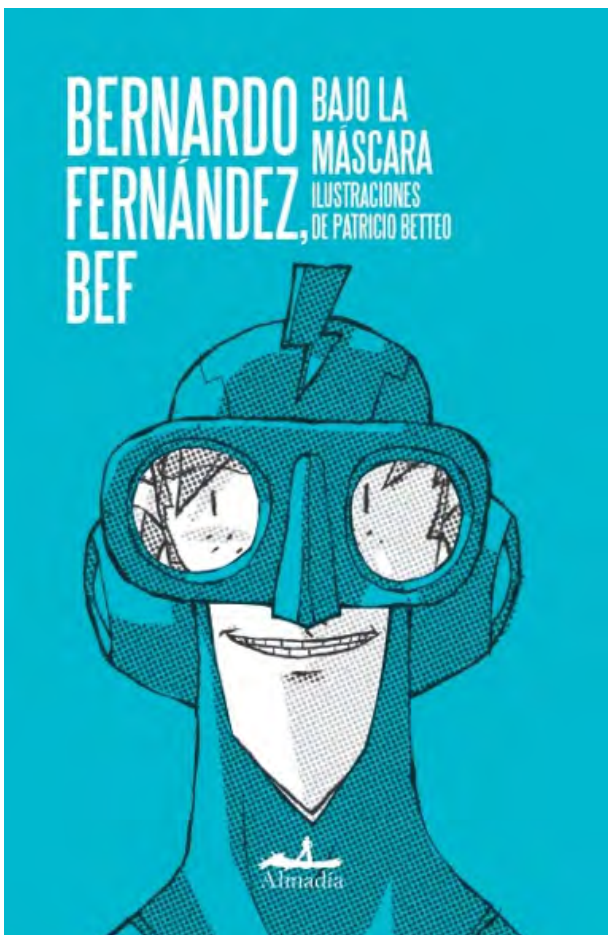
MIEMBROS DEL EQUIPO: Chico Electrostático y Capitán Tóxico.

NOMBRE REAL: Roque (Chico Electrostático) y Roberto (Capitán Tóxico).

OTROS ALIAS: Rocky (Roque) y Zombi (Roberto).

OCUPACIÓN: Estudiantes.

HABILIDADES: Chico Electrostático: expide descargas eléctricas, tiene capacidad de volar y



súper fuerza. Capitán Tóxico: capacidad de volar y súper fuerza.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: La Hermandad Enmascarada, Ricardo Romero, Servicios y Operaciones Paranormales y Anexas (SOPA).

ENEMIGOS: Mauricio Bonfil/Gárgantor.

PARIENTES CONOCIDOS: Mamá de Roque, de nombre desconocido.

PRIMERA APARICIÓN: Novela gráfica: FERNÁNDEZ, Bernardo 'Bef'. *Bajo la Máscara*. Almadia. México. 2014.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El Zombi, muchacho alto y forzudo, y Roque, nerd chaparrito y tímido, son amigos desde la infancia. Ambos van a la prepa Germán Butza, y sus problemas son los mismos que los del resto de sus compañeros: exámenes de química, profesores con personalidad sociópata y guapas compañeras que los distraen del estudio. Pero, además de lidiar con sus vidas normales, ambos tienen dobles identidades. Ellos son: ¡Chico Electrostático y Caitán Tóxico!⁴²⁶

Ambos chicos viven y estudian en una Ciudad de México alternativa en la que las personas con superpoderes son más comunes de lo que creemos. La primera misión que los héroes adolescentes tienen que cumplir es la de detener a un robot gigante que pretende destruir Santa Fe, el cual controla Gárgantor, un chico adinerado, de cabello azul, que no tiene sentimiento alguno y que tiene como sirvientes a quince clones de él mismo.

El anonimato de los nuevos héroes los lleva a encuentros con Golan, un superhéroe galán popular en la ciudad, que les arrebató el crédito en su lucha; Ricardo Domero, agente de Servicios y Operaciones Paranormales y Anexas [SOPA], que insiste en registrar a los metahumanos en la base de datos del gobierno y que en su juventud fuera conocido por el alias de Mosquito Ackman; y el apoyo de la Hermandad Enmascarada, conformada por héroes retirados, tales como Xanto, Araña Verde, Kid Acero, el Hombre Biónico y el Hombre Invisible.

⁴²⁶ Bernardo Fernández. *Bajo la Máscara*. Almadía. México. 2014.

Finalmente, son los problemas cotidianos su mayor obstáculo, teniendo que enfocarse al próximo baile escolar, en el que Roberto ha de hacer pareja con la chica que le gusta, y descuidando así su misión salvadora. Ambos aceptarán las alianzas necesarias para evitar que Gárgantor conquiste el mundo y arruine el gran baile.

HISTORIA:

La novela gráfica de Bernardo Fernández, también conocido por el seudónimo Bef, narra la historia de un par de adolescentes originarios de la Ciudad de México. “*Bajo la máscara*, la novela [...] de Bernardo Fernández, Bef [...] es un trabajo *sui generis*, el primer relato mexicano de superhéroes en prosa, y una metáfora de la escena comiquera de nuestro país de los últimos 30 años”⁴²⁷.

En esta novela, el autor hace homenaje a muchos personajes de la escena comiquera mexicana, retomando personajes y también nombres de autores reconocidos, como la Araña Verde, citado anteriormente en este texto, Orión, citado posteriormente, o Golan, que es un proyecto de superhéroe de Bachan, el cual no ha logrado ver la luz en varios años.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Novela gráfica: - FERNÁNDEZ, Bernardo ‘Bef’. *Bajo*

la Máscara. Almadia. México. 2014.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

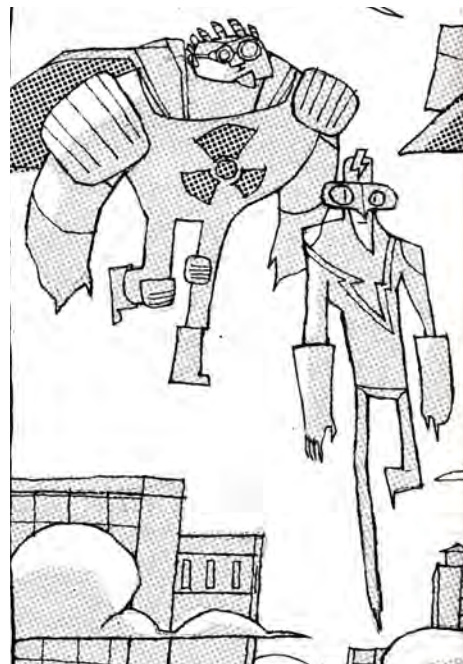
Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.



⁴²⁷ Martín Arceo S. *Vida de Cuadritos / Bajo la Máscara, un Cómic en Prosa*. En www.jornada.unam.mx 1 de junio de 2015, 21:30 hrs. Cursivas del autor, corchetes míos.

ESCUADRÓN FEDERAL DEL AGUA



MIEMBROS DEL EQUIPO: Amazona Hidráulica y Blue Water.

NOMBRE REAL: Amazona Hidráulica y Blue Water.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Superhéroes.

HABILIDADES: Amazona Hidráulica: súperfuerza, genera y lanza agua de sus manos con potencia, y su cabello es de agua. Blue Water: súperfuerza y extraordinaria habilidad para surfear.

BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Ninguno.

ENEMIGOS: Régulo Manirroto, Contaminación, Desperdicio y Maluso.

PARIANTES CONOCIDOS: Ninguno.

PRIMERA APARICIÓN: Video de Internet: ¡Aguas! con el Agua. Realización: Grupo ES COMIC! En www.youtube.com. México. 2014.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El coronel Dique, dirigente del Escuadrón Federal del Agua, se encarga de convocar a los héroes Amazona Hidráulica y Blue Water, cuando corre peligro el recurso vital.

HISTORIA:

El grupo ES COMIC!, creadores de *HidroKids*⁴²⁸ y diseñadores de los personajes de la serie *Descontrol*⁴²⁹, crearon a estos personajes para spots de una campaña social del Centro de Ciencias Explora, en colaboración de la Comisión Nacional del Agua y el gobierno del Estado de México.

⁴²⁸ Ver ficha de *HidroKids*, anteriormente en este texto.

⁴²⁹ Ver fichas de *Carmen* y *Pacay Súper Ego*, anteriormente en este texto.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Videos de Internet: - *¡Aguas! con el Agua*. Realización: Grupo ES COMIC! En www.youtube.com/channel/UChmMD-JpxMDHb3oII2Aa75w. México. 2014.



KOATL

NOMBRE REAL: Julián Téenek.

OTROS ALIAS: El Defensor.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Es capaz de manipular el koskatl (un mineral sagrado, parecido al jade), tiene súper fuerza, súper velocidad, hábil combatiente, poder de la purificación y al tocar un objeto puede observar el pasado del mismo.

BASE DE OPERACIONES: San Luis Potosí, México.

ALIADOS: Micté, Quetzalcoatl, Ixchell y Yao Cuauh-koatl.

ENEMIGOS: Los Primos del Sur, Huitzilopochtli, Temak, Michael Fatt, Osamenta y nahuales.

PARIENTES CONOCIDOS: Jacinto Téenek (Padre fallecido), María Téenek (Madre fallecida) Pancho Téenek (Tío paterno).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: PÉREZ Trujillo, Eduardo Yair. *Koatl: El Defensor* #1. Codex Cómic. México. 2014.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Julián Tének es un niño de la Huasteca que, tras el asesinato de sus padres a mano del cartel de Los Primos del Sur, llega a vivir en la ciudad de San Luis a vivir con su tío Pancho, que es su último familiar vivo. En el trayecto da accidentalmente con una cueva en la que encuentra una estela de luz que, al tocar, despierta al dios azteca Quetzlcoatl. Este decide que Julián es digno de poseer parte de sus poderes, por lo que le permite conservar la estela que lo hace transformar en el guerrero Koatl, protector de México.

Empieza a actuar [...] como héroe de su ciudad, combatiendo el crimen y otras amenazas desconocidas que quisieran dañar su nuevo hogar. En el proceso conoce a Micté, una guardiana de la Muerte, y a Ixchell, quienes se convertirán en sus aliadas y le ayudarán a enfrentar otros poderosos enemigos como el invencible dios Huitzilopochtli.⁴³⁰

HISTORIA:

Desde el 2014, Yair Pérez Trujillo ha publicado de manera independiente este cómic, habiendo fundado su propia editorial debido a que las grandes editoriales le dieron la espalda a su proyecto.



Algo muy interesante del proyecto *Koatl el Defensor* es que trata de un personaje muy real y humano que vive en la ciudad de San Luis Potosí [...]. En este cómic es posible apreciar a los protagonistas paseando y luchando en monumentos conocidos de la ciudad que reflejan la perspectiva de Yair, ilustrador del cómic; además de mostrar a mujeres protagonistas fuertes, auténticas y que no sólo sirven de atractivo visual, sino que

⁴³⁰ Geo Ortiz. *Koatl*. En campeonesjusticieros.blogspot.mx 3 de julio de 2016, 20:00 hrs. Corchetes míos.

realmente toman parte en las situaciones que se presentan.⁴³¹

El mismo autor admite un gran trabajo de investigación histórica detrás de la creación del cómic que muestra diversos elementos culturales de diferentes mitologías prehispánicas.

Los personajes de esta historia, como los de *El Caballero de Cristal*⁴³², también aparecen en un juego de cartas coleccionables que vende la misma editorial, llamado Choque de Héroe.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - PÉREZ Trujillo, Eduardo Yair. *Koatl: El Defensor*. Codex Cómic. México. 2014 – Presente.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

VULCAR

NOMBRE REAL: Vulcar.

OTROS ALIAS: El Caballero de Cristal.

OCUPACIÓN: Príncipe.

HABILIDADES: Es un dragón capaz de adquirir forma humana, con la que conserva una impenetrable armadura de cristal y lucha con maestría con la mítica espada de Efeitor. Como dragón es capaz de volar y escupir fuego.

⁴³¹ Anónimo. *Círculos de Lectura: Presentación de Cómic 'Koatl el Defensor' y 'Caballero de Cristal'*. utslp.edu.mx 3 de julio de 2016, 17:30 hrs. Corsicas y corchetes míos.

⁴³² Ver ficha de *Vulcar*, posteriormente en este texto.

BASE DE OPERACIONES: Phorus.

ALIADOS: Warr y Bessa.

ENEMIGOS: Dragones plateados y grisáceos.

PARIENTES CONOCIDOS: Noth (Padre fallecido) e Itch (Madre).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: REYES, Luis. *El Caballero de Cristal*. Codex Cómico. México. 2014.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Vulcar es un dragón de cristal, príncipe de su reino, habita en Kilimanjaro, la montaña más alta del norte del mundo mágico de Phorus.

A pesar de haberse convertido en un gran guerrero, Vulcar resultaba una decepción para su padre, el rey Noth, pues era arrogante y vanidoso. Debido a esto, el día que sus tierras fueron invadidas por los dragones de los clanes plateado y grisáceo, se le

prohibió explícitamente participar en la batalla. No obstante, el terco Vulcar interfirió y las consecuencias resultan en la muerte de su padre.

A partir de ello, él mismo se transforma en humano y decide autoexiliarse de su clan para convivir con quienes él considera seres inferiores (Todo aquel que no fuera dragón) y aprender su verdadero destino.

Él deja de ser dragón, engaña a toda la gente [de su clan], siendo un guerrero casi humano. Hay que considerar que Vulcar tiene ciertos rasgos de dragón que no puede perder al convertirse en humano [...] Conserva gran parte de lo que es la coraza de cristal, presisamente [sic] que era lo distintivo de su raza.⁴³³



⁴³³ Luis Reyes, en entrevista con Yair Pérez Trujillo. *¿Qué es Caballero de Cristal?* En www.youtube.com 4 de julio de 2016, 00:00 hrs. Corchetes míos.

Es así que tiene aventuras con diferentes razas, como hipogrifos, hombres tigre, centauros, enanos, elfos y humanos y forma alianzas, de las que destacan las de Warr, el hombre tigre y Bessa, el hipogrifo, hasta llegar a conformar un ejército que se revele contra los dragones que él mismo ha descubierto como se pueden matar. Su objetivo final es vengar la muerte de su padre.

HISTORIA:

Luis Reyes habría escrito una serie de novelas literarias en 1998, protagonizadas por Vulcar, tituladas *El Caballero de Cristal* y *Amazona*, las cuales no lograron ser publicadas hasta que, en 2014, Reyes se une a Yair Pérez Trujillo para inaugurar el colectivo Codex Cómico⁴³⁴ y adapta su historia a un cómic de 30 páginas, titulado de la misma forma que la primera novela.

Así como el cómic, el juego de cartas Choque de Héroe, de la misma editorial, también adoptó a los personajes del potosino. Al ser testigos de la aceptación del héroe, el autor decide en conjunto con sus nuevos socios frenar la producción del cómic para llevarlo a la novela gráfica.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - REYES, Luis. *El Caballero de Cristal*. Codex Cómico. México. 2014.

(*Proyecto) Novela gráfica: - REYES, Luis. *El Caballero de Cristal*. Codex Cómico. México.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

⁴³⁴ Ver ficha de *Koatl*, anteriormente en este texto.

ARÁCNIDO JR.⁴³⁵

NOMBRE REAL: Junior.



OTROS ALIAS: Ninguno.

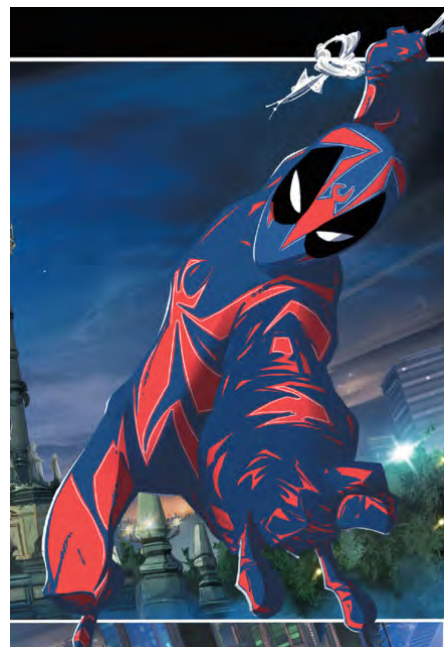
OCUPACIÓN: Aventurero.

HABILIDADES: Tiene las capacidades de una araña, trepa muros y es hábil en el manejo de telarañas.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: *Spider-Army*.

ENEMIGOS: Escorpión.



PARIENTES CONOCIDOS: Arácnido Sr. (Padre fallecido).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: PUIG Calzada, Enrique ‘Spike’ y Herrera, Francisco. *Spider-Verse* #2. Marvel Comics. 2015.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El padre de Junior era un luchador profesional que usaba el nombre artístico de Arácnido y que murió en una pelea contra Escorpión, otro luchador, al que no le importó estar excediéndose con la rudeza en su contienda.

Al poco tiempo, el chico descubrió que el luchador que acabó con la vida de su padre fue pagado por ello y decidió dedicar su vida a evitar que sucedieran más injusticias como esa. No se sabe exactamente como es que adquirió sus poderes.

Conocido como el superhéroe Arácnido, el chico se convirtió en el protector de la Ciudad de México. Dos años después de la muerte de su padre, rastreó a

⁴³⁵ Arácnido Jr. es incluido como ‘héroe hecho en México’ porque, a pesar de que es original de una publicación estadounidense, el héroe es de nacionalidad mexicana y su creador también.

la hija secuestrada de un actor y la rescató. Más tarde, él sería reclutado por Spider-Army.⁴³⁶

HISTORIA:

Se trata de un personaje de relativamente reciente creación, que se une a la amplia gama de héroes con poderes arácnidos inspirados en el popular *Spider-Man*⁴³⁷, uno de los superhéroes más famosos de Marvel Comics, creación de Stan Lee. En la serie a la que pertenece se publicaron historias alternativas de diversos posibles universos en los que podría existir el personaje con características y orígenes distintos a los conocidos.

Enrique Puig, quien principalmente se ha desempeñado como periodista y traductor para diferentes editoriales, es el primer mexicano que logra vender un guión para Marvel Comics, la editorial más grande del mundo en lo que a cómics se refiere.

Le mostré mi trabajo a cuanta gente pude, estuve muy activo en el periodismo de cómics en (la revista especializada en historietas) *Comikaze* y en (la estación de radio) Reactor en el programa *Dos humanos y un androide*, que acabó cuando (la editora de Marvel) Ellie Pyle me dijo ‘estuve leyendo lo que hiciste para (el directivo de Marvel C.B.) Cebulski, y queremos hacer un hombre araña mexicano de un universo alternativo y queremos ver cuál es tu propuesta[’]. [...] Mi primera propuesta realmente no fue Arácnido Jr., fue una especie de (periodista como) Carmen Aristegui con poderes, que ni siquiera se disfrazaba. Me dijeron que ellos buscaban algo más tradicional, como un luchador. Ese fue mi segundo pitch (propuesta) en Arácnido Jr.⁴³⁸

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - PUIG Calzada, Enrique ‘Spike’ y Herrera, Francisco. *Spider-Verse*. Marvel Comics. 2015.

APARICIONES CINEMATOGRÁFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

⁴³⁶ MysteryScooby; UltraMan Topfan; Arawn 999 y Diegoshi. *Arácnido, Jr. (Earth TRN-521)*. En marvel.wikia.com 12 de marzo de 2015, 22:00 hrs. Traducción mía.

⁴³⁷ *Hombre Araña*, en español.

⁴³⁸ Enrique Puig, según Martín Arceo S. *Vida de Cuadritos/Enrique ‘Spike’ Puig, el Primer Mexicano que Escribe en Marvel*. En www.jornada.unam.mx 8 de mayo de 2015, 00:30 hrs. Cursivas, comillas y paréntesis del autor. Corchetes míos.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

SOFÍA LUNA

NOMBRE REAL: Sofía Luna.

OTROS ALIAS: Ninguno.

OCUPACIÓN: Estudiante.

HABILIDADES: Ninguna.

BASE DE OPERACIONES: Villa Rugosa.

ALIADOS: Pato, agente Julieta, agente Y y la LUCA [Liga Universal de Científicos contra Archivillanos].

ENEMIGOS: Otto Von Carpio y Bulmaro.

PERIENES CONOCIDOS: Pato (Hermano).

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Sofía Luna. Agente Especial*. Capítulo 1. Creador: Alfonso Cárcamo. México. 2015.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Sofía Luna es una joven estudiante de física que, debido a sus conocimientos, es reclutada como agente especial por la Liga Universal de Científicos contra Archivillanos [LUCA], para detener al profesor Nemecio, mejor conocido como el villano Otto Von Carpio y a su asistente Bulmaro, quienes pretenden sumergir Villa Rugosa en el caos.

Ayudada por su pequeño hermano, Pato, tiene la misión de anticiparse y frustrar los planes malévolos de Van Carpio y su asistente Bulmaro. La joven recibe instrucciones de la Agente Especial Julieta (la doctora Julieta Fierro), quien viaja por el espacio a bordo de la nave LEIKA 1, y que a su vez recibe



información de lo que ocurre en la Tierra, por parte del Agente ‘Y’, también de LUCA.⁴³⁹

HISTORIA:

Sofía Luna protagoniza una serie original de Canal Once, estrenada en 2015, que hace divulgación científica para niños, combinando elementos de acción, aventura y superhéroes, para mostrar experimentos bien sustentados científicamente, “a fin de que los pequeños televidentes puedan replicarlos en sus hogares para asombrar a sus familiares y amigos”⁴⁴⁰.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

- *Sofía Luna. Agente Especial*. Creador: Alfonso Cárcamo. Protagonistas: Inés de Tavira, Carlos Aragón, Julieta Fierro y Eduardo Minett. México. 2015 – 2016.

⁴³⁹ Salvador Cristerna y Ana Karen Arias. *Presentó Canal Once ‘Sofía Luna, Agente Especial’, la Nueva Serie de Divulgación Científica de Once Niños*. En www.oncetv-ipn.net 20 de agosto de 2015, 12:30 hrs. Paréntesis y comillas del autor.

⁴⁴⁰ Salvador Cristerna y Ana Karen Arias. *Ídem*. 20 de agosto de 2015, 12:30 hrs.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ALEX

NOMBRE REAL: Alex González.

OTROS ALIAS: Súper X, la Cigarra Carmesí, Escupitajo y Charal.

OCUPACIÓN: Empleado en una tienda de videojuegos, películas y cómics.

HABILIDADES: Todos los días amanece con un nuevo súper poder que sustituye al que tuvo el día anterior, estos incluyen: Telequinesis, capacidad de generar fuego con las manos, invisibilidad, indestructibilidad, poder ver el pasado de quien toca, hacer realidad lo que dice, escuchar los pensamientos de los demás, se convierte en mujer, capacidad de regresar el tiempo, súper elasticidad, puede cambiar de cuerpo con otras personas y hacer que ellos también lo hagan, agrandar objetos al tacto y revivir muertos, entre otros.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ALIADOS: Lalo y Simón.

ENEMIGOS: 'El Güero', Iker, Nina y zombies.

PARIENTES CONOCIDOS: Ofelia (madre), Diego (hermano) y Simón (primo).

PRIMERA APARICIÓN: Serie: *Súper X*. Capítulo 1. Creador: Miguel A. Fox. Protagonistas: Axel Rico, Mauricio Llera, Paco Rueda, Michelle Renaud y Manuel Ibáñez. México. 2017.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Alex acaba de cumplir treinta años y es considerado un perdedor por seguir viviendo con su mamá y trabajar como empleado de un adolescente en una tienda de videojuegos, películas y cómics. La mayor parte del día lo pasa con su amigo Lalo, un muchacho de buena posición económica y con el sueño de convertirse en actor; y Simón, su primo menor, gordo y abusivo, que está obsesionado con conseguir citas en redes sociales; los gustan de jugar videojuegos e ir a beber al Bar Karma.

Todo cambia una noche, cuando en medio de una fuerte tormenta eléctrica, Alex juega la única versión de un video-juego ochentero (Donde el protagonista es un súper héroe llamado La Cigarra Carmesí [un tributo al *Chapulín Colorado*⁴⁴¹]) y le cae un rayo dejándolo a punto de morir. El rayo lo cambia por completo, y ahora Alex tiene los poderes del héroe del video-juego.⁴⁴²

En cuanto los tres descubren que Alex amanece cada día con un súper poder distinto, deciden aprovecharlos para divertirse y conquistar mujeres, pero casi todos sus intentos salen mal. El verdadero objetivo del héroe es el de conquistar el amor de su nueva vecina, y amiga de Lalo, Vicky.

En el camino, ha de enfrentarse a Iker, el galán que atiende el bar y también está enamorado de Vicky, así como a Nina, una loca exnovia que solía ser obesa, pero ahora que ha vuelto con un cuerpo sexy y como jefa de la tienda de videojuegos, hace hasta lo imposible por hacer que Alex vuelva a querer estar con ella.



HISTORIA:

En 2017, Televisa lanza al aire, a través de su plataforma digital de Blim, la primera temporada de una serie de televisión, cómica, basada en personajes totalmente nuevos, creados por Miguel A. Fox, productor de algunos *reality shows* de la misma televisora.

⁴⁴¹ Ver ficha de *Chapulín Colorado*, anteriormente en este texto.

⁴⁴² Lucía Hernández. *Súper X: Llegan los Superhéroes a Blim*. En www.publimetro.com.mx 1 de febrero de 2017, 20:00 hrs. Paréntesis del autor, cursivas y corchetes míos.

Llevamos con este proyecto casi dos años desde que empezamos. Miguel Ángel Fox nos invitó a grabar el piloto pero nos dieron luz verde después de año y medio de haberlo presentado. Trabajamos los personajes dos meses antes de empezar a filmar. Cada uno nos juntamos para hacer historias y que los personajes tuvieran un peso importante.⁴⁴³

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Ninguna.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

- *Súper X*. Creador: Miguel A. Fox. Protagonistas: Axel Rico, Mauricio Llera, Paco Rueda, Michelle Renaud y Manuel Ibáñez. México. 2017.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

⁴⁴³ Mauricio Llera según Lucía Hernández. *Ídem*. 1 de febrero de 2017, 20:30 hrs.

Anexo

EL HOMBRE INVISIBLE

NOMBRE REAL: Valente Delmar.

OTROS ALIAS: El Invi, el transparente, transparentito.

HABILIDADES: Posee un anillo que lo invisibiliza y es hábil en combate cuerpo a cuerpo.

BASE DE OPERACIONES: Pueblo Manso, México.

ALIADOS: Pánfilo Landeros, Rutilio, el químico Uriarte.

ENEMIGOS: Doctor Siniestro.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

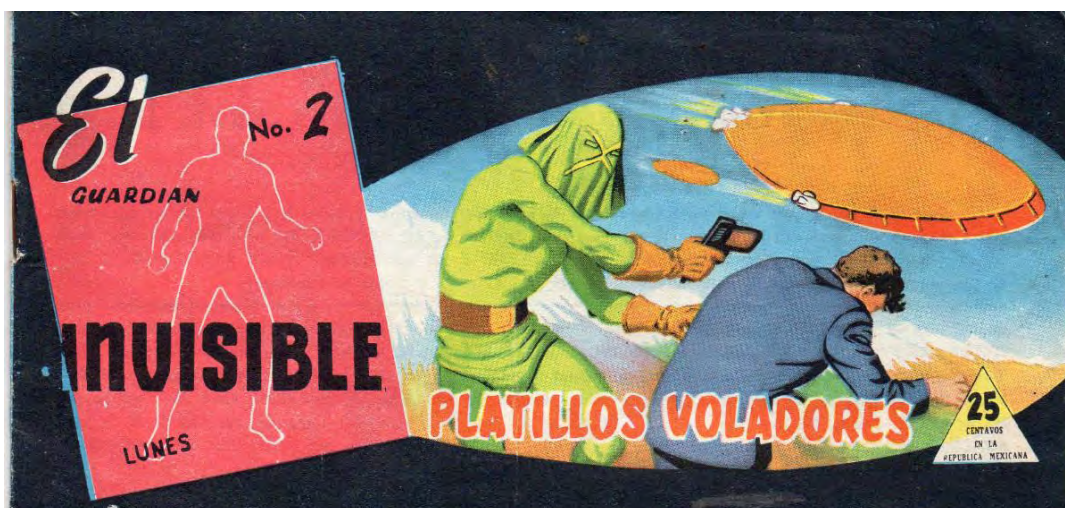
Valente Delmar posee un anillo que lo vuelve invisible, pero sólo a él, por lo que para que funcione debe desnudarse completamente. Esta ventaja la utiliza a favor de la justicia y el bien común en su pueblo, el cual comparte características con el Viejo Oeste.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *El Hombre Invisible*. Editorial Novaro. México. 1950 – 1979.

EL GUARDIÁN INVISIBLE

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *El Guardián Invisible*. Editorial Continente. México. 1952.



LA PANTERA ROJA

OTROS ALIAS: El Jinete Invencible.

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Diestro jinete y combatiente cuerpo a cuerpo.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *La Pantera Roja* #1. Editora Continental S.A. México. 1952.

HISTORIA:



Ya desde 1952 aparecía *La Pantera Roja*, de Editora Continental, una historieta dibujada e inspirada en los superhéroes enmascarados del cómic norteamericano, cuyo protagonista lucha en los encordados, aunque también en el lejano oeste, el espacio exterior, el continente negro[, etc.].⁴⁴⁴

Sin inspiración en algún luchador de la vida real, éste héroe combinaba la lucha libre característica de personajes de historieta mexicana de esa época, con actos heroicos más bien propios de los protagonistas de cómics estadounidenses.



LA MÁSCARA ROJA [2]

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: MORA, José Ángel. *La Máscara Roja*. Editora de Periódicos S.C.L. México. 1954.

EL GAVILÁN

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Hombres Intrépidos* #2 Presentan: *El Gavilán*. Editorial SESA. México. 1960.

⁴⁴⁴ Armando Bartra. *Santo, el Enmascarado de Papel, contra los Profetas Aldeanos*. En cuadrivio.net 27 de abril de 2015, 19:00 hrs. Corchetes míos.

HISTORIA:

El Gavilán es uno de los personajes cuyas historias se llegaron a presentar en algunos números de la revista *Hombres Intrépidos*, publicada en México en la década de 1960. Posteriormente pasaría a ser la segunda historieta que publicó la editorial Sol.



APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - *Hombres Intrépidos Presentan: El Gavilán*. Editorial SESA. México. 1960.

- *El Gavilán*. Editorial Sol. México. 1961 – 1969.



EL HALCÓN BLANCO

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *El Halcón Blanco*. México. 1960.

EL HOMBRE MOSCA [1]

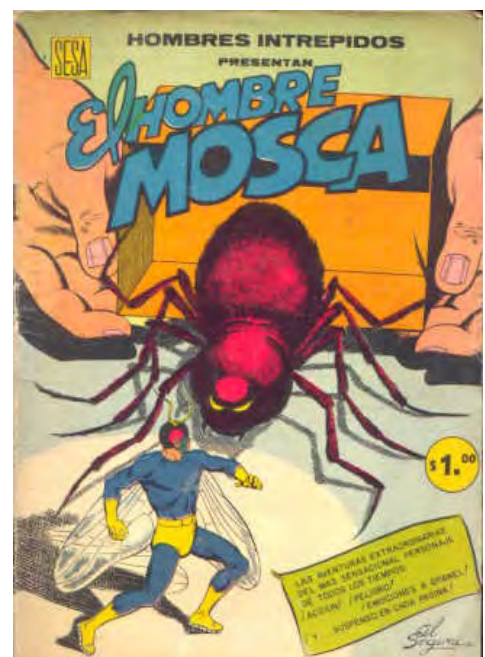
HABILIDADES: Al ponerse su traje de mosca, adquiere la capacidades de insecto, reduce su tamaño y tiene capacidad

de volar.

PRIMERA APARICIÓN: *Hombres Intrépidos #1 Presentan: El Hombre Mosca*. Editorial SESA. México. 1960.

HISTORIA:

Entre las aventuras que se publicaban dentro de las páginas de *Hombres Intrépidos*, de vez en cuando aparecían las historietas de este peculiar héroe. “La principal influencia para *El Hombre Mosca* y muchos como de los superhéroes mexicanos de [las décadas



de 1960 y 1970] eran las tiras de periódicos como *Flash Gordon*, *The Phantom*, *Mandrake* y *Tarzan*, así que sus historias son muy similares a estas”⁴⁴⁵.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Comic: - *Hombres Intrépidos Presentan: El Hombre Mosca*. Editorial SESA. México. 1960.

AZOR

NOMBRE REAL: Azor.

OTROS ALIAS: El Primitivo.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Azor el Primitivo* #1. Editorial La Prensa. México. 1964.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Azor es un hombre primitivo que lucha contra amenazas de la naturaleza.

HISTORIA:

Azor es el protagonista de un cómic que se publicó en México durante la segunda mitad de la década de 1960.

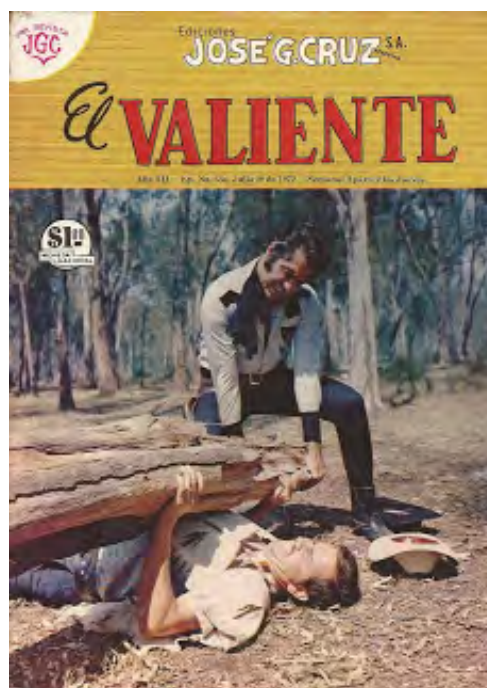
APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *Azor el Primitivo*. Editorial La Prensa. México. 1964.

EL VALIENTE

ALIADOS: El Santo.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *El Valiente*. Ediciones José G. Cruz. México. 1966.



⁴⁴⁵ Uriel Duran. *The Fly in Mexico*. En www.mightycrusaders.net 20 de junio de 2014, 10:30 hrs. Traducción, corchetes y cursivas míos.

HISTORIA:

Una fotonovela de la década de 1960, escrito y publicado por José G. Cruz. El actor colombiano José Gálvez fue el primer modelo fotografiado, interpretando a Valiente, para las publicaciones, pero fue sustituido por Mauro de Anda, quien hizo ese papel por más de 25 años.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:



Cómics: - CRUZ, José G. *El Valiente*. Ediciones José G. Cruz. México. 1966 – 1991.

LA PANTERA NEGRA

OCUPACIÓN: Luchador profesional.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Pantera Negra es un luchador profesional que se dedica a impartir justicia por su propia cuenta. Sus aventuras lo llevan a combatir amenazas en cualquier parte del mundo e incluso del espacio exterior.

HISTORIA:

Esta historieta publicada en los 1960 no se inspiraba en un luchador existente en la vida real, sino en una creación literaria completamente original.



APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - BADUY, Jorge A. *La Pantera Negra*.

Editormix. México. 1968.

LA LLANERA VENGADORA

NOMBRE REAL: Flor Silvestre.

HABILIDADES: Excelente pistolera.

BASE DE OPERACIONES: Las Cruces.

PARIENTES CONOCIDOS: Fausto (Hermano).

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: SUÁREZ Lozano, José. *La Llanera Vengadora* #1. Ediciones Latinoamericanas. México. 1969.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Flor Silvestre, bajo la máscara de la Llanera Vengadora, es la defensora del pueblo Las Cruces, al norte de México, montando su motocicleta, a la que llama 'Carcochita', con su látigo y pistolas y con la ayuda de su hermano Fausto, el cual, nunca es claro si está conciente o no de que la enmascarada a la que respalda es su propia hermana.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - SUÁREZ Lozano, José. *La Llanera Vengadora*.

Ediciones Latinoamericanas. México. 1969 – 1972.



ATOMUS

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Atomus*. Editorial Piscis. México. 1970.

EL COMODÍN

NOMBRE REAL: Desconocido.

HABILIDADES: Ninguna.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: LARA y Romero, Rubén. *El Comodín* #1. Editormex. México. 1970.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Al igual que Fantomas, el Comodín es una versión moderna del Robin Hood que roba al rico para ayudar al más necesitado, que se vale de tácticas y tecnología súper avanzadas y de un disfraz que evita que se conozca su verdadera identidad y tiene como ayudantes a un grupo de hermo.

HISTORIA:

Rubén Lara y Romero es considerado el creador gráfico de *Fantomas* en el cómic mexicano de editorial Novaro que adaptó la novela francesa del mismo título. Éste cómic tuvo gran éxito entre los lectores mexicanos desde los años 1960.

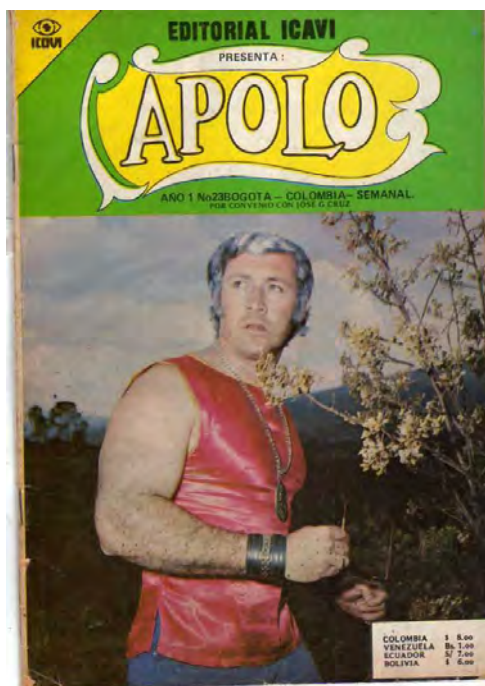
En 1970 se peleó con la editorial debido a la falta de reconocimiento a su trabajo, razón por la que se fue a Editormex, donde le ofrecieron crear una historieta de autor, así que, con la intención de competir con *Fantomas*⁴⁴⁶, de la que conservaba los derechos la editorial competidora crea *El Comodín*, evidentemente inspirado en su creación anterior. “El Comodín, sólo se vendió hasta el número 16. No funcionó quizá por la distribución o porque no gustó tanto”⁴⁴⁷.



APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - LARA y Romero, Rubén. *El Comodín*. Editormex. México. 1970.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:



Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APOLO

OCUPACIÓN: Luchador Profesional.

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Apolo* #1.
Ediciones José G. Cruz. México. 1971.

446 Ver ficha de *Fantomas*, anteriormente en este texto.

447 Rubén Lara y Romero citado por Alvamarquina. *Entrevista a Rubén Lara y Romero, creador de Fantomas - Parte 1*. En artes9.com 11 de julio de 2013, 22:30 hrs.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Apolo es un luchador que no teme mostrar su verdadera identidad y aprovechar las técnicas aprendidas en su profesión para impartir justicia entre los malhechores.

HISTORIA:

Apolo es uno de los múltiples personajes a los que dio vida José G. Cruz en sus populares cómics con estilo de fotonovela. Apolo es un personaje ficticio, que aunque en las páginas era luchador, a diferencia de muchos otros, no trascendió a los cuadriláteros reales como sí lo harían otros tantos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - CRUZ José G. *Apolo*. Ediciones José G. Cruz. México. 1971 – 1975.

- CRUZ José G. *Apolo*. Editorial ICAVI. México. 1976 – 1977.

CICLÓN JALISCO

HABILIDADES: Talentoso jinete.

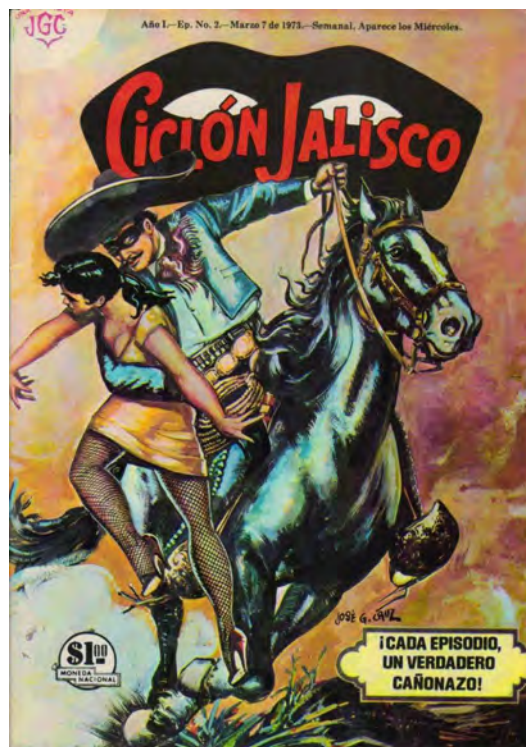
BASE DE OPERACIONES: México.

ALIADOS: Yoga y Thelma.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CRUZ, José G. *Ciclón Jalisco* #1. Ediciones José G. Cruz. México. 1973.

HISTORIA:

El Ciclón Jalisco es considerado la versión mexicana del Llanero Solitario, incluso raya en el plagio. “J.G. Cruz creó también al Ciclón de Jalisco, en la década de los setentas que de no ser por el traje y sombrero de charro, podría haberse confundido con el hermano del Llanero solitario”⁴⁴⁸.



⁴⁴⁸ Wikimexico. *Microhistorias: Superhéroes Mexicanos*. En www.sinembargo.mx 14 de abril de 2014, 18:30 hrs.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CRUZ, José G. *Ciclón Jalisco*. Ediciones José G. Cruz. México. 1973.

EL HOMBRE MOSCA [2]

HABILIDADES: Capacidades similares a las de una mosca, como volar y adherirse a las paredes.

ENEMIGOS: Los Hombres de Piedra.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *El Hombre Mosca* #1. Editora Sol. México. 1981.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *El Hombre Mosca*. Editorial Sol. México. 1981.



EL ÁGUILA⁴⁴⁹

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CARRILLO, Sebastián 'Bachan' y Fernández, Bernardo 'Bef'. *El Águila*. En Molotov. Editorial Independiente. México. 1989.

HISTORIA:

“Sebastián Carrillo [...], mejor conocido como Bachan[,] es un diseñador gráfico destacado de la escena nacional, que inició su carrera en 1989 colaborando en revistas underground como *Molotov*, a la par trabajó en editoriales como *Novedades* y *Ejea*, y realizó la historieta *El Águila*”⁴⁵⁰, junto con Bernardo 'Bef' Fernández. Dicha historieta le abriría las puertas a ambos autores para continuar dentro del género de superhéroes⁴⁵¹.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CARRILLO, Sebastián 'Bachan' y Fernández, Bernardo 'Bef'. *El Águila*. En Molotov. Editorial Independiente. México. 1989.

⁴⁴⁹ No encontré imagen de este personaje.

⁴⁵⁰ Sebastián 'Bachan' Carrillo. Bachan. En festocomic.com 12 de julio de 2016, 15:30 hrs.

⁴⁵¹ Ver ficha de *Chamán*, posteriormente en este texto.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

MANTIS

OCUPACIÓN: Agente especial.

HABILIDADES: Capacidad de volar.

ENEMIGOS: Grupo terrorista llamado MIEDO.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: ROJAS, Isidro y Sánchez, Alfredo. *Mantis* #1. Clip Comics. México. 1994.



BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

El superhéroe ‘Mantis’, un hombre insecto[,] es mandado a una misión para detener al [grupo] terrorista ‘MIEDO’ el cual amenazó con destruir las principales ciudades del mundo para apoderarse de él. ‘Mantis’ le frustra los planes de enviar cohetes atómicos, sin embargo ‘Miedo’ envía a cuatro Cyborgs para que acaben con ‘Mantis’.⁴⁵²

HISTORIA:

Mantis es una publicación de corta duración editada por Clip Comics, una editorial de Monterrey, Nuevo León.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - ROJAS, Isidro y Sánchez, Alfredo. *Mantis*. Clip Comics. México. 1994.

⁴⁵² Oscar Eduardo Balderas Carrillo. *Mantis*. En lacucaracha.wikidot.com 2 de mayo de 2015, 12:00 hrs.

CHAMÁN

HABILIDADES: Técnicas de lucha libre.

BASE DE OPERACIONES: Ciudad de México.

ENEMIGOS: El Candelero.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: CARRILLO, Sebastián ‘Bachan’ y Fernández, Bernardo ‘Bef’. *Chamán #1*. Mambo Cómics. México. 1996.

HISTORIA:

En 1996, Sebastián ‘Bachan’ Carrillo y Bernardo ‘Bef’ Fernández fueron contratados por el dueño de una constructora para lanzar un cómic, tras haber visto su trabajo en una historieta que hicieron juntos anteriormente⁴⁵³. Ya existía un guión y un dibujo en el que se basarían, pero hacía falta desarrollarlo. Este cómic fue un fracaso debido a la mala administración con la que se contó.

[Al] tipo que le dijeron que tenía que tener como doce números [...] de adelanto antes de sacar el uno, pero lo que no le dijeron es que eso era en una revista semanal y esta iba a ser una revista mensual, pero el tipo estaba puesto, e hicimos doce números, de hecho ya los que salieron como número 11 y 12 fueron los que salieron como 1 y 2, los mejor dibujados, y en ese momento estaba empezando a salir Image, y él que se pone de terco a decir que quiere todo el color en computadora, ósea, nosotros no teníamos la más remota idea de cómo se hacía, contacte a un cuate que era jefe de computadoras de mi escuela, que empezamos a hacer experimentos de cómo colorear y nos echamos casi ocho meses o diez meses [sic] coloreando el primer número [sic], averiguando como se hacía, eso sí, el cliente era una persona paciente, la bronca fue que salió el segundo número, vino el error de Diciembre, su empresa constructora estaba quebrando y el dinero que tenía de Chaman lo tuvo que meter para salvar su empresa, entonces solo salieron dos números y allí terminó el rollo de Chaman, fue más bien como una clase pagada, bueno, yo lo veo así.⁴⁵⁴



⁴⁵³ Ver ficha de *El Águila*, anteriormente en este texto.

⁴⁵⁴ Miguel Ángel Hernández Cedillo. *Entrevista a Bachan*. En comixmexicano.blogspot.mx 12 de julio de 2016, 15:00 hrs. Corchetes míos.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - CARRILLO, Sebastián 'Bachan' y Fernández, Bernardo 'Bef'. *Chamán*.

Mambo Cómic. México. 1996.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

CYBER-BEAST

OCUPACIÓN: Robots de combate.

HABILIDADES: Sus cuerpos robóticos poseen armas para el combate.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GARZA, Javier y Ojeda, Patricia. *Cyber-Beast* ½. Manga Mix. México. 1998.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Cyber-Beast es un equipo de robots con cabezas similares a las de algunos animales que luchan contra otros de su tipo para preservar la paz.⁴⁵⁵

HISTORIA:

Se trata de un cómic, estilo Manga, con clara inspiración en los cómics y dibujos animados orientales, del estilo de los *Transformers*, por ejemplo, creado en 1998 por Javier Garza y Patricia Ojeda.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:



⁴⁵⁵ Anónimo. *Cyber-Beast*. En www15.brinkster.com 15 de enero de 2015, 14:30 hrs.

Cómic: - GARZA, Javier y Ojeda, Patricia. *Cyber-Beast*. Manga Mix. México. 1998.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

AQUA

OCUPACIÓN: Equipo de superhéroes.

BASE DE OPERACIONES: Planeta alienígena sin nombre.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Aqua* #1. Publicación de Cultura del Agua para Jóvenes. Guanajuato, México. 2002.

BIOGRAFÍA DEL PERSONAJE:

Aqua es la historia de un equipo de agentes de la ley en un mundo donde el agua es severamente escasa⁴⁵⁶.

HISTORIA:

Se trata de un grupo de superhéroes creados directamente para cómics de distribución gratuita en el Estado de Guanajuato con el fin de promover la cultura del cuidado del agua entre los jóvenes.⁴⁵⁷



ADAPTACIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - *Aqua*. Publicación de Cultura del Agua para Jóvenes. Guanajuato, México. 2002.

⁴⁵⁶ Anónimo. *Aqua*. www.internationalhero.co.uk 19 de marzo de 2013, 20:30 hrs. Traducción mía.

⁴⁵⁷ Iguanomayor. *Leer Comics: Hydro kids, Aqua y La Iguana*. En www.escomic.blogspot.mx 27 de marzo de 2013, 20:30 hrs.

NÉMESIS 3000

MIEMBROS DEL EQUIPO: Xaman Ek, Centinela y Tao.

ALIADOS: Blue Demon Jr.⁴⁵⁸.

OTROS ALIAS: Némesis 2000.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: ROMERO, Susy; Sandoval, Horacio y Blue Demon Jr. *Blue Demon: El Legado* #4. ¡Ka-Boom! Estudios. México. 2005.

HISTORIA:

Susana Romero se unió a la editorial de quien se convertiría en su esposo, Óscar González Loyo, cuando él la invitó a participar en un cómic, originalmente llamado Némesis 2000. “Este proyecto no fructificó en ese momento, pero con el tiempo lo fue trabajando y actualmente es uno de los lanzamientos de Editorial ¡Ka-Boom! más esperado, ahora con una ligera actualización en su nombre: *Némesis 3000, La Alianza*”⁴⁵⁹.

El trío de superhéroes tuvo una aparición especial en un número del cómic Blue Demon: El Legado, de la misma editorial, en un afán de mantener vivo el proyecto para sus seguidores.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómics: - ROMERO, Susy; Sandoval, Horacio y Blue

Demon Jr. *Blue Demon: El Legado*. ¡Ka-Boom! Estudios. México. 2005.

- (*Proyecto) ROMERO, Susy. *Némesis 3000: La Alianza*. ¡K-Boom! Estudios. México.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.



⁴⁵⁸ Ver ficha de *Blue Demon*, anteriormente en este texto.

⁴⁵⁹ Anónimo. *Susana Romero Medina*. En ka-boom.com.mx 4 de abril de 2016, 23:30 hrs. Cursivas más.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

*Proyecto de cómic online: - ROMERO, Susana. *Némesis 3000: La Alianza*. ¡K-Boom! Estudios. México.

NAHUAL

OCUPACIÓN: Cazador de monstruos.

ENEMIGOS: Monstruos.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: GUERRA, Renato. *Nahual. Revenge of the Bloodsucker*. México. 2006.

HISTORIA:

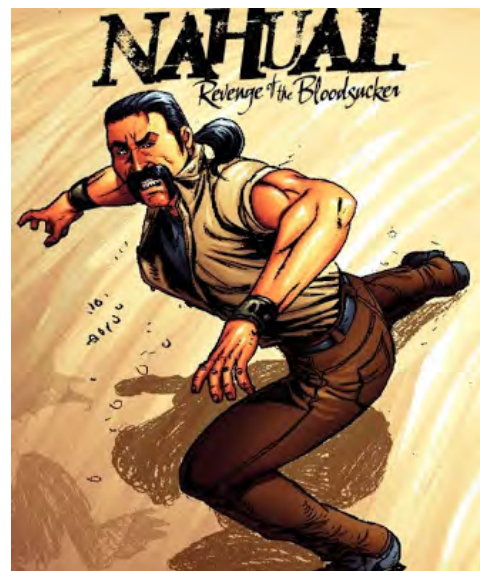
El inicio de Nahual se remonta a 2006, cuando colaboraba en Ponx, una revista de tiras cómicas gratuita a todo color que fue publicada por un tiempo en Monterrey. El formato era bastante novedoso, así que experimenté con éste (eufemismo para “me lo fusilé”), haciendo una minipublicación de tamaño similar, para contar una historia sobre un mexicano bien mexicano (o sea, machista), cazador de monstruos.⁴⁶⁰

Renato Guerra es el autor de este cómic independiente, el cual tomó años llevar a cabo y con mucha dificultad logró ver la luz en 2006 y que desde entonces volvió al anonimato, rápidamente.

Hay muchísimas referencias y datos curiosos por toda la historia, empezando por el nombre del protagonista, que resulta ser el de mi abuelo materno, un masón de buen corazón [...] que fuera del nombre nada tiene que ver con el protagonista de Nahual.⁴⁶¹

PRIMOS

PARIENTES CONOCIDOS: Son primos entre ellos.



⁴⁶⁰ Renato Guerra, según Hugo Arámburo. *Una Charla con Renato Guerra, Dibujante Regio de Cómics y Colorista de Moonstone Books*. En www.comikaze.net 27 de abril de 2014, 22:30 hrs. Paréntesis y comillas del autor.

⁴⁶¹ Renato Guerra, según Hugo Arámburo. *Ídem*. Corchetes míos.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: LORANCA, Ignacio y Anaya, Arturo. *Primos* #0. Fi Cómics. México. 2007.

HISTORIA:

Ignacio Loranca Fontana lanzó este cómic, igual que el de *Reactor*⁴⁶², en 2007 y podía descargarse de forma gratuita en fiestudios.net.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - LORANCA, Ignacio y Anaya, Arturo. *Primos*. Fi Cómics. México. 2007.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

REACTOR

HABILIDADES: “Puede volar, tiene agilidad, fuerza y la capacidad de absorber grandes cantidades de energía radioactiva y luego liberarla en forma de mortíferos rayos”⁴⁶³.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: TEJEDA, Erick y Díaz, Ramón. *Reactor* #1. Fi Cómics. México. 2007.

HISTORIA:

Reactor fue pensado como el protagonista de una serie de cómics editados por Fi Cómics, de la cual solo se publicó un primer número en 2007.



⁴⁶² Ver ficha de *Reactor*, posteriormente en este texto.

⁴⁶³ Geo Ortiz. *Reactor*. campeonesjusticieros.blogspot.mx 2 de julio de 2016, 13:30 hrs.

APARICIONES EN MEDIOS IMPRESOS:

Cómic: - TEJEDA, Erick y Díaz, Ramón. *Reactor*. Fi Cómics. México. 2007.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ZABA VENGADORA

NOMBRE REAL: Susana Zabaleta.

HISTORIA:

Susana Zabaleta prepara un personaje animado con el que buscará que la sociedad denuncie a través de una red social situaciones como la que ella vivió [...], cuando un grupo de asaltantes entró a su domicilio robándole un aproximado de 3 mdp⁴⁶⁴ ⁴⁶⁵.



La actriz y cantante mexicana, en 2015, se convirtió a si misma en un personaje de ficción, una superheroína que denuncie los crímenes que aquejan la Ciudad de México de la vida real, la cual pretende vender en formato de cómic a la larga, proyecto en el que se involucraron Benjamín Cann y Javier Solórzano, quienes escribirán las historias del personaje.

APARICIONES CINEMATOGRAFICAS:

Ninguna.

APARICIONES TELEVISIVAS:

Ninguna.

⁴⁶⁴ Mdp: millones de pesos.

⁴⁶⁵ Agencias. *Crea Susana Zabaleta a la Súper Zaba Vengadora*. periodicocorreo.com.mx 3 de julio de 2015, 12:00 hrs.

APARICIONES EN OTROS MEDIOS:

Ninguna.

ENIGMA

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Enigma*. México.



EL HOMBRE ÁGUILA

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *El Increíble Hombre Águila #1*. México.



SUPERMAYA

NOMBRE REAL: Guy.

HABILIDADES: Súper fuerza.

BASE DE OPERACIONES: Chichen Itza.

ENEMIGOS: Chechen.

PRIMERA APARICIÓN: Cómic: *Chiquilladas: Supermaya*. Editorial Novaro. México.



Índice cronológico

Compendio enciclopédico

1934 - Cruz Diablo (y el Hijo de Cruz Diablo).....	39
1936 - Adelita.....	42
- Brenty.....	45
- Moctezuma Ilhuicamina.....	47
- Tigresa, La.....	49
1937 - Nancy.....	52
1938 - Beiker.....	54
1939 - Juan sin Miedo.....	55
- Látigo, El.....	57
1940 - Charro Negro, El.....	59
- Súper-Hombre.....	61
1944 - Calaveras del Terror, Las.....	63
- Hombre Azul, El.....	65
- Zorrillo, El.....	62
1945 - Hálcon, El.....	69
1946 - Jinete Fantasma, El.....	70
1947 - Wama (y el Hijo de Wama).....	72
1948 - Chinaco, El.....	74
1950 - Tigre Enmascarado, El.....	75
1952 - Lobo, El.....	77
- Santo, El (y el Hijo del Santo).....	79
1953 - Huracán Ramírez.....	91
1954 - Águila Negra, El.....	97
- Ángel, El.....	99
- Cuervo Azul, El.....	101
- Diablo, El (y el Hijo del Diablo).....	102
- Gavilán Vengador, El.....	104
1955 - Araña Verde, La.....	108
- Urambi.....	109
1956 - Sombra Vengadora, La.....	110

1957 - Black Shadow (y Black Shadow Jr.).....	114
- Cuervo, El.....	118
1958 - Jinete Solitario, El.....	119
- Látigo Negro, El.....	121
- Relámpago [1].....	125
- Zorro Escarlata, El.....	126
1959 - Chanoc.....	129
- Ranchero Solitario, El.....	132
- Tawa/Batú.....	134
1960 - Cinco Halcones, Los.....	137
- Neutrón.....	139
1961 - Alma Grande.....	141
- Antar.....	144
- Jinete Negro, El.....	145
1962 - Forajidos, Los.....	147
- Lobo Blanco, El.....	149
- Máscara Roja, La [1].....	150
- Norteño, El.....	152
1963 - Hermanas X, Las.....	154
- Kalimán.....	157
- Leopardo, El.....	162
1964 - Hijas del Zorro, Las.....	164
- Juan Derecho.....	167
- Relámpago [2].....	168
1965 - Blue Demon (y Blue Demon Jr.).....	170
- Charro de las Calaveras, El.....	178
- Jinete Justiciero, El.....	181
- Radius.....	183
1966 - Anibal 5.....	184
- Fantomas.....	186
- Gavilanes Negros, Los.....	190
- Jinete Enmascarado, El.....	192
- Jinetes de la Bruja, Los.....	193
- Payo, El.....	195

1967 - Águila Solitaria.....	198
- Invencibles, Los.....	201
1968 - Águila Descalza, El.....	203
- Chapulín Colorado, El.....	205
- Mil Máscaras.....	209
- Mujer Murciélago, La.....	213
1969 - Zovek.....	215
1970 - Arandú.....	218
- Pantera, El.....	220
- Thagor de la Selva.....	223
1971 - Superzan.....	225
- Tinieblas (y Tinieblas Jr.).....	228
1972 - Charrito de Oro, El.....	233
1974 - Orión.....	234
1978 - Starman.....	237
- Súper Chiss	239
- Zorro Blanco, El.....	241
1979 - Zooman.....	242
1980 - Supermam.....	244
1982 - Gulp.....	246
- Súper Parchis.....	248
1983 - Lola la Trailera.....	250
1984- Sdubi.....	253
1985 - Chiquidrácula.....	254
- Santos, El.....	256
- Técnicos, Los.....	260
1986 - Karmatron.....	265
1988 - Guerrera Vengadora, La.....	268
1991 - Barman y Droguin.....	269
- Ninja Mexicano, El.....	272
1992 - Condón Man.....	275
- Súper Portero.....	277
- Ultrapato.....	279
1996 - B-Squad.....	282

- Valiants.....	284
- Xiuhcoatl	287
1997 - Capitán Morgue.....	289
- Tetsuko.....	291
1998 - Hidrokids.....	293
1999 - Cerdotado.....	295
- Destello.....	297
2000 - Meteorix.....	299
2001 - Capitán Matraca.....	302
2002 - Magníficos, Los.....	304
- Serpio.....	306
2003 - Súper Chostou.....	307
2004- Místico.....	308
2005 - Arsenal, El.....	312
- Carmen y Paca, Polechía Superespechale.....	314
- Súper Ego.....	316
2006 - Nix.....	317
- Supercívicos, Los.....	319
2007 - Centella Azul.....	324
- Liga de las Américas.....	326
- Micro.....	329
2008 - Bullbo, El.....	330
- Escuadrón Alpha.....	332
2009 - Agente 00-P2.....	334
- Dragón Negro.....	336
2010 - Súper Chafas.....	337
- Súper Huevos, Los.....	340
2011 - Liut.....	342
- Súper Estupendos, Los.....	345
2012 - Peso Hero, El.....	347
2013 - Guardianes del Asfalto.....	349
2014 - Chico Electrostático y Capitán Tóxico.....	350
- Escuadrón Federal del Agua.....	353
- Koatl.....	354

- Vulcar.....	356
2015 - Arácnido Jr.....	359
- Sofía Luna.....	361
2017 - Alex.....	363
Anexo	
1950- Hombre Invisible, El.....	366
1952 - Guardián Invisible, El.....	366
1953 - Pantera Roja, La.....	367
1954 - Máscara Roja, La [2].....	367
1960 - Gavilán, El.....	367
- Halcón Blanco, El.....	368
- Hombre Mosca, El [1].....	368
1964 - Azor.....	369
1966 - Valiente, El.....	369
1968 - Pantera Negra, La.....	370
1969 - Llanera Vengadora, La.....	370
1970 - Atomus.....	371
- Comodín, El.....	371
1971- Apolo.....	372
1973- Ciclón Jalisco, El.....	373
1980- Hombre Mosca, El [2].....	374
1989- Águila, El.....	374
1994 - Mantis.....	375
1996- Chamán.....	375
1998 - Cyber-Beast.....	377
2002 - Aqua.....	377
2005- Némesis 3000.....	378
2006 - Nahual.....	379
2007- Primos.....	380
- Reactor.....	381
2015 - Zaba Vengadora.....	382
? - Enigma.....	383
? - Hombre Águila, El.....	383
? - Supermaya.....	383

Índice alfabético

Compendio enciclopédico

Adelita.....	42
Agente 00-P2.....	334
Águila Descalza, El.....	203
Águila Negra, El.....	97
Águila Solitaria.....	198
Alex.....	363
Alma Grande.....	141
Ángel, El.....	99
Anibal 5.....	184
Antar.....	144
Arácnido Jr.....	359
Arandú.....	218
Araña Verde, La.....	108
Arsenal, El.....	312
B-Squad.....	282
Barman y Droguin.....	269
Beiker.....	54
Black Shadow (y Black Shadow Jr.).....	114
Blue Demon (y Blue Demon Jr.).....	170
Brenty.....	45
Bulbo, El.....	330
Calaveras del Terror, Las.....	63
Capitán Matraca.....	302
Capitán Morgue.....	289
Carmen y Paca, Polechía Superespechale.....	314
Centella Azul.....	324
Cerdotado.....	295
Chanoc.....	129
Chapulín Colorado, El.....	205
Charrito de Oro, El.....	233

Charro de las Calaveras, El.....	178
Charro Negro, El.....	59
Chico Electrostático y Capitán Tóxico.....	350
Chiquidrácula.....	254
Chinaco, El.....	74
Cinco Halcones, Los.....	137
Condón Man.....	275
Cruz Diablo (y el Hijo de Cruz Diablo).....	39
Cuervo, El.....	118
Cuervo Azul, El.....	101
Diablo, El (y el Hijo del Diablo).....	102
Destello.....	297
Dragón Negro.....	336
Escuadrón Alpha.....	332
Escuadrón Federal del Agua.....	353
Fantomas.....	186
Forajidos, Los.....	147
Gavilán Vengador, El.....	104
Gavilanes Negros, Los.....	190
Guardianes del Asfalto.....	349
Guerrera Vengadora, La.....	268
Gulp.....	246
Halcón, El.....	69
Hermanas X, Las.....	154
Hidrokids.....	293
Hijas del Zorro, Las.....	164
Hombre Azul, El.....	65
Huracán Ramírez.....	91
Invencibles, Los.....	201
Jinete Enmascarado, El.....	192
Jinete Fantasma, El.....	70
Jinete Justiciero, El.....	181
Jinete Negro, El.....	145
Jinete Solitario, El.....	119

Jinetes de la Bruja, Los.....	193
Juan Derecho.....	167
Juan sin Miedo.....	55
Kalimán.....	157
Karmatron.....	265
Koatl.....	354
Látigo, El.....	57
Látigo Negro, El.....	121
Leopardo, El.....	162
Liga de las Américas.....	326
Liut.....	342
Lobo, El.....	77
Lobo Blanco, El.....	149
Lola la Trailera.....	250
Magníficos, Los.....	304
Máscara Roja, La [1].....	150
Meteorix.....	299
Micro.....	329
Mil Máscaras.....	209
Místico.....	308
Moctezuma Ilhuicamina.....	47
Mujer Murciélago, La.....	213
Nancy.....	52
Neutrón.....	139
Ninja Mexicano, El.....	272
Nix.....	317
Norteño, El.....	152
Orión.....	234
Pantera, El.....	220
Payo, El.....	195
Peso Hero, El.....	347
Radius.....	183
Rancharo Solitario, El.....	132
Relámpago [1].....	125

Relámpago [2].....	168
Santo, El (y el Hijo del Santo).....	79
Santos, El.....	256
Sdubi.....	253
Serpio.....	306
Sombra Vengadora, La.....	110
Sofía Luna.....	361
Starman.....	237
Súper Chafas.....	337
Súper Chiss.....	230
Súper Chostou.....	307
Súper Ego.....	316
Súper Estupendos, Los.....	345
Súper Hombre.....	61
Súper Huevos, Los.....	340
Súper Parchis.....	248
Súper Portero.....	277
Supercívicos, Los.....	319
Supermam.....	244
Superzan.....	225
Tawa/Batú.....	134
Técnicos, Los.....	260
Tetsuko.....	291
Thagor de la Selva.....	223
Tigre Enmascarado, El.....	75
Tigresa, La.....	49
Tinieblas (y Tinieblas Jr.).....	228
Ultrapato.....	279
Urambi.....	109
Valiants.....	284
Vulcar.....	356
Wama (y el Hijo de Wama).....	72
Xiuhcoatl.....	287
Zooman.....	242

Zovek.....	215
Zorrillo, El.....	66
Zorro Blanco, El.....	241
Zorro Escarlata, El.....	126
Anexo	
Águila, El.....	374
Apolo.....	372
Aqua.....	378
Atomus.....	371
Azor.....	369
Chamán.....	376
Ciclón Jalisco, El.....	373
Comodín, El.....	371
Cyber-Beast.....	377
Enigma.....	383
Gavilán, El.....	367
Guardián Invisible, El.....	366
Halcón Blanco, El.....	368
Hombre Águila, El.....	383
Hombre Invisible, El.....	365
Hombre Mosca, El [1].....	363
Hombre Mosca, El [2].....	369
Llanera Vengadora, La.....	366
Mantis.....	375
Máscara Roja, La [2].....	367
Nahual.....	380
Némesis 3000.....	379
Pantera Negra, La.....	370
Pantera Roja, La.....	367
Primos.....	380
Reactor.....	381
Supermaya.....	383
Valiente, El.....	369
Zaba Vengadora.....	382

Conclusiones

La necesidad de un superhéroe en México sobre la que habla el título del presente texto está presente en cada época y, como se analizó en la primera parte del texto, desde que existe la figura del superhéroe, se han creado diferentes ficciones que puedan satisfacerla.

Del primer personaje creado en México que se puede considerar superhéroe, *Cruz Diablo*, se distingue una clara inspiración en *El Conde de Monte Cristo* y en *El Zorro*, los cuales que servirían como arquetipo para muchos personajes más, que a veces llegarían a rayar en el plagio, durante esa época y más aún en las décadas de los 1940 y 1950, cuando rancheros enmascarados como *El Águila Negra*, *El Látigo*, *Los Cinco Halcones* o *El Charro Negro*, entre otros, impartían justicia en la pantalla grande.

El cómic lanzó héroes inspirados en la Revolución Mexicana, destacando que la primera representación fue la de un personaje femenino, *Adelita*, que llegó a tener tal relevancia entre los lectores que incluso a las historietas del mismo tipo se les llegó a conocer popularmente entre los consumidores como ‘adelitas’ y fue una revista que abrió el camino para otros personajes que serían igual de importantes en su época, como *Juan sin Miedo* o *La Tigresa del Bajío* y más adelante, de la mano del mismo autor, uno de los más icónicos, *El Santo*.

En esa primera etapa, personajes como *Beiker* o *Súper-Hombre* pretendían emular el cómic estadounidense pero con un toque de originalidad que si bien, sí lograban plasmar, no trascendió en los anales de la historia de la misma forma que los antes mencionados.

En los años 1940, debido a la gran fanaticada que tendría el personaje de *Tarzán* en México, tanto en cine como en historieta, surge *Wama*, un personaje, que al igual que como con los charros enmascarados, iniciaría una corriente que siguieron personajes como *Tawa* y *Urambi* durante varios años, copiando, casi plagiando, al personaje del que se inspiraron sus creadores.

Para 1952, el exitoso historietista José Guadalupe Cruz, como se mencionó anteriormente, crea el personaje de *El Santo*, el cual inaugura un importante subgénero en la ficción mexicana, el de la lucha libre, que es reconocido

internacionalmente como un aporte cultural totalmente mexicano. Esta corriente es de origen totalmente trasmediática, pues los personajes que la representan son deportistas reales, que interpretan a sus personajes en el ring, en televisión, en cine, en cómic y hasta en la vida real en ciertas ocasiones [con excepción de un par de personajes, *El Cuervo Azul* y *El Ángel*, que solamente existieron en el medio impreso].

Huracán Ramírez, *Blue Demon*, *Neutrón* y *Mil Máscaras* son algunos de los luchadores que encontraron su auge en esa época como personajes de ficción que se inscribirían dentro de la gama de superhéroes mexicanos, pero aunque después del retiro y la muerte de los más importantes de ellos el género no volvió a ser el mismo, sí se mantuvo vivo con otros representantes que lo llevarían a la televisión y video home, llegando a conseguir cierto éxito.

En 1959, posiblemente inspirado en los primeros héroes de la historieta mexicana, aparece *Chanoc*, que es un tipo común y corriente, sin ningún poder especial y que vive la cotidianidad de un pescador, pero ejerce como héroe. Tal fue el éxito de este personaje que le siguieron otros similares en los 1960, como *Alma Grande*, *Juan Derecho*, *El Payo* o *Águila Solitaria*, incluso, *El Pantera* varios años después, reproduciría la misma fórmula con éxito.

En los 1960 también hay una apertura al género femenino con personajes como *Las Hermanas X* y *Las Hijas del Zorro*. A pesar de que *Adelita* fue la primera y le siguieron otras como *Nancy* y *La Tigresa del Bajío*, realmente pasaron varias décadas antes de que se volviera a considerar a la mujer como protagónica en estas historias. Esto no necesariamente significó un avance en la inclusión del género femenino, pues como puede verse, por ejemplo en el final de la película *La Mujer Murciélago*, a pesar de que la superheroína ha salvado el mundo de una terrible amenaza, la protagonista cae en un estereotipo recurrente en su tiempo, al mostrar un gag en que ella le teme a los ratones y necesita que los hombres le ayuden a hacerse cargo de ellos.

En 1963 aparece en escena *Kalimán*, un personaje que, si bien no se salva del exceso de licencias autorales que llegaron a rozar el plagio, gozó de tal originalidad que se plasmó en el imaginario colectivo del mexicano e inició una nueva vertiente de héroes que poseían enormes poderes y se alejaban de la casi obligatoria identidad mexicana. A este le siguieron personajes como *Radius*, *Anibal 5* y *Relámpago*, y años después *Orión*, *Starman*, *Sdubi* o *Zooman*.

Cabe destacar en esta época otro personaje que se ganó la trascendencia, *Fantomas*, el cual puede ser el mayor ejemplo de plagio dentro del catálogo de superhéroes hechos en México, pero aún así se convirtió en un icono dentro de los cómics nacionales.

Algo que cada vez se hacía más evidente en el género, en México, era el poco interés de sus autores por un público infantil, pues cada vez los personajes estaban rodeados de tramas más eróticas y/o violentas, hasta que en 1967, Óscar González Guerrero crea el cómic de *Zor y los Invencibles* y en televisión aparece, un año después, *El Chapulín Colorado*, personajes que estaban más abiertos a un público familiar.

En 1968, Alfonso Arau hace *El Águila Descalza*, probablemente, hasta la fecha, la única película mexicana que muestra a un superhéroe mexicano totalmente original, fuera del género de lucha libre y de los rancheros vengadores.

En los 1970 y más aún, en los 1980, destacan los superhéroes en la televisión, tanto con la anteriormente mencionada creación de Roberto Gómez Bolaños ‘Chespirito’, como en algunas parodias en comedias televisivas como *La Carabina de Ambrosio* y *Chiquilladas* además de la casi forzosa mudanza de los luchadores a la pantalla chica en aventuras de ficción.

Igualmente, la producción de cómics decreció en este periodo, limitada a parodias como los *Súper Parchís* y *Súper Chiss*, que representaban a conocidos grupos musicales, convertidos en superhéroes, con la gran excepción de *Karmatrón*, superhéroe totalmente original que llegaría para quedarse como referente en la Historia del cómic nacional.

Probablemente hasta esta época, y desde los cuarentas, principalmente los cómics, pero también la televisión mexicana había ejercido una fuerte influencia en lo que se refiere a superhéroes dentro de la cultura latinoamericana, la cual puede verse en los diferentes coleccionistas de las revistas de la época que hay en países como Venezuela o Colombia, en la adaptación literaria que realizó el argentino Julio Cortazar de *Fantomas* o en el cariño que le profesan hasta la fecha al *Chapulín Colorado* en países como Brasil, en donde el idioma no fue una barrera para darse a conocer.

En los 1980 inicia una tendencia de nuevos autores que trataron de llevar a sus personajes a las páginas del cómic de manera independiente, algunos lográndolo con éxito, otros no tanto, pero todos con muchas trabas para poderlo realizar.

Las aventuras del mencionado *Sdubi*, *Condón Man*, *Ultrapato*, *B-Squad* y *Cinacros* son ejemplos de cómics que fueron publicados casi artesanalmente, obteniendo tirajes de muy corta duración, a pesar de haber llamado fuertemente la atención de sus compradores.

También en 1997 se hace fuerte la influencia japonesa sobre los superhéroes mexicanos y surge el conocido como meximanga, en las páginas de *Tetsuko*, que combina las técnicas del manga japonés con la idiosincrasia mexicana.

A partir del año 2000, y hasta la fecha, hay una explosión a nivel internacional en el interés por el género de superhéroes, incitado por las películas estadounidenses que cada vez se producen en mayor cantidad y con mayor recaudación en taquillas. Esto, junto con el advenimiento de las nuevas tecnologías ha mermado enormemente la producción de cómic mexicano, especialmente del que habla de superhéroes, pero al mismo tiempo ha abierto una brecha que de algún modo han sabido aprovechar los creadores de personajes como *Meteorix*, *Súper Chostou*, *Nix*, *Súper Chafas* o *El Bulbo*, que han publicado sus historias en Internet, lo cual da acceso a ellas, pero no les significa una ganancia económica suficiente para que dichos proyectos duren mucho tiempo.

El luchador *Místico* pretende, en 2004, recuperar el género de luchadores, con cómics y apariciones en programas de televisión, pero al parecer éste subgénero ha pasado ya a ser parte de una época pasada para sus fanáticos, pues no obtiene suficiente éxito.

En tiempos recientes, han surgido propuestas mexicanas originales en lo que al tema respecta, como las novelas gráficas *Confidencias de un Superhéroe* y *Bajo la Máscara* o los juegos de cartas que hacen referencia a personajes de todo el universo heroico de la historieta mexicana, así como los pocos que han logrado desarrollar un videojuego, por simple que sea, protagonizado por ellos, buscando medios distintos a los tradicionales. Sin embargo, los autores mexicanos tienden, cada vez en mayor número, a emigrar a Estados Unidos, donde encuentran trabajo como guionistas o ilustradores de historias ajenas, con contadas excepciones como las de *El Arsenal*, y

Peso Hero, con mención a parte de *Arácnido Jr.*, personaje que si bien tuvo mucha libertad creativa por parte de su autor, está basado en un personaje estadounidense, lo cual parece representar la actual tendencia del historietista mexicano dentro del género.

En lo que a medios audiovisuales respecta, en 2006 se lanzó la serie *El Pantera* y en 2016 *Blue Demon*, que tratan de aprovechar la tendencia global, así como existen proyectos de películas de *El Chapulín Colorado*, *Kalimán* o *Chanoc*, pero se trata solamente de fórmulas probadas. Parece que al igual que en el cómic, los creadores mexicanos están emigrando y realizando ideas ajenas, tal como ha hecho Guillermo Del Toro con las películas de *Blade* y *Hellboy*.

Con la lectura de este recuento, puede concluirse que con el paso del tiempo se ha formado una versión de la figura del superhéroe distinta de la que estamos acostumbrados a ver, una que es totalmente mexicana, se han formado arquetipos con particularidades que vuelven a estos personajes un valor cultural muy rico y original, que trasciende fronteras por su empatía con otras culturas, el cual vale la pena conocer y hacer prevalecer en la memoria, pero que se ve cada vez más amenazado por el desconocimiento y la imperante presencia de sus contrapartes extranjeras que tienen mayor difusión y auge.

Como el título dice, México necesita un héroe, o mejor dicho un superhéroe, el cual existe y está plasmado en las distintas versiones del mismo que han realizado autores en todos los medios de comunicación, con esta tesis se aporta un granito de arena para conservar a dicho héroe y hacerlo permanecer en la creación de otros autores más.

Fuentes

Bibliografía

- ARGULLOL, Rafael. *El Héroe y el Único. El Espíritu Trágico del Romanticismo*. Editorial Taurus. Madrid, España. 1999.
- CAMPBELL, Joseph. *El Héroe de las Mil Caras: Psicoanálisis del Mito*. Fondo de Cultura Económica. México. 1984.
- CARLYLE, Tomás. *Los Héroes. El Culto de los Héroes y lo Heróico en la Historia*. Editorial Porrúa. México. 2000.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Editorial Lumen. España. 1988.
- ELIADE, Mircea. *Lo Sagrado y lo Profano*. Editorial Paidós. España. 2012.
- FERNÁNDEZ, Bernardo. *Bajo la Máscara*. Almadía. México. 2014.
- GARCÍA-PELAYO y Gross, Ramón. *Pequeño Larousse en Color*. Basado en el *Nuevo Pequeño Larousse Ilustrado* de Miguel de Toro Gisbert. Editorial Noguer. Barcelona, España. 1975.
- GRACIAN, Baltasar. *El Héroe. El Discreto*. Epasa – Calpe Argentina S.A. Colección Austral. Buenos Aires, Argentina. 1946.
- HODARA, Joseph. *Historia, Héroes y Antihéroes*. Colegio de México. México. 1984.
- KLAPP, Orrin E. *Héroes, Villanos y Locos*. Traducción de Guillermo Gayá Nicolau. Editorial Grijalbo S.A. México. 1971.
- MÉRIDA, Pablo. *El Zorro y Otros Justicieros de Película*. Nuer Ediciones. Madrid, España. 1997.
- MORA Carl J. *Mexican Cinema: Reflections of a Society, 1896-2004*. McFarland & Company. Estados Unidos. 2005.
- PAZ, Octavio. *El Laberinto de la Soledad*. Fondo de Cultura Económica. México. 1996.
- SÁNCHEZ, Francisco. *Luz en la Oscuridad. Crónica del Cine Mexicano 1896 – 2002*. Conaculta y Cineteca Nacional. México. 2002.

Hemerografía

- ALBARRÁN Torres, César. *Una Revolución Silenciosa y Entretenida*. En revista *Cine Premiere*. No. 157. Editorial Publisecciones PSPS Premiere. México. 2007.
- AVIÑA, Rafael. *Los Otros Héroes de las Galaxias*. En revista *Somos, Especial de colección Star Wars*. Editorial Televisa S.A. de C.V. México. Mayo, 1999.
- BARRAZA Ontiveros, Jorge Luis. *Súper Chafas Contra el Año del Mal*. Saeta Estudio. México. 2010.
- CRUZ, José G. *Santo. El Enmascarado de Plata #1*. Ediciones José G. Cruz. México. 1952.
- DELGADO, Edgar. *Ultrapato #3*. Editorial CYGNUS. México. 1994.
- KORSTANJE, Maximiliano. *El Mito del Héroe: Morfología y Semántica de la Figura Heroica*. Revista de Antropología, Vol. 53, No. 2. Fondo de Cultura Económica. Argentina. 2007.
- NOROÑA, Enrique y Grecia, Alonso. *Relámpago. El Ser Increíble #1*. La Prensa. México. 1964.
- SOTO Díaz, Rubén Eduardo. *Historietas para jóvenes y adultos en México en Del tebeo al manga: Una historia de los cómics 9. Revistas de aventuras y de cómic para adultos*. Panini. España. 2012.

Internet

- ADMIN-CC. *Confidencias de un Superhéroe*. En www.LEERMEX.com/libro/confidencias-de-un-superheroe/
- ADMINISTRADOR. *Los Sketches de la Carabina de Ambrosio en el Programa Hoy*. En LASNOTICIASMEXICO.com/blog18/2012/05/14/los-sketches-de-la-carabina-de-ambrosio-en-el-programa-hoy-fotos/
- AGENCIAS. *Crea Susana Zabaleta a la Súper Zaba Vengadora*. PERIODICOCORREO.com.mx/crea-susana-zabaleta-a-la-super-zaba-vengadora/ 3 de julio de 2015, 12:00 hrs.
- ALEJANDRO. *Chanoc, Aventuras de Mar y Selva*. En COMIQUERO.com/comics/comenta/chanoc-aventuras-de-mar-y-selva/

- ALVAMARQUINA. *Entrevista a Rubén Lara y Romero, creador de Fantomas - Parte 1*. En ARTES9.com/entrevista-a-ruben-lara-y-romero-creador-de-fantomas-parte-1/
- ALVAMARQUINA. *Manuel Moro Cid y Anibal 5*. En ARTES9.COM/2007/07/06/manuel-moro-cid-co-autor-de-anibal-5/
- ANÓNIMO. *Adelita*. En www.ANGELFIRE.com/comics/latinoamerica/adelita.html
- ANÓNIMO. *Aqua*. www.INTERNATIONALHERO.co.uk/a/aqua.htm
- ANÓNIMO. *B-Squad. Policía Especial*. En www.ANIMEDIA.com.mx/animecomics/comics/bsquad.html
- ANÓNIMO. *Blue Demon Biography/Filmography*. En www.SANTOANDFRIENDS.com/BlueDemonPage.htm
- ANÓNIMO. *Centella Azul*. En www.CENTELLAAZUL.com/#!personajes/c1eqq
- ANÓNIMO. *Círculos de Lectura: Presentación de Cómic 'Koaatl el Defensor' y 'Caballero de Cristal'*. UTSLP.EDU.mx/index.php/circulos-de-lectura-presentacion-de-comics-koatl-el-defensor-y-caballero-de-cristal/
- ANÓNIMO. *Cruz, José Guadalupe*. En ESCRITORES.CINEMEXICANO.unam.mx/biografias/C/CRUZ_jose_guadalupe/biografia.html
- ANÓNIMO. *Cyber-Beast*. En www15.BRINKSTER.com 15 de enero de 2015, 14:30 hrs.
- ANÓNIMO. *Destello*. En www15.BRINKSTER.com/lacucaracha/destellomed.html
- ANÓNIMO. *Derbez en Cuando*. En es.WIKIPEDIA.org/wiki/Derbez_en_cuando
- ANÓNIMO. *EDAR*. En www.KINGDOMCOMICS.org/edar.html
- ANÓNIMO. *'El Arsenal: Extraño Enemigo': Miniserie de Cómic Mexicanos*. En AXXON.com.ar/not/153/c-1530146.htm
- ANÓNIMO. *El Jinete Negro*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula3146
- ANÓNIMO. *El Lobo Blanco*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula3332

- ANÓNIMO. *El Ninja Mexicano*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula985
- ANÓNIMO. *El Pantera*. En www.ELPANTERA.net/?page_id=70
- ANÓNIMO. *El Santo*. En BIOGRAFIASDELEYENDA.GALEON.com/aficiones1100730.html
- ANÓNIMO. *El Santos*. En www.ANGELFIRE.com/comics/latinoamerica/el_santos.html
- ANÓNIMO. *El Yaqui Justiciero*. En www.CIAO.es/Alma_Grande_Alma_Grande_El_Yaqui_Justiciero_Chano_Urueta__Opinion_1612533COCOL1937-CAMINANDO.blogspot.mx
- ANÓNIMO. *Kaliman*. En SITES.GOOGLE.com/site/hemerotecaprivada/kaliman
- ANÓNIMO. *La Guerrera Vengadora*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula1918
- ANÓNIMO. *Los Caciques*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula2529
- ANÓNIMO. *Los Cinco Halcones*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula3121
- ANÓNIMO. *Los Forajidos*. En www.IMCINE.gob.mx/cine-mexicano/pelicula3324
- ANÓNIMO. *Santo. El Enmascarado de Plata*. En CINEMEXICANO.mty.itesm.mx/estrellas/el_santo.html
- ANÓNIMO. *Serie: Beiker, el Hombre Misterio*. En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/40
- ANÓNIMO. *Serie: Brenty*. En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/41
- ANÓNIMO. *Serie: El Flechador del Cielo*. En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/83
- ANÓNIMO. *Serie: El Hijo de Wama*. En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/361
- ANÓNIMO. *Serie: El Hombre Azul*. En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/261/imagen/0438#imagenes
- ANÓNIMO. *Serie: Juan Sin Miedo*. En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/232

- ANÓNIMO. *Serie: La Marca del Zorrillo.* En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/281
- ANÓNIMO. *Serie: Nancy.* En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/63
- ANÓNIMO. *Serie: Súper-Hombre.* En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/37
- ANÓNIMO. *Serie: Wama, el Hijo de la Jungla (También Wama, el Dios de la Jungla).* En www.PEPINES.UNAM.mx/serie/show/id/421
- ANÓNIMO. *Susana Romero Medina.* En KABOOM.com.mx/kronikas/kuadradas/lang/es/about/susana-romero-medina/
- ANÓNIMO. *Ultrapato.* En www.ANIMEDIA.com.mx/animecomics/comics/ultrapato.html
- ANÓNIMO. *Valiants.* En www.ANIMEDIA.com.mx/animecomics/comics/valiants.html
- ANÓNIMO. *Who is El Peso Hero?* En www.ELPESOHERO.com
- ANÓNIMO. En www.EL5ANTUARIO.org
- ARAGÓN Rosales, Habin y López Estrada, Javier. *Sin el Agua, nos Agüitamos.* En www.GACETA.UDG.mx/Hemeroteca/paginas/85/20-85.pdf
- ARÁMBURO, Hugo. *Una Charla con Renato Guerra, Dibujante Regio de Cómics y Colorista de Moonstone Books.* En www.COMIKAZE.net/2010_05_01_archive.html?zx=d87d90a0f4543406
- ARCEO S. Martín. *Vida de Cuadritos / Bajo la Máscara, un Cómic en Prosa.* En www.JORNADA.UNAM.mx/ultimas/2014/06/17/vida-de-cuadritos-bajo-la-mascara-un-comic-en-prosa-2937.html
- ARCEO S., Martín. *Vida de Cuadritos/Enrique 'Spike' Puig, el Primer Mexicano que Escribe en Marvel.* En <http://www.JORNADA.UNAM.mx/ultimas/2015/02/03/vida-de-cuadritos-enrique-spike-puig-el-primer-mexicano-que-escribe-en-marvel-7926.html>
- ARIAS, Daniel. *5 Superhéroes Mexicanos que Ya Nadie Recuerda.* En www.GAMEDOTS.mx/superheroes-mexicanos-0
- BAJO las Capuchas. *Recordando a Superzan.* En BAJOLASCAPUCHASMX.blogspot.mx/2010/02/recordando-superzan.html
- BALDERAS Carrillo, Oscar Eduardo. *Mantis.* En LACUCARACHA.WIKIDOT.com/mantis

- BARTRA, Armando. *Santo, el Enmascarado de Papel, contra los Profetas Aldeanos*. En CUADRIVIO.net/dossier/apocalipticos-integrados/
- BAZARTE, Willebaldo. *Los Viajes de Sdubi*. En LALONCHERADELLOSRECUERDOS.BLOGSPOT.mx/2009/12/los-viajes-de-sdubi.html
- BERNASCONI Castelli, Bruno. *El Angel Paladín de la Justicia Foto Montaje 1954*. En ELAZOTEVENEZOLANOELBLOG.blogspot.mx/2014/09/el-angel-paladin-de-la-justicia-foto.html
- BERNASCONI Castelli, Bruno. *Santo el Enmascarado de Plata – Primer Volumen 1952*. En www.KINGDOMCOMICS.org/historietas.html
- BONILLA, Amparo. *Kalimán: El Hombre Increíble*. www.MIBLOGDECINEYTV.com/2011/03/kaliman-el-hombre-increible/
- CARLOS ‘Dinamita’. *El Cuervo Azul*. En SENSACIONALDELUCHAS.blogspot.mx/2010/02/el-cuervo-azul.html
- CARRILLO, Sebastián ‘Bachan’. *Bachan*. En FESTOCOMIC.com/invitados/bachan/
- CARRILLO, Sebastián ‘Bachan’. *El Bulbo*. En PRODUCCIONESBALAZO.com/wp-content/uploads/2009/03/ftbulbo.jpg
- CHAÏNE DE KUAUHTLI1000. *Videos Simonazo Orígenes*. En www.YOUTUBE.com/channel/UC-PJ_hN2bknkG3Xt11RKSnA
- CINEFANIA.COM. *Jinetes de la Bruja (En el Viejo Guanajuato, Los (1965))*. En www.CINEFANIA.com/movie.php/54370/es
- COBOS, Raúl. *El Simón Simonazo y el Súper Chiss un Cómic Netamente Mexicano*. En lasnoticiasmexico.com/blog103/2013/12/04/el-simon-simonazo-y-el-super-chiss-un-comic-netamente-mexicano/
- COCOL1937. *El Águila Negra*. En COCOL1937-CAMINANDO.blogspot.mx/2012/04/el-aguila-negra.html
- CORONEL, Antonio. *Tetsuko: La Chica de Acero*. En MANGAMEXICO.blogspot.mx/2014/06/tetsuko-la-chica-de-acero-de.html
- CORONEL Begazo, Jaime y Franco, Fernando. *Recordando a Fantomas, la Amenaza Elegante*. En BLOGS.PERU21.pe/comics21/2009/11/recordando-a-fantomas-la-amena.html
- COYOTE COJO. *CINACROS*. En CUEVACOYOTECOJO.blogspot.mx/2008/12/cinacros.html

- CRIOLLO, Raúl. *El Cómic No lo es Todo... Solo Ganas de Chingar*. En www.etcetera.com.mx/articulo.php?articulo=19738
- CRISTERNA, Salvador y Arias, Ana Karen. *Presentó Canal Once 'Sofía Luna, Agente Especial', la Nueva Serie de Divulgación Científica de Once Niños*. En www.ONCETV-IPN.net/acercade/boletin_698.html
- CUACHARA Luchagor. *Mil Máscaras, una Leyenda*. En laaficion.MILENIO.com/firmas/cuachara_luchagor/Mil-Mascaras-leyenda_18_343345706.html
- CUADRIVIO. *Santo, el Enmascarado de Plata, contra los Profetas Aldeanos*. En CUADRIVIO.net/dossier/apocalipticos-integrados/
- DE ANDA, Carlos. *Bienvenidos*. En ARCANA-OBSCURA-COMIC.BLOGSPOT.mx/search/label/BIENVENIDOS%20-%20INTRO
- DE LA MAZA, Matías. *Los mejores (y peores) villanos del cine de superhéroes*. En www.ELDINAMO.cl/blog/los-mejores-y-peores-villanos-del-cine-de-superheroes/
- ESTRADA, Roberto. *Chichis y mota para sobrevivir al sexenio*. En la versión electrónica de la Gaceta de la Universidad de Guadalajara. www.GACETA.UDG.mx/nota1.php?id=13076
- DELGADO, Javier. *Águila Solitaria (Lonely Eagle)*. En www.INTERNATIONALHERO.co.uk/m/mexico.html
- 'DINAMITA', Carlos. *Sensacional de Luchas*. En SENSACIONALDELUCHAS.blogspot.mx/2009/04/santo-la-leyenda-de-plata.html
- DURAN, Uriel. *The Fly in Mexico*. En www.MIGHTYCRUSADERS.net/mexico.htm
- EL CACHA. *Escuadrón Alpha/Atomik Cat*. En ELBLOGDELCACHA.BLOGSPOT.mx/2008/01/columna-nacional-15.html
- EL CACHA. *Los Magníficos*. En ELBLOGDELCACHA.BLOGSPOT.mx/2008/01/columna-nacional-17.html
- ELMETICHE007. *chisme comic anibal 5 historieta de Jodorowsky mucahi bassoco*, En www.YOUTUBE.com/watch?v=jcaxjONEoaI
- ERREGUERENA, Ma. Josefa. *Libros*. En www.REVISTADELAUNIVERSIDAD.UNAM.mx/ojs_rum/files/journals/1/articles/10768/public/10768-16166-1-PB.pdf

- ESPINOSA, Eduardo. *La Historia del Luchador sin Nombre*. En LAAFICION.MILENIO.com/masaficion/historia-luchador-nombre-Mistico-Sin_Cara_y_Mysteiz-Lucha_Libre_AAA_0_610139144.html
- FERRER, Everardo. *Blue Demon Jr., el Legado 1*. En ARTES9.com/2008/08/18/blue-demon-jr-el-legado-1/
- FERRER, Everardo. *Tinieblas “el Sr. Misterio” Será Homenajado por sus Dibujantes en TNT Especial*. En ARTES9.com/tinieblas-el-sr-misterio-sera-homenajado-por-sus-dibujantes/
- FILMAFFINITY. *AAA – La Película*. En www.FILMAFFINITY.com/mx/film697267.html
- FILMAFFINITY. *Aquella Rosita Álvarez*. En www.FILMAFFINITY.com/mx/film796202.html
- FILMAFFINITY. *Lola la Trailera 3 (El Gran Reto)*. En www.FILMAFFINITY.com/es/film450134.html
- FONSECA Cano, David y Álvarez Muñoz, Igor. *La Evolución del Concepto de Superhéroe*. En www.CIRCULOHERMENEUTICO.com/NuevosHermeneutas/Colaboraciones/comic.pdf
- FRANCO, Alejandro. *Crítica: La Mujer Murciélago*. En www.SSSM.com.ar/arlequin/mujer-murcielagomx.html
- FRANCO, Alejandro . *Crítica: Santo y la Tigresa en el Águila Real*. En www.SSSM.com.ar/arlequin/santo-aguila-real.html
- GARCÍA, Santiago. *La Araña Verde*. En SANTIAGOGARCIABLOG.blogspot.mx/2010/12/la-arana-verde.html
- GARCÍA Michel, Hugo. *El Chanoc, el rock y el Monsi*. En www.MILENIO.com/cdb/doc/impreso/8790098
- GARZA Marín, A. David. *Starman, el Libertario*. En www.YOUTUBE.com/watch?v=KatiOhjUkIg
- GAVALER, Chris. *The Patron Saint of Superheroes*. En THEPATRONSAINTOFSUPERHEROES.WORDPRESS.com/tag/mort-weisinger/
- GJD. *Blue Demon Jr.: La Historia de un Hijo Adoptivo*. En www.INFORMADOR.com.mx/deportes/2011/346052/6/blue-demon-jr-la-historia-de-un-hijo-adoptivo.htm

- GÓMEZ Bolaños, Roberto. *El Chapulín Colorado es un Héroe*. En CHESPIRITO.com/personajes/5-el-chapulín-colorado/
- GONZÁLEZ, Alejandro. *Ixtac*. En *La Casa de Chanoc*, En files.NYU.edu/dag376/public/sites/chanoc/ixtac.html
- GONZÁLEZ Arambriz, Marco. *Superzan el Invencible*. En www.REVISTACINEFAGIA.com/2009/08/superzan-el-invencible/
- GONZÁLEZ Loyo, Óscar. *Historia*. En KARMATRONYLOSTRANSFORMABLES.blogspot.mx/2008_04_01_archive.html
- GUTIÉRREZ, Vanessa. *Sebastián Zurita es un 'Ángel Caído'*. En www.QUIEN.com/espectaculos/2010/12/13/sebastian-zurita-y-su-39angel-caido39
- GUTIERREZ Ramírez, Ezra. *Justicia Para 'Chanoc', el Reto de René Cardona III*. En www2.ESMAS.com/entretenimiento/programastv/noticias/126690/chanoc-reto-director-rene-cardona-iii/
- HCH. *Crítica, Sátira y Diversión*. En www.EXCELSIOR.com.mx/2013/01/06/funcion/877873
- HERNÁNDEZ, Arturo. *Houston responde a Carmen Aristegui que responde a Laura Bosso*. www.YOUTUBE.com/watch?v=KuXgE5fOdW0&list=TLsG4wh--1vQopdkap0MsavMLP3aEnYf8T
- HERNÁNDEZ Cedillo, Miguel Ángel. *Entrevista a Bachan*. En COMICMEXICANO.BLOGSPOT.mx/2008/11/entrevista-bachan.html
- HERNÁNDEZ, Lucía. *Súper X: Llegan los Superhéroes a Blim*. En www.PUBLIMETRO.com.mx/mx/entretenimiento/2017/01/22/llegan-superheroes-blim.html
- HEROESREALES. *Héroes Reales*. En www.HEROESREALES.BLOGSPOT.es/
- HIJO del Santo. *65 Aniversario Luchístico. Santo el Enmascarado de Plata*. Periódico Récord. 26 de julio de 2007. En www.ELHIJODELSANTO.com.mx/65aniversario.html

- HIJO del Santo, El. *La Historia del Personaje Huracán Ramírez*. En www.RECORD.com.mx/opiniones/noticias/462524/la-historia-del-personaje-huracan-ramirez
- HUMBERFAR. *¡Se Inicia la Cuenta Regresiva!... ¡Faltan 9!... Thagor de la Selva* n° 33. En COMICSDELAPRENSA.blogspot.mx/2011_03_01_archive.html
- IGLESIAS, Emilio. *¿Qué es la Literatura Pulp?* En www.RELATOSPULP.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html
- IGUANOMAYOR. *Leer Comics: Hydro kids, Aqua y La Iguana*. En ESCOMIC.blogspot.mx/2005/08/leer-comics-hidro-kids-aqua-y-la.html
- IMDB.com
- www.INTERNATIONALHERO.co.uk/m/mexico.htm
- ISLAS, Vicente. *Nuevo Programa, Nuevas Ideas (LOS SÚPER CÍVICOS)*. En vicenteislas.ESPACIOBLOG.com/post/2006/07/18/nuevo-programa-nuevas-ideas-los-super-civicos-
- JASSO, Leopoldo. *El Cerdotado, un Garbanzo de a Libra*. En www.MILENIO.com/cdb/doc/noticias2011/434f5cc48739b1e6f2b64e6cf2eab565
- JIMÉNEZ Todd D., Ricardo. *Kalimán en el Cine*. www.KALIMAN.net/cine.htm
- JIMÉNEZ Todd D., Ricardo. *Personajes. Kalimán*. www.KALIMAN.net/perkaliman.htm
- JOSÉVC. *Orión – el Atlante*. En ORIONELATLANTE.blogspot.mx/2009/05/archivos-de-cronos-7-orion-el-atlante.html
- JUNIOR2004. *Neutrón el Enmascarado Negro (1960) PEDIDO*. En CINEMEXICANODELGALLETAS.blogspot.mx/2013/10/neutron-el-enmascarado-negro-1960-pedido.html
- KIMBLE, Richard. *Las Aventuras de Capulina*. En www.ANIMARTE.com/comunidad/las-aventuras-de-capulina-3433/
- MARADIAGA Aguilar, Alondra C. *Una Peligrosa Admiración: Narco-Cultura. El Globalista. México. S/Ed.* En www.ELGLOBALISTA.ITAM.mx/Secciones/polYeco/Narco-cultura.php

- LAGUNAS, Aile. *Neutrón contra el Criminal Sádico (1965)*. En www.MORBIDOFEST.com/archivos/22328
- LARIOS, Manuel. *Los Súper Cívicos Buscan Más Orden en la Ciudad*. En www.MASPORMAS.com/nacion-df/df/los-super-civicos-buscan-mas-orden-en-la-ciudad
- LENIN, Matius. *Ultrapato (Superhéroe)*. En MOUNSTROTECA.blogspot.mx/2011/12/ultrapato-superheroe.html
- LESTAT THE VAMPIRE. *CINACROS*. En COMICORP.blogspot.mx/2010/07/cinacros.html
- LESTAT THE VAMPIRE. *Serpio el Cómic*. En COMICORP.blogspot.mx/2009/06/serpio-el-comic.html
- www.LIVRE.fnac.com/a1496329/Bess-Anibal-Cinq
- LOKI. *Tinieblas (Darkness)*. En www.INTERNATIONALHERO.co.uk/t/tiniebla.htm
- LÓPEZ Aguirre, Sergio. *El Agente 00-P2*. En www.CINEPREMIERE.com.mx/review-cine-el-agente-00-p2.html
- MAN_0022. *Starman, el Libertario*. En www.THEHOUSEOFBLOGS.com/articulo/209307.html
- MARCOVALDO. *Black Shadow ¡La Incógnita Desenmascarada!* En www.COMICVINE.com/black-shadow-la-incognita-desenmascarada/4050-43003/
- MARIACHI de Corazón. *Las Aventuras del látigo Negro 1959*. En ELAYERDERUBENGALAN.FOROACTIVO.com/t67-las-aventuras-del-latigo-negro-1959
- MARTÍNEZ Longoria, Gilberto. *Médico Asesino*. En QUIENESQUIENLUCHALIBRE.blogspot.mx/2013/09/medico-asesino.html
- MATHELINUX. *Ver Los Jinetes de la Bruja: En el Viejo Guanajuato (1966)*. En www.PELICULASMAS.com/peliculas-de-terror/16253/ver/los-jinetes-de-la-bruja-en-el-viejo-guanajuato-1966.html/
- MEXICOCOMIC. *Adelita y las guerrilleras*. En www.MEXICOCOMIC.blogspot.mx/2011/06/adelita-y-las-guerrilleras.html
- MEXICOCOMIC. *Arandú – El Príncipe de la Selva*. En MEXICOCOMIC.blogspot.mx/2009/11/arandu-el-principe-de-la-selva.html

- MEXICOMIC. *Condónman.* En
MEXICOCOMIC.BLOGSPOT.MX/2010/11/condonman.html
- MEXICOMIC. *El Pantera.* MEXICOCOMIC.BLOGSPOT.MX/2010/06/el-pantera.html
- MONROY Caracas, Everardo. *En 1938, el Zorro Hizo de las Suyas en Tepoztlán.* En
TINTAGUERRERENSEDOTCOM.WORDPRESS.COM/2012/02/01/nuestro-zorro-mexicano-en-1938-hizo-de-las-suyas-en-los-cerros-de-tepoztlan/
- MYSTERYSCOOPY; UltraMan Topfan; Arawn 999 y Diegoshi. *Arácnido, Jr. (Earth TRN-521).* En
MARVEL.WIKIA.COM/Ar%C3%A1cnido,_Jr._%28Earth-TRN521%29
- NÁVAR, José Xavier. *El Houdini Mexicano que Perdió al Hacer un Salto Mortal.* En www.ELUNIVERSAL.com.mx/espectaculos/100425.html
- NOTIMEX. *Alex de la Iglesia Filmará Saga de 'El Santo'.* En www.ELUNIVERSAL.com.mx/articulo/espectaculos/musica/2015/09/21/alex-de-la-iglesia-filmara-saga-de-el-santo
- NOTIMEX. *Muere el Luchador Black Shadow.* En www.ESMAS.com/noticierostelevisa/mexico/610309.html
- NOTIMEX. *Será "Houston, Tenemos un Programa" de Irreverencias y Opiniones.* En www.20MINUTOS.com.mx/noticia/b3865/sera-houston-tenemos-un-programa-de-irreverencias-y-opiniones/
- OCAMPO, Ernesto. *Black Shadow: La Muerte de un Revolucionario.* En SUPERLUCHAS.net/2007/03/12/black-shadow-la-muerte-de-un-revolucionario/
- ORTIZ, Geo. *Alphaman.* En
CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.MX/p/superheroes.html
- ORTIZ, Geo. *Blue Demon.* En
CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.MX/2015/08/blue-demon.html
- ORTIZ, Geo. *Dragón Negro.* En
CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.MX/2015/07/dragon-negro.html
- ORTIZ, Geo. *Electro.* En
CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.MX/2015/10/electro.html
- ORTIZ, Geo. *Gomita.* En
CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.MX/2016/06/gomita.html

- ORTIZ, Geo. *Jatman.* En CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.mx/2016/06/jatman.html
- ORTIZ, Geo. *Koatl.* En campeonesjusticieros.blogspot.mx/2016/03/koatl.html
- ORTIZ, Geo. *Reactor.* CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.mx/2015/11/reactor.html
- ORTIZ, Geo. *Sdubi.* En CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.mx/2015/06/sdubi.html
- ORTIZ, Geo. *Xiuhcóatl.* En CAMPEONESJUSTICIEROS.BLOGSPOT.mx/2015/06/xiuhcoatl.html
- PANCHOC. *Aquí Llega Rugiendo El Pantera.* En DESDELGLOBO.com/pantera/
- PÉREZ Trujillo, Yair. *¿Qué es Caballero de Cristal?* En www.YOUTUBE.com/watch?v=z_coMpTeQKM
- PORTUGUÉS, Javier y Esteban Portugués C. *Curiosidades del Chapulín Colorado.* En www.CHAVODEL8.com/elchapulin/historia.php
- PORTUGUÉS, Javier y Esteban Portugués C. *Único Gran Homenaje al Chapulín Colorado.* En www.CHAVODEL8.com/elchapulin/
- PRIEGO, Ernesto. *Blue Demon: You Can't Kill a Vampire.* En www.GOTHIC.stir.ac.uk/guestblog/blue-demon/
- RAMÍREZ, Renlet. www.CHESPIRITO.org/index.htm
- REAL Academia Española. *Diccionario de la Lengua Española.* Espasa-Calpe. 2005. En www.WORDREFERENCE.com/definicion/súper
- RICOEUR Paul Ricoeur. *La Identidad Narrativa.* En textosontologia.files.WORDPRESS.com/2012/09/la-identidad-narrativa-paul-ricoeur.pdf
- RUIZ del Amor, José. *Antar (1961).* En TEBEOSYCOMICS.blogspot.mx/2012/01/antar-1961.html
- RUIZ Mondragón, Ariel. *Entrevista con José Gordon y Micro.* En REVISTAREPLICANTE.com/el-sueno-de-la-ciencia/
- RUSSI Díaz, Julián. *Top Ten, los Mejores Superhéroes Latinoamericanos.* En es.MISHES.com/articulos/disenio-grafico/superheroes-latinoamericanos
- SAENZ, Federico. *El Pantera.* En ELFANZINE.tv/2013/09/el-pantera/
- SÁNDEL, Alberto. *Thor: Un Mundo Oscuro.* En ENFILME.com/resenas/en-pantalla/thor-un-mundo-oscuro

- SCARLATA. *El Último Chinaco*. En www.COVERCARATULAS.com/El_Ultimo_Chinaco~6277.html
- SERGEL. *Blue Demon*. En www.CINEFANTASTICO.com/bio.php?id=69
- SOTO Díaz, Rubén Eduardo. *50 Años, de Tawa el Hombre Gacela*. En MULDERCOMICS.blogspot.mx/2009/09/50-anos-de-tawa-el-hombre-gacela.html
- SOTO Díaz, Rubén Eduardo. *Chanoc Cumple 50 Años*. En LANUEZ.blogspot.mx/2009/09/chanoc-cumple-50-anos.html
- TRINO. *El Santos*. En www.TRINO.com.mx/el-santos/
- UNOMÁSUNO. *Osés Fernández, Fernando*. En escritores.CINEMEXICANO.unam.mx/biografias/O/OSES_fernandez_fernando/biografia.html
- URESTE, Manu. *El Peso Hero: El Superhéroe que Protege a Migrantes y Combate al Narco (Videos)*. En www.ANIMALPOLITICO.com/2014/01/el-peso-hero-el-superheroe-de-los-migrantes-que-combate-los-carteles/#axzz3BwUw3N7i
- VALDES, Eduardo. *El Águila Descalza (Alfonso Arau)*. En CINEYMEXICO.blogspot.mx/2011/01/1969-el-aguila-descalza-alfonso-arau.html
- VEGA, Mariana. *El Cine 'Grinshouse' ¿Por Qué Nos Encantan las Películas Sangrientas?* En ELSEMANARIO.com/reportajes/3800/el-cine-grindhouse-por-que-nos-encantan-las-peliculas-sangrientas/
- VELASCO, Arnulfo Eduardo. *El Sueño de los Héroes en el Cine Estadounidense Contemporáneo*. 2000. En revista digital *Sincronía*. Universidad de Guadalajara. SINCRONIA.CUCSH.UDG.mx/cineus.htm
- VÉLEZ, Julio. *Del Toro y Stan Lee hablan sobre la serie The Hulk*. Cine Premiere. En www.CINEPREMIERE.com.mx/del-toro-y-stan-lee-hablan-sobre-la-serie-the-hulk.html
- VIGUERAS, Ricardo. *A Mal Gato, Mala Rata: Mujeres Machas en Adelita y las Guerrilleras, de José G. Cruz*. En www.TEBEOSFERA.com/documentos/documentos/mujeres_machas_en_adelita_y_las_guerrillas.html
- VIGUERAS, Ricardo. *Mujeres Machas en Adelita y las Guerrilleras, de José G. Cruz*. En

www.TEBEOSFERA.com/documentos/documentos/mujeres_machas_en_adelita_y_las_guerrillas.html

- WIKIMEXICO. *Microhistorias: Superhéroes Mexicanos*. En www.SINEMBARGO.mx/07-04-2013/577963
- ZAPIÁN, Pedro. *Alma Grande*. En www.ANGELFIRE.com/comics/latinoamerica/alma_grande.html
- ŽIŽEK, Slavoj. *Batman y la dictadura del proletariado*. En blog El Puercoespín. www.ELPUERCOESPIN.com.ar/2012/09/06/batman-y-la-dictadura-del-proletariado-por-slavoj-zizek/

Filmografía

- *3 Ninjas*. Director: Jon Turteltaub. Protagonistas: Victor Wong, Michael Treanor, Max Elliott Slade y Chad Power. Estados Unidos. 1992. 84 min.
- *300*. Director: Zack Snyder. Protagonistas: Gerard Butler, Lena Headley y Dominic West. Estados Unidos. 2006. 117 min.
- *American Ninja*. Director: Sam Firstenberg. Protagonistas: Michael Dudikoff, Steve James y Judie Aronson. Estados Unidos. 1985. 95 min.
- *Batman*. Director: Tim Burton. Protagonistas: Michael Keaton, Jack Nicholson y Kim Basinger. E.U.A. 1989. 126 min.
- *Batman Begins*. Director: Christopher Nolan. Protagonistas: Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson y Katie Holmes. Estados Unidos y Reino Unido. 2005. 140 min.
- *Batman Returns*. Director: Tim Burton. Protagonistas: Michael Keaton, Danny DeVito y Michelle Pfeiffer. Estados Unidos. 1992. 126 min.
- *Close Encounters of the Third Kind*. Director: Steven Spielberg. Protagonistas: Richard Dreyfuss, François Truffaut y Teri Garr. Estados Unidos. 1977. 137 min.
- *Buck Rogers*. Directores: Ford Beebe y Saul A Goodkin. Protagonistas: Buster Crabbe, Constance Moore y Jackie Moran. Estados Unidos. 1939. 237 min.
- *Flash Gordon*. Directores: Frederick Stephani y Ray Taylor. Protagonistas: Buster Crabbe, Jean Rogers y Charles Middleton. Estados Unidos. 1936. 245 min.
- *Daredevil*. Director: Mark Steven Johnston. Protagonistas: Ben Affleck, Jennifer Garner y Colin Farrell. Estados Unidos. 2003. 103 min.

- *Dick Tracy*. Director: Warren Beatty. Protagonistas: Warren Beatty, Madonna y Al Pacino. Estados Unidos. 1991. 105 min.
- *Dick Tracy Meets Gruesome*. Director: John Rawlins. Protagonistas: Ralph Byrd, Boris Karloff y Anne Gwynne. Estados Unidos. 1947. 65 min.
- *El Águila Descalza*. Director: Alfonso Arau. Protagonistas: Alfonso Arau, Ofelia Medina, Christa Linder, José Gálvez. México. 1971. 90 min.
- *El Charro de las Calaveras*. Director: Alfredo Salazar. Protagonistas: Dagoberto Rodríguez, David Silva, Alicia Caro y Pascual García Peña. México. 1965. 79 min.
- *El Santos VS la Tetona Mendoza*. Director: Augusto Mendoza. Protagonistas: Daniel Jiménez Cacho, Héctor Jiménez, Regina Orozco y José María Yazpik. México. 2012. 90 min.
- *Enter the Ninja*. Director: Menahem Golan. Protagonistas: Franco Nero, Susan George y Shô Kosugi. Estados Unidos. 1981. 99 min.
- *Fantômas*. Director: André Hunbelle. Protagonistas: Jean Marais, Louis de Funès y Mylène Demongeot. Francia e Italia. 1964. 100 min.
- *Fantômas: À l'ombre de la guillotine*. Director: Louis Feuillade. Protagonistas: René Navarre, Edmund Breon y Georges Melchior. Francia. 1913. 54 min.
- *Flash Gordon*. Director: Mike Hodges. Protagonistas: Sam J. Jones, Melody Anderson y Max von Sydow. Reino Unido y Estados Unidos. 1980. 111 min.
- *Hercules*. Directores: Ron Clements y John Musker. Protagonistas: Tate Donovan, Susan Egan y James Woods. 1997. 93 min.
- *Hercules*. Director: Brett Ratner. Protagonistas: Dwayne Johnson, Ian McShane y John Hurt. Estados Unidos. 2014. 98 min.
- *Hercules in New York*. Director: Arthur Allan Seiderman. Protagonistas: Arnold Schwarzenegger, Arnold Stang y Deborah Loomis. Estados Unidos. 1969. 75 min.
- *Iron Man 3*. Director: Shane Black. Protagonistas: Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow y Guy Pearce. Estados Unidos y China. 2013. 130 min.
- *Juve contre Fantômas: À l'ombre de la guillotine*. Director: Louis Feuillade. Protagonistas: René Navarre, Edmund Breon y Georges Melchior. Francia. 1913. 61 min.

- *La Verdadera Historia de Barman y Droguín*. Director: Gilberto de Anda. Protagonistas: Víctor Trujillo, Ausencio Cruz y Valentín Trujillo. México. 1991. 90 min.
- *Mandrake*. Director: Harry Falk. Protagonistas: Anthony Herrera, Simone Griffeth y Ji-Tu Cumbuka. Estados Unidos. 1939. 100 min.
- *Mandrake the Magician*. Directores: Norman Deming y Sam Nelson. Protagonistas: Warren Hull, Doris Weston y Al Kikume. Estados Unidos. 1939. 215 min.
- *Sin City*. Directores: Robert Rodríguez, Frank Miller y Quentin Tarantino. Protagonistas: Bruce Willis, Mickey Rourke, Jessica Alba y Clive Owen. Estados Unidos. 2005. 124 min.
- *Spider-Man 2*. Director: Sam Raimi. Protagonistas: Tobey Maguire, Kristen Dunst y Alfred Molina. Estados Unidos. 2004. 127 min.
- *Stardust*. Director: Matthew Vaughn. Protagonistas: Charlie Cox, Claire Danes, Robert De Niro y Sienna Miller. Estados Unidos, Reino Unido e Islandia. 2007. 127 min.
- *Star Wars*. Director: George Lucas. Protagonistas: Mark Hamill, Alec Guinness, Harrison Ford y Carrie Fisher. Estados Unidos. 1977. 121 min.
- *Superman*. Director: Richard Donner. Protagonistas: Christopher Reeve, Margot Kidder y Gene Hackman. Estados Unidos y Reino Unido. 1978. 148 min.
- *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Director: Steve Barron. Protagonistas: Judith Hoagh, Elias Koteas, Kevin Clash y James Saito. Estados Unidos. y Hong Kong. 1990. 93 min.
- *The Adventures of Robin Hood*. Directores: Michael Curtiz y William Keighley. Protagonistas: Errol Flynn, Olivia de Havilland y Basil Rathbone. Estados Unidos. 1938. 102 min.
- *The Dark Knight*. Director: Christopher Nolan. Protagonistas: Christian Bale, Heath Ledger, Michael Caine y Aaron Eckhart. Estados Unidos y Reino Unido. 2008. 152 min.
- *The Dark Knight Rises*. Director: Christopher Nolan. Protagonistas: Christian Bale, Tom Hardy, Anne Hathaway y Michael Caine. Estados Unidos y Reino Unido. 2012. 165 min.

- *The Phantom*. Director: Reeves Eason. Protagonistas: Tom Tyler, Jeanne Bates y Ernie Adams. Estados Unidos. 1943. 299 min.
- *The Phantom*. Director: Simon Wincer. Protagonistas: Billy Zane, Kristy Swanson, Treat Williams y Catherine Zeta-Jones. Australia y Estados Unidos. 1996. 100 min.
- *The Wolverine*. Director: James Mangold. Protagonistas: Hugh Jackman, Will Yun Lee, Tao Okamoto y Svetlana Khodchenkova. Estados Unidos, Reino Unido, Australia y Japón. 2013. 126 min.
- *Tron*. Director: Steven Lisberger. Protagonistas: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner y Cindy Morgan. Estados Unidos. 1982. 96 min.
- *V for Vendetta*. Director: James McTeigue. Protagonistas: Natalie Portman, Hugo Weaving y Rupert Graves. Estados Unidos, Reino Unido y Alemania. 2005. 132 min.
- *Watchmen*. Director: Zack Snyder. Protagonistas: Malin Akerman, Billy Crudup, Jackie Earle Haley y Jeffrey Dean Morgan. Estados Unidos. 162 min.
- *X2*. Director: Bryan Singer. Protagonistas: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen y Halle Berry. Estados Unidos y Canadá. 2003. 133 min.
- *X-Men*. Director: Bryan Singer. Protagonistas: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen y Anna Paquin. Estados Unidos. 2000. 104 min.
- *X-Men: First Class*. Director: Matthew Vaughn. Protagonistas: James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence y Kevin Bacon. Estados Unidos y Reino Unido. 2011. 132 min.
- *X-Men Origins: Wolverine*. Director: Gavin Hood. Protagonistas: Hugh Jackman, Liev Schreiber, Danny Houston y Lynn Collins. Estados Unidos y Reino Unido. 2009. 107 min.
- *X-Men: The Last Stand*. Director: Brett Ratner. Protagonistas: Hugh Jackman, Ian McKellen, Halle Berry y Famke Janssen. Estados Unidos, Canadá y Reino Unido. 2006. 104 min.

Series de televisión

- *Batman*. Creadores: William Dozier, Bill Finger y Lorenzo Semple Jr. Protagonistas: Adam West, Burt Ward, Alan Naiper y Neil Hamilton. E.U.A. 1966 – 1968.

- *Buck Rogers in the 25th Century*. Creadores: Glen A. Larson y Leslie Stevens. Protagonistas: Gil Gerard, Erin Gray y Feliz Silla. Estados Unidos. 1979 – 1981.
- *El Chapulín Colorado*. Creador: Roberto Gómez Bolaños. Protagonistas: Roberto Gómez Bolaños, Florinda Meza, María Antonieta De las Nieves y Ramón Valdéz. 1973 – 1979.
- *El Pantera*. Creador: Daniel Muñoz. Protagonistas: Luis Roberto Guzmán, Ignacio López Tarso, Vanessa Terkes y Raúl Padilla. México. 2007 – 2009.
- *The Simpsons*. Creador: Matt Groening, James L. Brooks y Sam Simon. Protagonistas: Dan Castellaneta, Nancy Cartwright, Julie Kavner y Yearley Smith. E.U.A. 1989 – Presente.
- *The Incredible Hulk*. Creador: Kenneth Johnson. Protagonistas: Bil Bixby, Lou Ferigno y Jack Colvin. Estados Unidos. 1977 – 1982.
- *Wonder Woman*. Creadores: William Moulton Marston y Stanley Ralph Ross. Protagonistas: Lynda Carter, Lyle Wagonner y Tom Kratochivil. Estados Unidos. 1975 – 1979.

Entrevistas personales

- Óscar González Loyo
- Jorge Break

Fuentes de consulta externa

Bibliografía

- ÁLVAREZ Villar, Alfonso. *Culto del Héroe, Diccionario Unesco de Ciencias Sociales*, Vol. II. Planeta-Agostini. Barcelona, España. 1988.
- AURRECOCHEA, Juan Manuel y Bartra, Armando. *Puros Cuentos: Historia de la Historieta en México*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México. 1988.
- DE CERVANTES Saavedra, Miguel. *Don Quijote de La Mancha*. Santillana. Madrid, España. 1995.

- FERNÁNDEZ Reyes, Alvaro A. *Santo, el enmascarado de plata: mito y realidad de un héroe mexicano moderno*. El Colegio de Michoacán A. C. México. 2004.
- HERNER de Larrea, Irene. *Mitos y Monitos: Historietas y Fotonovelas en México*. Universidad Nacional Autónoma de México. México. 1979.
- HOCHMAN, Elena y MONTERO, Maritza. *Técnicas de Investigación Documental*. Editorial Trillas. México. 1991.
- IBÁÑEZ Brambila, Berenice. *Manual Para la Elaboración de Tesis*. Consejo Nacional Para la Enseñanza e Investigación en Psicología. Editorial Trillas. México. 2004.
- LUNA Castillo, Antonio. *Metodología de la Tesis*. Editorial Trilla. México. 2005.
- MCCULLEY, Johnston. *The Curse of Capistrano*. All-Story Weekly. Estados Unidos. 1919.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Fundamentos. Madrid, España. 1981.

Internet

- ARCEO, Martín. *Vida de Cuadritos / El Pato Delgado, Colorista Estrella de Marvel*. En www.JORNADA.UNAM.mx/ultimas/2014/09/23/vida-de-cuadritos-el-pato-delgado-colorista-estrella-de-marvel-1497.html