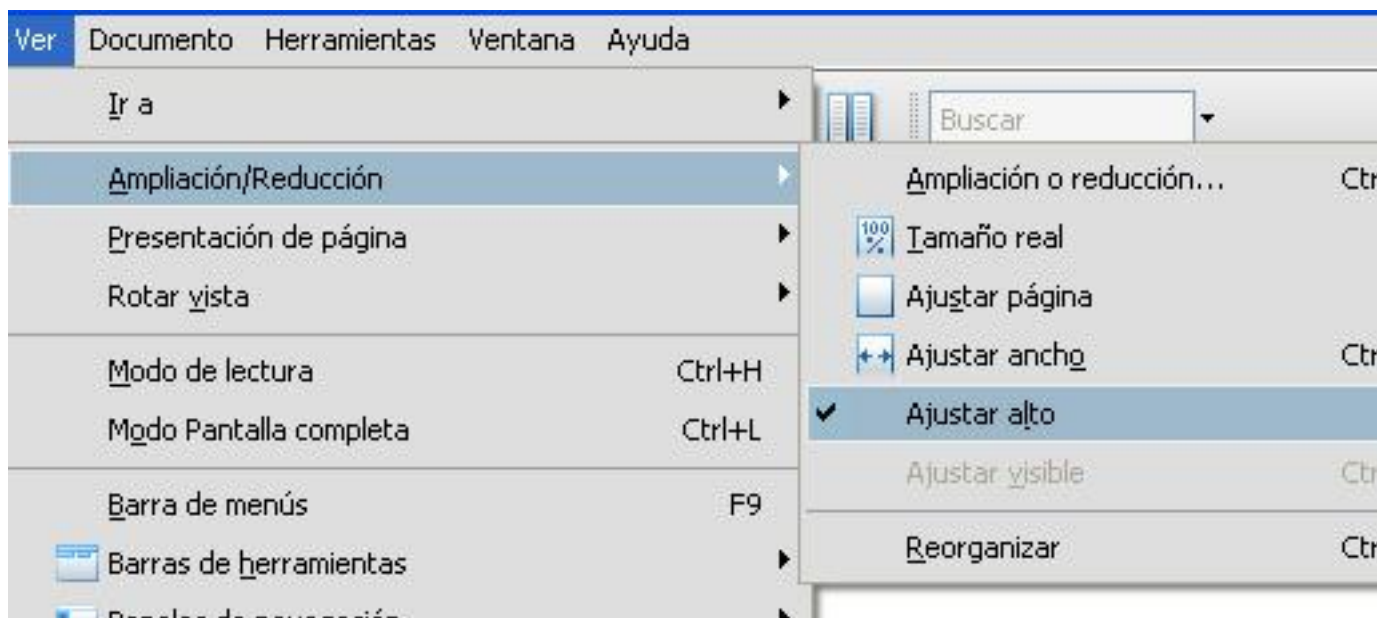


*Esta revista ha sido diseñada
para verse a doble página.*

<http://www.portalcienciayficción.com>

Para una óptima visualización, recomendamos;



PORTALCIENCIA Y FICCIÓN

RESULTADO SORTEO

RELATOS
ARTÍCULOS

CINE

CIENCIA

LITERATURA

ILUSTRACIONES

CÓMIC

... Y MUCHO MÁS

ENTREVISTAS

Raúl Frías

Fedor Yanine

José M Maesa

Cosplay

Música

Videojuegos

ETC...



ISSN 2255-4807
Deposito Legal: GI.247-2013
Todos los derechos reservados

Revista editada en GIRONA (España)
C/ Marquès Caldes de Montbui 117 4^a, 3^a
17003 - Por Víctor Vila Muñoz.

MAQUETACIÓN: Víctor Vila Muñoz
PORTADA: Luis Royo
CONTRAPORTADA: Ang Joo Yann

Web: <http://www.portalcienciayficcio.com>
Email: portalcienciayficcio@gmail.com
Facebook: <http://www.facebook.com/portalcienciayficcio>

Descargar revista: <http://www.portalcienciayficcio.com/revista.html>

Nota de la REDACCIÓN

¡Hola a tod@s!

Como ya os comentamos en el anterior número, una regularidad semestral resulta complicada (así que los futuros números irán saliendo en función de la coyuntura). Como de costumbre, en esta ocasión los contenidos son muchos y variados; relatos, entrevistas, artículos, cine, literatura, ilustraciones, una historieta de cómic y bastantes sorpresas más que ya iréis descubriendo. Como siempre, todo género de Ciencia Ficción para amantes del género. Por último, aclarar que el modo para disfrutar de esta revista es el formato digital y una conexión a internet (pues hay bastante hipertexto). ¡Atentos a los enlaces! Me despido y recordad; Futuro es Ahora (avisados estáis, jeje).



Víctor Vila Muñoz (Alias Borg, Admin de www.portalcienciayficción.com)



El ser humano y la tecnología

Por Borg, Administrador de portalcienfiayficción



"La búsqueda del ser humano por comprenderse a sí mismo y al universo del que procede, gracias al desarrollo tecnológico que nos permitirá ir y ver, lo que biológicamente nos ha sido oculto hasta ahora".



VER EL ARTÍCULO 

<http://www.portalcinciayficcio.com/tecnologiahumana.htm>

Eva Godness estaba totalmente sola en el planeta. Pero Eva tenía un equipo completo de microingeniería.

Eva tomó unas cuantas células de su propio cuerpo y separó algunos cromosomas X de ellas. Sometiéndolos al proceso de reducción creado años atrás por Huendel, Eva fabricó cromosomas Y.

Finalmente, Eva insertó un cromosoma Y en unas cuantas células, sustituyendo a un cromosoma X.

De esa forma, Eva fabricó unas cuantas células con el genoma de un macho.

Con esas células, Eva elaboró unos clones masculinos. También fabricó otros clones femeninos, con su propio genoma intacto.

La diosa Eva podría haberse puesto en hibernación, pero no se fiaba de los programas automáticos de enseñanza para los clones. Así que ella misma supervisó todo el desarrollo de los clones, machos y hembras.

Por algún motivo desconocido, Eva fabricó más machos que hembras. Y cuando transcurrieron los años precisos, todos los clones alcanzaron la madurez sexual. Se aparearon entre ellos. Pero como sobraban algunos machos, Eva se reservó para sí varios clones masculinos.

Así la diosa Eva pudo complacer su apetito sexual.

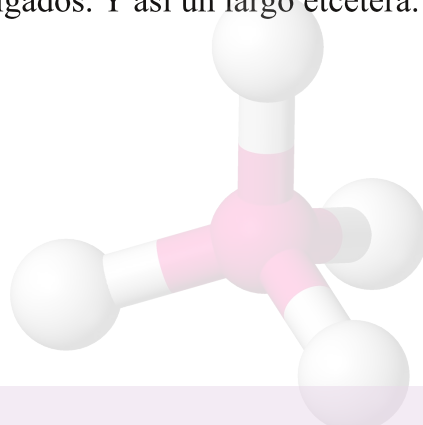
Y todos llegaron a tener hijos. Todos eran hijos de Eva, la diosa, pues incluso los que no habían sido concebidos por ella en persona, lo habían sido por alguno de sus clones, idénticos a ella. Y porque todos los padres de los niños eran clones de Eva.

Y sin embargo, todos eran diferentes, pues Eva, en su gran sabiduría, halló la manera de alterar los genes, cambiando caracteres a capricho. Unos clones tenían la piel clara, otros más oscura, unos pelo negro, otros rubio; los había más inteligentes, y otros algo menos listos; unos era altos, otros más bajos; algunos más fuertes y corpulentos, otros más delgados. Y así un largo etcétera.

Pasaron los años.

Y pasaron varias generaciones. Eva descansó al fin.

El planeta se llenó con los hijos de Eva, la Diosa Madre.



"Los aficionados al género empezaron a pensar en posibles consecuencias de la clonación humana desde que Huxley publicó 'Un mundo feliz' en 1932". "Si se consigue sacar beneficios de clonar humanos, se hará"

Miquel Barceló, divulgador científico y experto en ciencia ficción





RELATO: EXPEDIENTE CHELIÁBINSK

Por José Luis Díaz Marcos

DESCARGAR

Un gran meteorito cae sobre la Tierra y siembra el pánico en los Urales
EFE. 15/02/2013



RESEÑA: <http://tintaplumapapel.blogspot.com.es/2011/11/resena-noctalia.html>

RAÚL FRÍAS PASCUAL



Noctalia



amazon.com.

COMPRAR: 19€ (Físico)

Publicado en: 2011

Extensión: 321 páginas

facebook

Noctalia nos transporta al siglo XXIV, un periodo en el que la Tierra está casi despoblada y las condiciones de vida de la raza humana, lejos de haber mejorado, se han ido deteriorando hasta límites muy peligrosos. Como contraste a esta precariedad social, la novela describe a una humanidad muy avanzada tecnológicamente, hasta el punto de haber logrado colonizar las estrellas... Dentro de este complejo marco narrativo se nos presenta al personaje de Bruce Keating, un mecánico espacial que recibe el encargo de viajar a un planeta misterioso, inundado de una luminosidad asombrosa, de sombras que surgen de una arena que parece poseer vida propia. Entre sus dunas ondulantes, Bruce entrará en una espiral de pesadillas y visiones que provocarán que inicie la búsqueda más importante de su vida; la de sí mismo. ¿Qué será lo que esconde Noctalia?



Raúl Frías Pascual

ENTREVISTA: RAÚL FRÍAS

Por Víctor Vila Muñoz

Portalcienciayficción se enorgullece de entrevistar a Raúl Frías Pascual, un escritor de La Rioja cuya opera prima (Noctalia, que está recibiendo muy buenas críticas), presentamos en un artículo de nuestro portal. Como es costumbre cuando además de ponerse en contacto con nosotros participan activamente en el foro de la comunidad con regularidad, aquí va la entrevista que espero, sea de vuestro agrado;

1.Los nombres de tus personajes son muy “sonoros” (suenan bien), ¿Crees que es algo indispensable para una buena novela?

Antes de ponerme en materia, he de agradecerlos a ti, al portal y a todos los que participan en él lo bien que me habéis acogido. El placer es mío, de verdad.

Peloteo hecho... A ver, tema de nombres. Quizá indispensable no sea, pero todo ayuda, por supuesto. Sí que intenté que los personajes de la novela tuvieran nombres llamativos para que pudiesen ser recordados con facilidad por el lector. Pero vamos, que si la prosa y la historia son buenas, los nombres pasan a un plano muy secundario.

2.En tu novela, la cantidad de personajes principales y secundarios rondan los veinte... ¿Es algo fruto del contenido de la novela y su discurrir, o crees que esa es la cantidad razonable para el lector?

Es cierto. Y creo que se debe a que no me gustan los tochos. Vale que, a veces, muchos personajes conforman una gran historia, y son totalmente necesarios; sin embargo, en otras ocasiones, un abuso de personajes enreda demasiado la trama, la llenan de contenidos nimios que nada aportan al relato.

Tuve que valorar todo esto y finalmente me quedé con los personajes que decidí que Noctalia necesitaba.

3.A pesar de las pocas líneas de algunos de los personajes, consigues imprimirles la suficiente personalidad... ¿Cuál es el secreto?

La clave es «convivir» con ellos. Pasas tantas horas con ellos, que al final se convierten en personas reales. Sueña con ellos, vive con ellos, y serán los propios protagonistas los que te guíen sobre cómo quieren ser y cómo comportarse.

4.En Noctalia nos pintas un futuro un tanto decadente, en el que paradójicamente a lo que nos suelen contar, el problema de la superpoblación no está presente (más bien todo lo contrario), ¿En verdad crees que es un futuro posible, o es meramente fruto de tu imaginación novelística?

Creo que es una posibilidad a tener en cuenta. Imagínate que la humanidad da con la tecla que le permita expandirse por el universo. Bajo esta hipótesis armo la novela. Considero que siuviésemos colonizados más planetas, nos expandiríamos y, por lo tanto, no habría problema de superpoblación.

Es una ficción novelística, sí; y difícil de que se cumpla; también. Pero no hay nada imposible, así que, ¿por qué no? Ah, eso sí, ojalá no seamos tal y como describo a los humanos en Noctalia. Ojalá.

5.Según tu opinión, ¿Cual es el punto más destacable de Noctalia? Y visto en perspectiva, ¿hay algo en ella de lo que arrepentirse?

Creo, y lo digo desde la humildad, que Noctalia es una novela muy entretenida. Fácil de leer, aunque no tanto de entender. No es perfecta, ni mucho menos, pero estoy convencido de que, al menos, te hace pasar un buen rato. Y no es poco.

Escribir y terminar una novela es como tener un hijo (buscado, claro). ¿Alguien puede arrepentirse de tener un hijo?

6. Suponiendo que Noctalia fuera adaptada a la gran pantalla –y ciertamente tiene empaque para ello-, ¿Cuál te gustaría que fuese el director? ¿Y qué actor como protagonista principal?

Difícil pregunta, la verdad. Director, por aquello de que me parece un fenómeno, creo que Clint Eastwood. Para actor me decantaría por el propio Clint. ¿Director y personaje? Podría ser. Si no, un Brad Pitt avejentado también tendría su encanto.

7. ¿Alguna anécdota o suceso destacable desde que emprendiste la escritura de Noctalia?

Mi principal anécdota está en relación con la propia creación de la novela. Me la inventé sobre la marcha. Sé que suena raro, lo sé, pero es cierto. El argumento lo fui ideando a medida que escribía. Aunque para ser sincero del todo, tenía alguna noción de por dónde quería que fuesen los tiros... pero el grueso, surgió sobre la marcha. A veces hasta yo mismo me temo.

8. Publicar una novela es un arduo camino repleto de obstáculos, ¿Cómo ha sido en el caso de Noctalia y cómo ves el panorama literario actual?

Es difícil, ciertamente. Con Noctalia tuve suerte. Tres meses después de haberla mandado a las editoriales recibí tres ofertas para editarla. Luego, fue trabajo de evaluar la que me resultaba más atractiva. Y a la vista queda mi elección.

El panorama literario lo veo en transición, en cambio. Hay que dejar pasar el tiempo para ver en qué acaba esto del libro electrónico. De todas formas, siempre habrá libros en papel. Y escritores y lectores. Que no estamos tan mal, oiga...

9. ¿Escribes novelas paralelamente o empiezas y terminas una para dedicarte luego a otra?

Día a día. Cuando me pongo con una, es sólo con ella. Mi cabeza está en la novela las veinticuatro horas del día. Sé que muchos consideran el trabajo de escritor un chollo, pero son aquéllos que no saben lo duro que es no poder dormir por las noches porque tienes la necesidad de escribir. Así que imagínate si escribiese más de una. En un mes me hubiera vuelto loco.

10. Cuándo afrontas la elaboración de una novela, ¿Qué pasos sigues? Quiero decir, ¿Usas una metodología concreta, o todo surge y aflora distintamente dependiendo de cada nuevo proyecto?

Antes de ponerme a escribir, sí que tengo una, llamémoslo así, costumbre. Devoro decenas de libros de la misma temática. Para Noctalia leí veintiséis obras de ciencia ficción previamente y unas veinte más durante su elaboración. En el momento de darle a la tecla me limito a escuchar a la Musa.

Con Ciudad de Piedra, mi segunda novela, y que espero tener finiquitada para diciembre, he hecho lo mismo. Aunque en ésta tenía el argumento bastante más claro; sin embargo, no puedo evitar que gran parte de la historia sea fruto de la improvisación. ¿Cada uno tiene su estilo, no?

11. ¿Cuál será tu segunda novela y qué expectativas tienes creadas entorno a ella?

Me he adelantado un poco. Mi segunda novela se llamará Ciudad de Piedra y nada tiene que ver con Noctalia. Es una novela que mezcla misterio, aventuras e intrigas a partes iguales. Se desarrolla en localizaciones reales (bueno quizá no siempre...) y en la actualidad.

Mis expectativas son muy altas. Espero que este 2012 que va a entrar sea su año. Veremos.

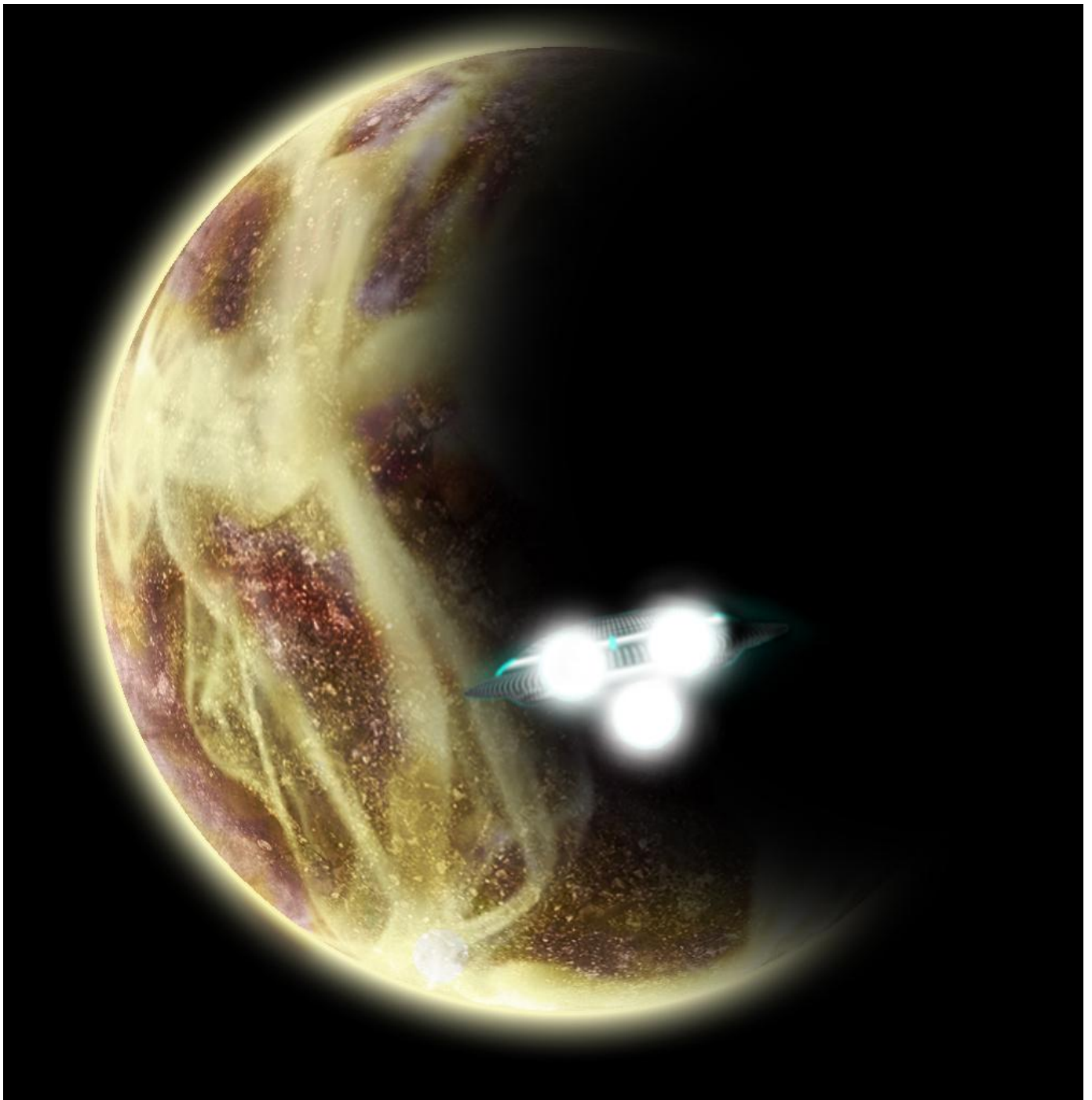
12. A tu modo de ver, ¿Cómo se consigue vivir solamente de hacer novelas? ¿Todo es consecuencia lógica de tu trabajo, o existe un factor suerte importante?

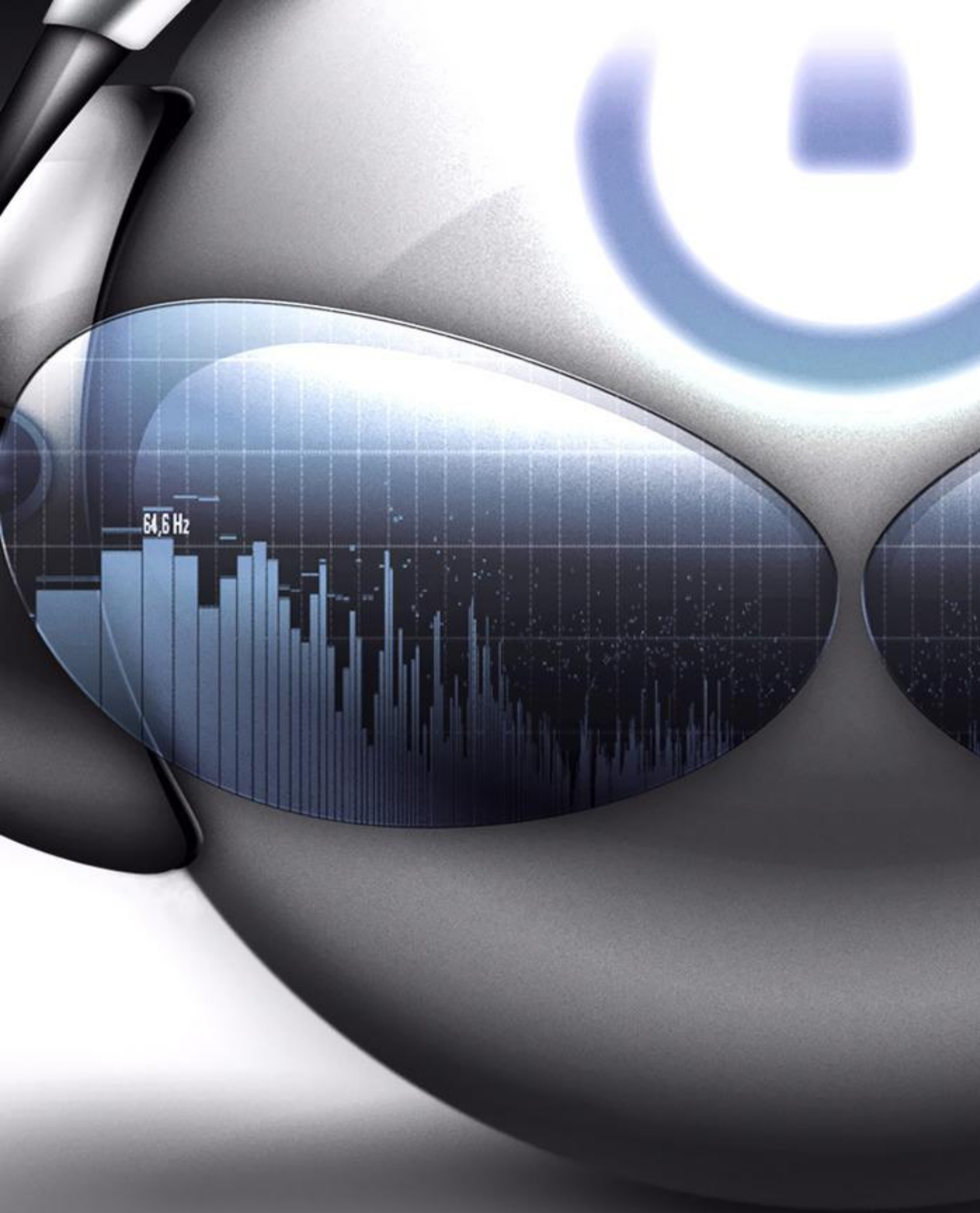
Se puede, pues hay gente, y no poca, que lo hace. Así que la posibilidad existe. Es una mezcla de

ambos factores. Sin embargo, la suerte es más fácil de conseguir con trabajo. Si tú escribes veinte libros es más fácil que puedas vivir de esto que si escribes dos. Aunque todo es posible. Así que, en mi opinión, currar y currar es la única forma de tirar para adelante en la literatura. Que el clac, clac del teclado sea tu sonido favorito. No hay otro camino. Un abrazo a todos. Espero que os dejéis atrapar por el cielo lapislázuli de Noctalia. Y que disfrutéis del camino. Nos vemos por la red. O por la Undécima Galaxia, quién sabe.

Te preguntaría mucho más, pero la entrevista se alargaría demasiado. Espero que mis preguntas te hayan resultado estimulantes y sean interesantes para los lectores. Te deseo mucha suerte con Noctalia y que en el futuro abracés tus sueños.

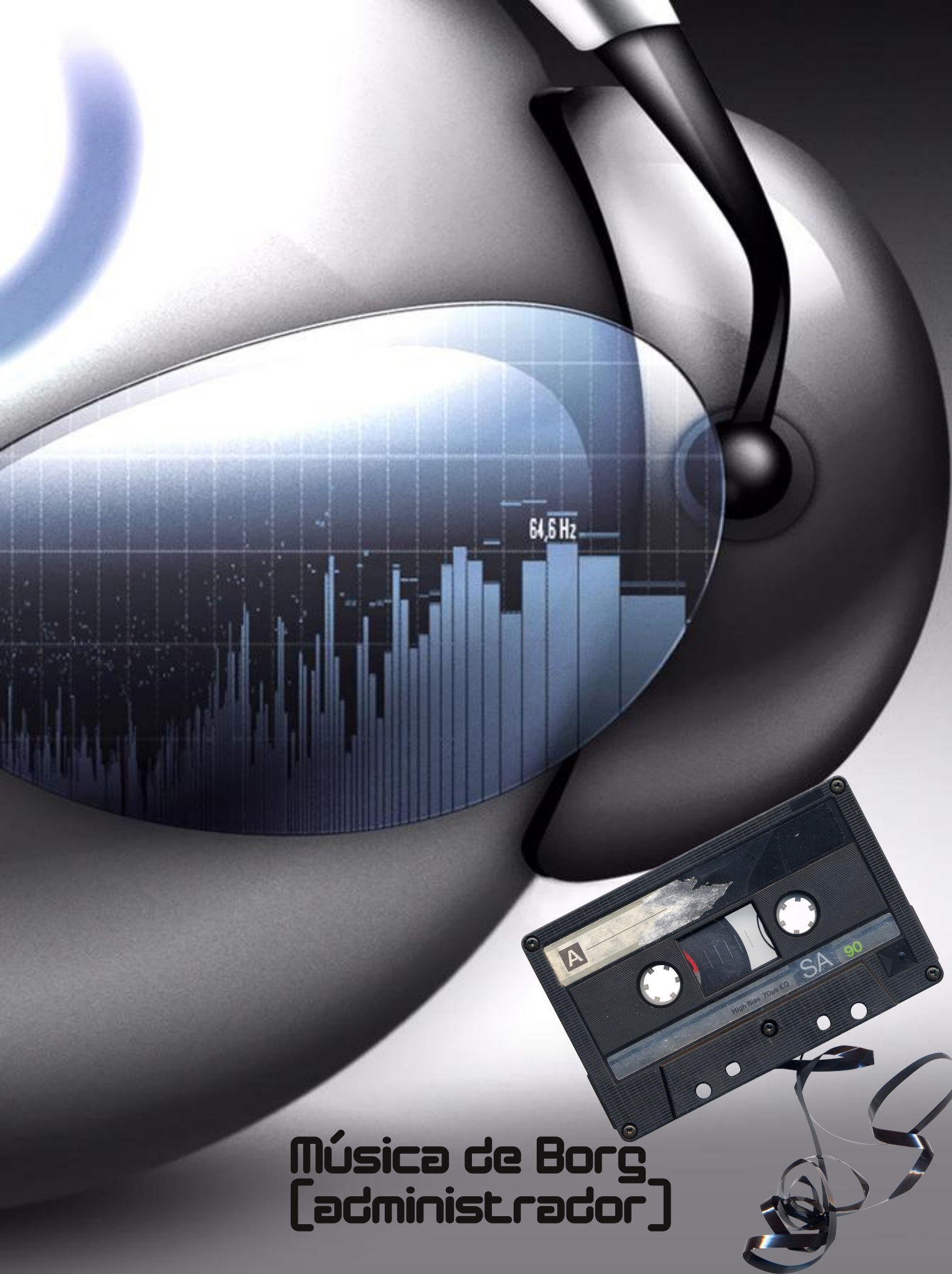
Ilustración de Asunción Belarte
"Satelite Humus"





“Desde que el hombre existe ha habido música. Pero también los animales, los átomos y las estrellas hacen música”

Karlheinz Stockhausen
Compositor alemán (1928-2007)



Música de Borg [administrador]

Hard-Rock y Technometal
IR A LA WEB

CHRIS
PRATT

ZOE
SALDANA

DAVE
BAUTISTA

FEATURING VIN
DIESEL
AS GROOT

BRADLEY
COOPER
AS ROCKET

MARVEL GUARDIANS OF THE GALAXY

FROM THE STUDIO THAT BROUGHT YOU THE AVENGERS

MARVEL STUDIOS PRESENTS A JAMES GUNN FILM "GUARDIANS OF THE GALAXY" CHRIS PRATT ZOE SALDANA DAVE BAUTISTA FEATURING VIN DIESEL AS GROOT BRADLEY COOPER AS ROCKET LEE PAGE MICHAEL ROOKER KAREN GILLAN DJIMON HOUNSOU
WITH JOHN C. REILLY WITH GLENN CLOSE AS NOVA PRIME AND BENICIO DEL TORO AS THE COLLECTOR CASTING BY SARAH HALEY FINN, C.S.A. MUSIC BY TYLER BATES HEAD OF VISUAL DEVELOPMENT CHARLIE WEN CO-HEAD OF VISUAL DEVELOPMENT RYAN MEINERDING VISUAL EFFECTS SUPERVISOR STEPHANE CERETTI COSTUME DESIGNER ALEXANDRA BYRNE
EDITED BY FRED RASKIN CRAIG WOOD, A.C.E. HUGHES WINBORNE, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER CHARLES WOOD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BEN DAVIS, BSC. PRODUCED BY DAVID J. GRANT JONATHAN SCHWARTZ EXECUTIVE PRODUCERS MIK KORDA STAN LEE PRODUCED BY VICTORIA ALONSO JEREMY LATCHAM EXECUTIVE PRODUCER ALAN FINE PRODUCED BY LOUIS DESPOSITO
MARVEL DOLBY DIGITAL CINEMA PRODUCED BY KEVIN FEIGE, P.G.A. IN 3D, real D 3D 8.1.14 AND IMAX 3D WRITTEN BY JAMES GUNN AND NICOLE PERLMAN DIRECTED BY JAMES GUNN
facebook.com/guardiansofthegalaxy

VUELVE LO RETRO

Por Víctor Vila Muñoz

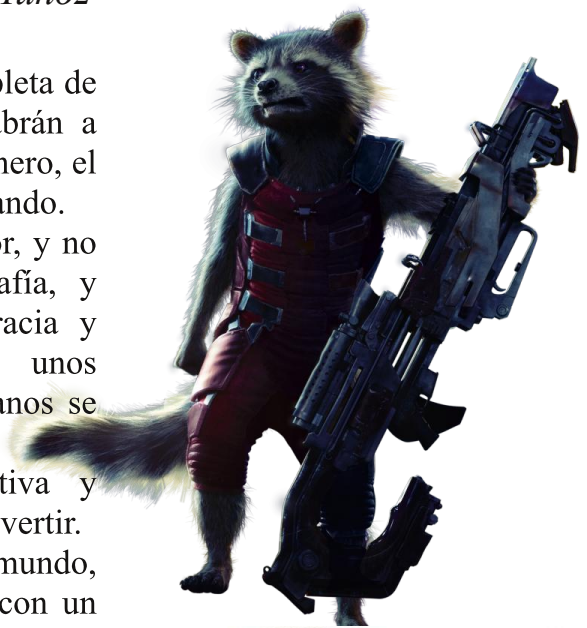
Guardianes de la galaxia es una chispeante y ágil película repleta de unos guiños y cameos que los amantes de los cómics sabrán a preciar y valorar. Un simpático soplo de aire fresco en un género, el de la propia Marvel, que se estaba sobreexplotando y encasillando.

James Gunn demuestra una vez más su aptitud como director, y no solo por los excelentes e impresionantes planos, fotografía, y espectaculares efectos especiales, sino también por la gracia y química que desprenden sus personajes principales; unos inverosímiles y dispares inadaptados forajidos, en cuyas manos se encuentra la supervivencia de la galaxia.

Con una banda sonora ochentera que la hace atractiva y desenfadada, la película consigue su propósito; entretener y divertir.

Los tópicos entre buenos y malos, la destrucción del mundo, batallas interestelares, amor y amistad, está todo ahí; pero con un toque personal, aunque no por ello menos previsible en cuanto a guión (seguramente el aspecto más criticable del film).

Con un ritmo trepidante, yendo al grano en cada momento, y sin pausa pero tampoco sin precipitación, se suceden unas maravillosas escenas en las que el conjunto funciona a la perfección (confirmándose como el divertido espectáculo de notable gusto que uno espera habiendo visto los avances); una agradable aventura cósmica sumamente entretenida que destila energía en cada secuencia y que para muchos, va a ser la película comercial más distintiva, memorable y creativa del verano de 2014. Una cinta para todos los públicos, más que recomendable para divertirse en familia



Ficha de la película

Cansado del mundo en que vivía, deseó tener un sueño que le permitiese huir de toda esa tecnología. Estaba harto de los androides, de las píldoras sustitutivas de la comida, de los teléfonos telepáticos y, sobre todo, de esas naves espaciales que, de manera continua, sobrevolaban su ciudad.

Cogió el productor de sueños, lo colocó sobre su cabeza y empezó a percibir cómo las minúsculas fibras de los tentáculos se iban introduciendo bajo la piel de su nuca. A continuación, tomó el teclado de su mesilla de noche y programó un profundo viaje a un mundo suficientemente alejado en el tiempo como para no tener que encontrarse con nada de aquello que lo rodeaba.

Despertó en una población de casas de madera, donde todos los ciudadanos eran seres de carne y hueso que, por ejemplo, se desplazaban en automóviles cuyas ruedas se posaban sobre el asfalto. Sin embargo, por culpa de un imprevisto cortocircuito en el productor, desde ese día cree ser un hombre de mediados del siglo XX que, de vez en cuando, tiene una serie de sueños, supuestamente, visionarios, en los que se inspira para escribir sus exitosas novelas de ciencia ficción.

MICRORELATO: SUEÑOS VISIONARIOS

Por José Antonio Luque Carreras

"Freedom is the dignity of men.
The proof that he thinking, Judging,
that he's not the digestive system
that the modern time has made of
him, May the modern time be the
begining of the awakening of the
sleeping souls."

Captain Harlock



SR HELDER

Por Víctor Vila Muñoz

Como siempre al finalizar la sesión, cojo la grabadora para hacer un breve resumen de lo acontecido. El caso del señor Helder es sumamente singular...

Primeramente, no encuentro las palabras para empezar. Pero acto seguido, procedo a la habitual rutina; "El sujeto insiste en que está soñando y que cuando se despierte continuará con su vida de programador de asesores cibernéticos. Su supuesto trabajo consiste en ultimar los detalles a programas que toman decisiones económicas e incluso políticas. Lo más extraño es que no tiene distintos sueños. Al dormirse, despierta en lo que él llama 'esta falsa vida paralela'".

Cojo un cigarro de la cajetilla que está dentro del cuarto cajón izquierdo de la mesa, y a pesar de que en la consulta está prohibido fumar, lo enciendo medio aturdido por la historia que acabo de



escuchar.

Y sigo; "El señor Helder no tiene sueños distintos. Siempre recae en el mismo sueño, y prosigue a partir de donde lo dejó antes de despertarse".

Hago una pausa y mientras la ceniza del cigarro cae encima de la mesa, reflexiono acerca de sus palabras...

Lo que nos convence de lo que es un sueño, es que los sueños son siempre distintos, no tienen una continuidad. Y al despertar, prosigues con una vida que sí es real, es decir, que sigue allí, donde la dejaste... ¿Cómo distinguir la vida real, si sueñas con otra vida que también prosigue de forma continua, y que es tan coherente como la otra?

"Dos vidas paralelas vividas como si fueran las dos reales"- murmullo-. ¿Cuál es la soñada?

Mientras me compadezco de la situación de mi paciente, un ardiente dolor recorre mi sistema nervioso desde los dedos; El cigarro se ha consumido sin haberme dado ni cuenta.

Sin duda, estoy algo nervioso, aunque desconozco el motivo.

Me dispongo a coger otro cigarro, pero no encuentro la cajetilla. Es extraño, juraría que estaba en cuarto cajón izquierdo de la mesa... Miro en el de la derecha; Allí está.

Mientras doy vueltas a las últimas palabras del Sr Helder antes de despedirse, enciendo mi pipa con parsimonia. El humo huele distinto. Mis dedos todavía enrarecidos por la anterior quemada, me recuerdan que debo tirar la ceniza del... ¿Qué rayos hago fumando con pipa?!

Me estoy poniendo realmente nervioso... ¿Qué me está sucediendo?

Me dispongo a abrir el tercer cajón de la derecha de la mesa... Pero está cerrado. Empiezo a abrir todos los cajones desconcertado... ¡Están vacíos!

Dirijo mi mirada a la foto de mi familia que está a la izquierda de la mesa, pero allí solo hay un paquete de tabaco de liar de la marca 'Helder'.

Me levanto de un sobresalto y grito; ¡Esto es imposible!

Cojo el teléfono pero no hay línea. Aunque lo más angustioso, es no recordar a quien iba a llamar...

Mi mundo se derrumba y es entonces cuando empiezo a entender las explicaciones de mi enigmático paciente...

Mientras todo se desvanece lentamente, me doy cuenta que ni siquiera tengo un nombre. 'Doctor', así me ha llamado todo el tiempo... Y es cuando comprendo que la marcha de Helder significa mi irremediable fin.











Fedor Yanine (nacido en Santiago de Chile en el año 1964) y autor de su primera novela: Quayos-caeli enarrant, es un personaje inquieto, aficionado a la lectura, a la ciencia y a la astronomía. Amante confeso de la ciencia ficción y escritor experimental de poesía y relatos cortos, casi siempre centrados en la ciencia ficción. Como el asiduo lector de género que es, se confiesa irremediabilmente influenciado por los antiguos maestros, padres de la ciencia ficción moderna y mentores pasivos de los periplos desplegados en Quayos. Es así que, en Quayos-caeli enarrant, Fedor Yanine nos muestra sin pudor, de manera elegante y metafórica, una filosofía existencial diferente. Tendencia que, en el lector reflexivo, abrirá pequeñas vías de escape hacia la fantasía especulativa. Ha sido un placer entrevistarle a raíz de su novela Quayos Caeli Enarrant (que ya presentamos a su debido tiempo en el portal);

Primero, y ante todo, quisiera agradecer a los administradores del portal la oportunidad de albergar, entre vuestras prestigiosas páginas virtuales, mi primera novela.

Es un placer y un honor el estar anidado aquí. Bueno, ya puestos, debo confesar que ésta es mi primera entrevista y no deja de ser excitante (sonrisas). Entonces, señor entrevistador, ¿qué decía usted?

1. Normalmente, ¿qué tipo de textos sueles leer? (novelísticos, poéticos, científicos, de opinión...)?

He leído algo de ciencia, astronomía, ensayos, poesía y por supuesto novelas de ciencia ficción ¡Los grandes maestros! Entre ellos mi mentor literario, y me refiero a una mezcla desbalanceada e inestable conformada, entre otros, por I. Asimov, F. Herbert, H.G. Wells y R. Bradbury. Sí, así es, todos son de la vieja escuela y afirmo con un sentir profundo que no los cambio por nada de este mundo.

Sin embargo, y aunque no lo parezca, o tal vez sí (más sonrisas), es más lo que escribo que lo que leo. Esto siempre ha sido así. Recuerdo que de niño, a la hora de dormir, al tiempo que sostenía entre mis manos aquellos maravillosos mundos creados por ellos, fantaseaba mucho más tiempo del que leía. Y a pesar de que mis ojos se aplicaban sobre las líneas, mis avances sobre la trama eran exiguos y se contraponían de manera radical con lo que disfrutaba imaginando, modificando y complementando la trama propuesta.

2. ¿Cuál fue tu preparación antes de abordar la tarea de escribir la novela? ¿Leíste e investigaste sobre el tema, o te basaste en tus conocimientos generales ya sabidos sobre la materia?!

Un escritor de ciencia ficción debe saber de todo un poco y por tanto, aquel océano de conocimiento (que en mi caso no tiene más de un centímetro de profundidad y está plagado de islotes de la más sólida ignorancia) se adquiere de una variedad de textos. Todos ellos diferentes y complementarios. Es una osmosis lenta, de años, que proviene de un interés permanente. Por lo cual, podría decirse que no tuve que <<prepararme>> para escribir la novela, sin embargo, e indudablemente, sí corroboré ciertos datos duros no flexibles, imposibles de ser manipulados por la ficción.

Pero no todo es según la ciencia. Con esto me refiero a que, en la novela, y a pesar de conocer ciertas <<verdades científicas>>, en ocasiones me porto mal, me rebelo y voy un poco contra la corriente. Sí, lo confieso, mis naves vuelan a la velocidad de la luz, y aunque Einstein me multe por exceso de velocidad, creo que el ejercicio de expandirse hacia la fantasía lo vale. Es que la historia no pretende ser un tratado científico, es ficción condimentada con algo de ciencia y no al revés.

Propongo además ciertos mecanismos e ingenios clásicos y cada uno de ellos son justificados por

una explicación científica racional, aunque no acuciosa. En la historia describo máquinas de expansión mental, robots hechos de plasma y otros extraños artefactos. Como dije, me gusta la ciencia ficción clásica, con tele transportación y todo, que por cierto, la idea de tele transportarse fue acuñada en la literatura de ciencia ficción mucho antes que apareciera la conocida serie de T.V. Así es que, si deseas buscar al bisabuelo de Scotty, puedes buscarlo en la persona de Charles Fort (es de los años treinta, aunque no lo creas) o en los primeros escritores que plasmaron una tele transportación en sus novelas (incluyendo a A. C. Doyle). Increíble, ¿no es así?

3. ¿Empiezas a escribir sin una idea completamente clara y la trama se va fraguando sobre la marcha, o antes visualizas mentalmente tanto el final como el discurrir de los acontecimientos generales?

La primera parte de la historia, que es la que nos ocupa, se escribió de una manera muy especial. Al ser novato en historias largas, tuve que modificarla en tantas ocasiones, pero tantas, que si el teclado pudiese hablar, ni toda el agua bendita del mundo lo podría absolver de la blasfemia que se muere por gritarme.

El pasar de escribir relatos a escribir una novela fue un gran desafío, un verdadero salto al vacío, impreciso y casi suicida.

Sólo tenía una idea general que incluía al personaje principal imbuido en una historia sazónada con heroísmo, sacrificio, humor, romance, misticismo, acción y situaciones originales. Argamasa altamente explosiva que me acompañó solidaria en aquellas primeras horas de incertidumbre, frente al blanco incólume de la pantalla del ordenador.

Luego, la trama comenzó a apoderarse de las situaciones y una cosa llevó a la otra y ya no se detuvo hasta aquel punto final, el de la última página.

La segunda parte (que se encuentra en cocción lenta, incluso mientras hablamos), está mucho más organizada. Tengo una lista de capítulos con un resumen garabateado de lo que ocurre en cada uno de ellos. Tengo además dos y hasta tres finales posibles.

Y es aquí donde me auto pregunto —con el permiso de mi distinguido entrevistador—, ¿Me ha sido de utilidad el hacerlo tan organizado? ¡La respuesta es un gran no! Para nada. No te imaginas cuántas veces he cambiado el bosquejo inicial. Toda la arquitectura, la ingeniería y la planificación se ven fácilmente destruidas ante el sinuoso y antojadizo vaivén de la trama. He aprendido que el agua no baja por donde tú quieres, o al menos no siempre, si no que va por donde decanta con mayor facilidad (mis excusas por tan neandertal analogía del principio de incertidumbre de Heisenberg).

No me resulta inusual el volver sobre el principio de algún capítulo y modificarlo pues a un personaje se le ocurrió, a última hora y sin aviso previo, morir por una causa diferente a la programada.

Espero haber dado respuesta a tu pregunta, y si lo hice, me encantaría que me explicaras lo que entendiste, pues lo que es yo, aún no dejo de sentirme como un novato, improvisando cada vez que ataco la prosa. Lo que viene a certificar, creo yo que de manera contundente, que no tengo un sistema único y fiable a la hora de escribir.

4. ¿Cuánto hay de ficción y de creencias personales en tu historia?

La trama recorre múltiples desfiladeros, y se acerca peligrosamente al borde de conceptos tales como deidad, orígenes y sacrificios en pos de un bien mayor.

¿Que si la trama es parte de mis creencias personales? Bueno, desde el presente, considero imposible alienarme por completo de la historia, pues si no era parte de mis creencias en el pasado, ahora que existe sí lo es, al menos en parte. Su presencia, su lógica y su fuerza me han contaminado, sin lugar a dudas.

5. Al igual que Noctalia, tu novela se centra más bien, en unos pocos personajes

(seguramente, en parte debido a la poca extensión de la misma). ¿Es algo premeditado, o fruto del discurrir de los acontecimientos de la trama?

Es una pregunta muy interesante, y te agradezco la oportunidad de abordar el tema. En primer lugar, la novela ronda las trescientas páginas y un poco más, lo que la hace de una extensión bastante apropiada; lo que ocurre es que en el formato tapa blanda entra mucho texto por página y baja su extensión a dos tercios. Por otra parte, a mi juicio, la novela tiene tantos personajes como los que necesita para contar la historia. O al menos eso me gusta creer. Y aunque soy yo el que decidió cuántos entraron a escena, no soy yo el que ha de valorar si fueron suficientes. El lector tiene la última palabra, pero creo que los que hay cuentan a cabalidad la historia y que no se dejan cabos sueltos, es decir, ninguno que no sean los temas que se resuelven en el segundo capítulo, y añadido aquí la primicia de que será el último (sí, es una bilogía).

6. ¿Has conseguido plasmar en palabras lo que tu mente cavilaba, o para una armonía plena en ese aspecto se necesitan muchos años de experiencia e ir mejorando gramatical y sintácticamente?

He plasmado todo lo que he querido plasmar con los recursos literarios que disponía al momento de hacerlo. Soy bastante perfeccionista en general en mi vida y estoy seguro de que siempre se puede y se debe mejorar la gramática y la sintaxis. Ahora me encuentro luchando contra mis propios molinos de viento, buscando una manera de expresarme sin hacerlo. Voy tras el santo grial sintáctico: una forma de <<sugerir>> una idea sin escribirla por completo, y que sea el lector el que la termine, que la adorne, que la lleve a su terreno de caza, donde se siente cómodo y la pueda disfrutar el doble.

Es así como en la segunda parte de Quayos, habiendo concluido la siempre penosa construcción del universo literario en la primera, me he sentido mucho más libre para explorar y explotar un estilo más directo; relacionado con el concepto que acabo de balbucear unas líneas más arriba. En conclusión: siempre hay espacio para mejorar y espero poder hacerlo.

7. En ese sentido, visto en perspectiva, y ya finalizado el trabajo... ¿Te sientes en general satisfecho con el resultado? ¿Cuál sería el punto más fuerte de tu novela? ¿Y el más débil?

Uf... difícil, muy difícil de definir. Creo que aún estoy en el limbo literario. Me encuentro en aquel muy poco conocido y estudiado espacio entre dos dimensiones. He abandonado la dimensión de la primera novela y me dirijo hacia la culminación y cierre de la historia. Creo que no he tenido la retroalimentación suficiente como para saber si la historia es mejorable. Tendría que estar escribiendo no la segunda, si no la décima novela para saber si estoy satisfecho o no con el resultado de la primera. No obstante lo anterior, me parece que se ha cumplido con el objetivo de entretener, de darle vida a una historia que aspira modesta a ser catalogada como Space Opera y que, según algunos que ya la han leído, tiene lo suyo.

En cuanto a sus fortalezas y debilidades, me parece que uno como autor tiene la visión más distorsionada acerca de ellas. Si tuviera que mencionar alguno de los puntos aparentemente fuertes (según las aún escasas reseñas a las que he tenido acceso), es la capacidad que tiene la historia de acelerar y de sorprender. En todo sentido. Y eso es bueno. Otro punto fuerte (ahora desde mi propia perspectiva), y que probablemente pasa desapercibido, es la solidez del tejido secuencial. Las causas se hilvanan con las consecuencias de manera natural, clara y poco forzada.

Una debilidad... una debilidad... ¿la incapacidad de encontrarla? ¡Sí! Esa es (una pequeña carcajada). Aunque puede que sea más una debilidad del autor que del texto.

No, ahora ya hablando en serio, las debilidades son muy difíciles de enunciar pues durante meses te has pasado revisando página por página, capítulo por capítulo, buscando y corrigiendo precisamente eso, las debilidades. Estoy seguro de que las tiene, sin embargo, al menos por ahora, no me son evidentes. Quizás, y una vez más basándome en las críticas que he leído, el inicio se podría agilizar un poco más, darle más vida, sin embargo, está intencionalmente escrito



BILOGÍA QUAYOS

Quayos caeli enarrant

Autor: **Fedor Yanine**

Género: Space Opera

Año: 2012

Formato: Kindle

Precio: 2.68 €

Comprar: www.amazon.es

Thomas Walden jamás habría podido imaginar lo que el destino le tenía reservado. Una extraña intervención, más allá de la humana, le da vida a una historia en la cual la especie se topa con energías hasta entonces desconocidas. El universo de pronto se polariza y emergen poderosas fuerzas opuestas que luchan por el dominio de la Vía Láctea. Thomas, junto a Rohn, su incansable compañero casi humano, se ven forzados a elaborar una estrategia que les permita regresar el futuro a sus cauces normales. Nunca un ser humano se había visto expuesto a tal desafío. Heroicas acciones no carentes de pérdidas se desarrollarán ¿Quién triunfará? Sólo el destino y, probablemente alguien más, lo sabe.

Quayos Memento Mori

Autor: **Fedor Yanine**

Género: Space Opera

Año: 2013

Formato: Kindle

Precio: 2.68 €

Comprar: www.amazon.es

Quayos-memento mori es la culminación de una biología que lo llevará más allá de lo imaginado. Aunque se puede leer y comprender perfectamente sin la lectura del primer libro, es recomendable enriquecer la historia con los detalles del primer episodio. Quayos-memento mori lo llevará más allá de lo imaginado mientras la historia se cierra y se descubren los orígenes de la rebelión que golpeó la trama del primer volumen (Quayos, caeli enarrant). Thomas Walden, junto al Emisario, a Ranub y al entrañable androide Rohn, tendrán que navegar, una vez más, a través del paño de los momentos para intentar rescatar a una especie mixta que se hace llamar humanidad.



en <<gris>>, para permitir el despegue al poco andar. No lo sé... de verdad, señor entrevistador, aquí me ha pillado usted sin una postura definida.

8. El lenguaje de la novela es muy ameno y nada petulante. Se nota que no has sentido la necesidad de usar diccionarios de sinónimos para hacerla más ardua y embrollada... ¿Crees que los lectores agradecerán esa naturalidad, o hay quienes demandan un léxico más refinado y técnico?

¿Lo es? ¡Que bien! En algunos de mis relatos, publicados con anterioridad, me han tirado de las orejas por el uso de un vocabulario demasiado específico. Hasta me han vilipendiado con la frasecita aquella que dice <<menos es más...>> ¿Ah...? Un clásico, ¿no? Frente a lo cual uno se ve obligado a revivir el equivalente a un bochorno amoroso y responder <<no eres tú, soy yo quien ha fallado>>.

No, no he intentado utilizar forzosamente un lenguaje ameno, al menos no intencionalmente y me alegra sobremanera que así te lo parezca. No creo que la historia se resienta por aquello, al contrario, me parece algo bueno, la idea es comunicar la trama con la menor dificultad posible y alcanzar la imaginación del lector con la mayor gracia que el autor sea capaz de desplegar. Sin embargo, sí me preocupé de llevar al lector de la mano, para que no se pierda en ningún recoveco, haciendo que la narración fuese simple, fluida. Quizás es aquello lo que influyó en tu apreciación.

9. ¿Podríamos decir que tus obras se enmarcarán dentro de la ciencia ficción, o tienes inquietudes que abarcan otros géneros? ¿Y qué opinión te merecen los escritores que se instalan en un único género literario?

Sí, lo podríamos decir, ciencia ficción como motor principal, aunque no el único. Los impulsores auxiliares serían la fantasía y el romance. Y aunque en Quayos no se aprecien a primera vista, están allí. Y para fijar una postura con respecto a la especificidad a la hora de escribir, lo único que le pido a un autor (y a mi mismo) es ser honesto, es decir, transcribir lo que se piensa y se siente, dejando de lado el miedo al absurdo. Y aunque me gusta la especialización, admiro a los escritores pluri-temáticos y exitosos.

10. Qué te complace más, ¿El proceso de escritura del libro, su publicación, o las críticas favorables?

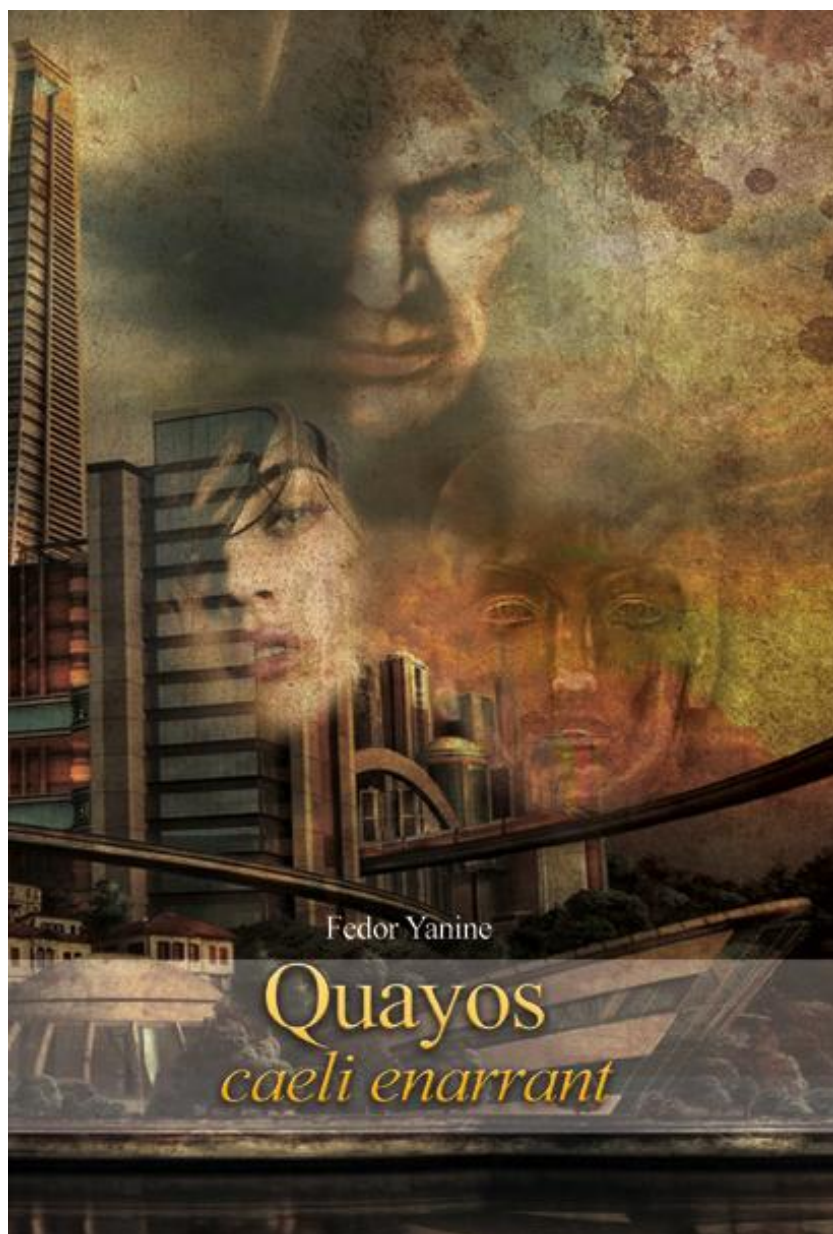
¿Es que... hay que escoger? (ahora ya, una carcajada franca). Escribir es lo que más placer me da. La publicación es el objetivo de escribir, sin lugar a dudas, pues uno quiere compartir. Lo de las críticas es algo que viene por añadidura, tanto buenas como malas. Uno siempre agradece las críticas positivas, sin embargo, un escritor novel como yo, que además escribe un género difícil y abandonado en Hispanoamérica, donde hay grandes maestros Europeos y Norteamericanos marcando el terreno, bueno, pues en esas condiciones, con que nadie termine la experiencia de leerme con una depresión mayor, me doy por pagado.

11. ¿Ves viable la adaptación de tu novela a otros soportes? (Quiero decir; en el cine, cómic, quizás un videojuego a lo Mass Effect...) ¿Y qué formato de esos te llenaría más de satisfacción y orgullo?

Es curioso cómo hoy en día uno siempre intenta buscarle un destino final a las obras, más allá del libro, ya sea en su modalidad electrónica o en papel.

Quayos está escrito de una manera muy visual, las situaciones y la acción están descritas con detalle, por lo cual, y dado el arsenal de aventuras del que hace gala, si tuviera que escoger un formato, ése sería sin duda el cinematográfico.

12. Por último; ¿Cómo ha sido el proceso de publicación de la novela y cómo ves el panorama literario actual?



Bueno, la novela, como bien sabes, y a pesar de ser yo Chileno, está publicada en una editorial Argentina. Editorial que la distribuye en formato tapa blanda en el comercio local y en versión electrónica (PDF) en un sinfín de sitios web.

Debido a que participo bastante de la vida literaria Española, al estar ligado desde hace varios años con algunos foros, decidí subirla por mi cuenta a Amazon en formato Kindle. Esto fue hecho para alcanzar al lector Español. Lamentablemente, no pude mantener una portada única ya que la editorial no compartió conmigo la edición del texto ni tampoco la portada. Entonces, ante su negativa, decidí reeditar por mi cuenta la novela y hacerle una portada electrónica propia. Es ésta versión, distribuida en Amazon global, incluyendo a España, la que ha tenido una salida bastante aceptable en el formato.

Así es que, si me preguntas por el proceso de publicación, te puedo confesar que no es fácil ser un autor novel, sobretudo a la hora de darse a conocer e intentar convencer a una

editorial. Al fin y al cabo, tus mejores armas no pasan de ser febles intuiciones y promesas cargadas de optimismo.

Espero que, habiendo tenido la buena acogida que ha tenido mi primera novela, la segunda tenga algo de camino andado.

El panorama literario actual está cambiando. Los ebooks se están abriendo camino y restándole participación a la impresión en papel a un ritmo insospechado. Dentro del mismo movimiento, han surgido una infinidad de auto publicaciones electrónicas, haciéndose cada vez más difícil el ser apreciado o siquiera notado en medio de un mar de escritores nóveles. Es difícil, pero no imposible, y como yo no tengo prisa...

Bueno, pues como siempre son 12 preguntas... Y ya las hemos realizado. Te deseo la mayor suerte del mundo y que pronto nos sorprenda con la publicación de otro nuevo libro. Nos vemos por el foro.

Allí me encontrarás. Gracias por el espacio que me has ofrecido. Saludos a todos y espero que disfrutéis de los periplos desplegados en Quayos, no aspiro a nada más.

BOT DE CHARLA > <http://www.cleverbot.com/>
(Charlar con una Inteligencia artificial)



RESEÑA: Quayos Caeli enarrant

Por Víctor Vila Muñoz

Fedor Yanine nos propone una novela de ciencia ficción que abarca desde tecnologías futuristas, hasta fenómenos controvertidos como los viajes en el tiempo. Y todo ello, aderezado con tintes existencialistas de cierto misticismo.

El libro, más cerca de la Space opera que de la ciencia ficción hard (más científica), conjuga muchos de los elementos típicos de la ópera espacial; aventuras, viajes estelares, batallas, imperios galácticos, y logros tecnológicos.

El talante del libro queda patente desde las primeras páginas; Una escritura amena y sin adornos innecesarios, que no pretende asombrar al lector alardeando de florituras léxico-gramaticales pedantes y ambiciosas. Se trata de una naturalidad en la redacción que muchos agradecerán, pero que otras personas muy exigentes y acostumbradas a libros de mucha dificultad sinonímica, quizá reprocharán.

Los personajes son presentados y definidos mediante sus acciones; que transcurren sin descanso y con fluidez, evitando largos párrafos descriptivos (algo que personalmente agradezco, pero que a algunos lectores minuciosos puede parecerles de una actitud demasiado escueta). Pero en mi opinión, las explicaciones son las pertinentes; pasando con asiduidad al devenir de los sucesos, y no en empalagosas introspectivas psicológicas y argumentativas.

La trama es correcta y engancha; No puede decirse que abone demasiados “temas virginales” que no se hayan tratado ya con anterioridad, pero es notoriamente consecuente y tiene personalidad.

En cuanto al idilio amoroso que transcurre en la novela, que lo hay, aparece más bien poco y no es desarrollado con amplitud. Se queda más bien como un apunte que enriquece la historia, pero no se profundiza demasiado en ello.

Los personajes están coherentemente caracterizados, y su perfil mental se dibuja y gana en profundidad a medida que actúan. A mí personalmente me han parecido quizás excesivamente buenos y honestos; y es que resulta complicado descubrirles maldades (lo que los hace muy entrañables; puede que hasta demasiado). Y es que este sería probablemente el único punto reprochable de la historia; La falta de malicia en unos personajes que pecan de cristalinos y lozanos. Me atrevería a decir en este aspecto, que la novela desprende cierto optimismo pese a lo apocalíptico de su planteamiento.



The image is a screenshot of a Facebook page for a book titled 'Quayos'. The page header shows the Facebook logo, a search bar with 'Quayos' entered, and navigation links for 'Victor', 'Inicio', and 'Buscar amigos'. The main cover image features a futuristic, glowing blue and purple spaceship or alien structure. Below the cover, there is a profile picture of a book cover for 'QUAYOS' by 'HEMENTO HOKI'. The page name 'Quayos' is displayed, followed by 'Libro'. There are buttons for 'Te gusta', 'Sigues esta página', and 'Mensaje'. Below this, there are tabs for 'Biografía', 'Información', 'Fotos', and 'Me gusta'. The 'Me gusta' tab is selected, showing a count of '660 Me gusta'. At the bottom, there is a section for 'PERSONAS' and a post creation area with options for 'Publicación' and 'Foto / video'. The page is dated '2012'.

PANDORAN AGE CHRONICLES



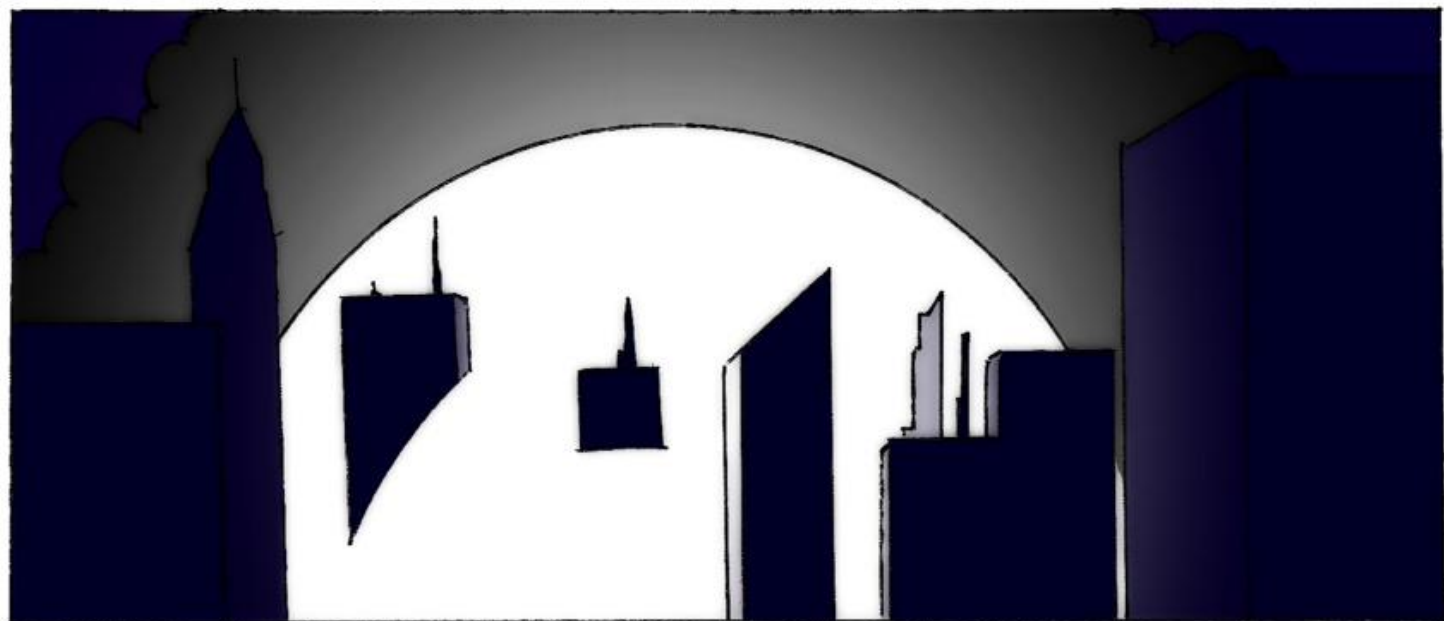
De la manera correcta.

Guión y dibujos: Damián Horacio Lío.



Los enemigos han
amenazado con el uso de
la nueva bomba cuantica.
Estas bombas distorsionan
el tiempo y el espacio...







¡¡¡Mis papás!!!



¿Adónde están pequeña?

¡¡¡Allá en la luz!!!



No te preocupes,
yo te voy a llevar con
con tus papás pequeña.
Vamos...

...Gracias...

¿¡Estas loca!?
No sabes que es lo que
esa luz te hace, o hacia
adónde te lleva...

No importa
que me haga o hacia
adónde me lleve esa
luz...



...La voy a
llevar con sus
papás...

¿Por que corrés
ese riesgo? Es un
suicidio...

Porque es lo
correcto por hacer...
Voy a llevarla...











Sobre Amor y Amistad





Somos Sims bajo escala atómica



SESIÓN

Por Nicolas Lasaigues

- “A veces duele tanto, tanto sentirse vivo. Es difícil de explicar en realidad. Leí por algún lado que como individuos necesitamos la proximidad del otro, saber que en el fondo estamos acompañados... Aunque sinceramente no lo sé, no creo que me haya sentido cerca de nadie ni de nada...”

Se queda mirando el piso mientras busca las palabras.

Nota algo húmedo resbalar por su rostro y se sorprende al encontrar una lágrima. No sabía que podría llorar.

Confundido y nervioso logra balbucear una palabras casi inaudibles.

- “¿Por qué? ¿Por qué duele tanto?”

- “Según lo reportado en los informes de la psicología universal está en la naturaleza de la mente inteligente el sentirse desdichado. Es parte de su motivación y su peor enemigo a la vez”

La voz metálica del mono-parlante le hace estremecerse.

Mira al la criatura que esta sentada en la silla de enfrente: sus ojos vacíos y su piel estéril. Rústica y sin gracia.

¿En que momento los psicólogos se habían retirado a las sombras para ser ocupados por estos burdos intentos de Freud? Al menos ahora entendían que no todo lo que escuchaban es literal, pero igual se extraña el contacto humano.

El paciente se levanta y sin apuro toma su abrigo.

- “No tiene porque irse, la sesión puede durar 12.3 minutos más”

- “Le agradezco la oferta, pero no puedo seguir hablando de mis problemas con un robot”

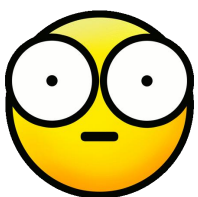
- “Pero...”

- “Nada de peros”- Le interrumpe- “Esta sesión ha terminado”

Cambia el abrigo de mano y se dirige a la puerta tranquilamente. El robot-psicólogo observa como la puerta se cierra detrás de su paciente.

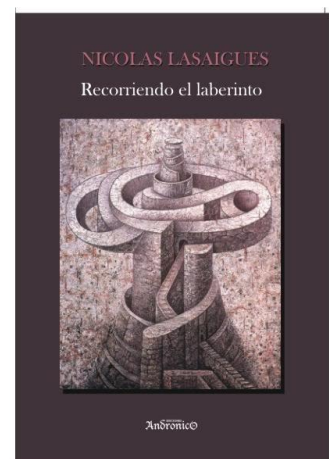
- “...Pero usted también es un robot”- Termina de decir en la fría habitación, aunque ya no hay nadie ni nada que lo escuche.

Del mismo autor>



Recorriendo el laberinto (63 Páginas)

Información y entrevista



NOVELA: El exilio de Sharra

Autora: Marion Zimmer Bradley

En el planeta Darkover la magia y la telepatía son elementos esenciales de una cultura antitecnológica que resiste con éxito los más variados intentos de forzar su integración en una unión política y económica con el imperio Terrano.

Mujeres amazonas, homosexualidad, derechos de las mujeres, ética de la libertad, etc, se unen en esta entretenida historia que te transportará a otros mundos...



Leer reseña completa

En esta entrega, Lew Alton se exilia de Darkover con Sharra, la más legendaria y peligrosa de las piedras matrices de Darkover. Encarnada en la imagen de una mujer encadenada y rodeada de llamas, Sharra es el último vestigio de las poderosas armas de las Eras del Caos que casi destruyeron la civilización en el planeta del sol sangriento.

Marion Zimmer Bradley



DARKOVER
EL EXILIO DE SHARRA

NOVA
fantasía

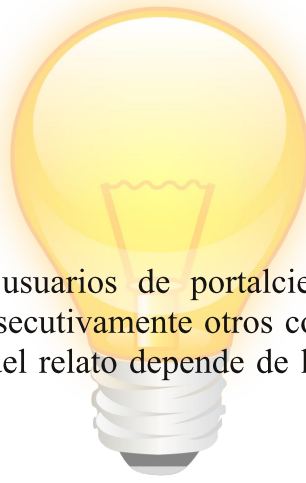
www.todocoleccion.net

RELATO INVENTADO

Usuarios portalcienciayficción

PRÓLOGO

Este relato ha sido realizado por algunos usuarios de portalcienciayficción de una tacada. Empezando uno con unas frases, y luego consecutivamente otros con las suyas. El argumento es por tanto improvisado, y la coherencia o no del relato depende de la capacidad imaginativa y de coherencia de los participantes.



RELATO

Cuando desperté aquella mañana jamás imaginé lo que mis ojos verían... La Alianza de federaciones había desplegado su flota, y millares de naves se disipaban muy a lo lejos (pero suficientemente cerca como para reconocer el acorazado real). - Ya están aquí - susurraban los androides de mantenimiento.

Cuando de repente solo se escuchó una gran explosión que provenía del cielo (y cegaba a cuantos la veían). - Es la hora - ordenó Herlebet cansino (y mientras los humanoides se cobijaban en sus cubículos, los androides pasaron al modo de ataque dirigiéndose a paso ligero a las naves de Horn).

¿Qué fue lo que me llevó a sustituir a mi androide dentro de la nave? Quizás jamás pueda responder esa pregunta...

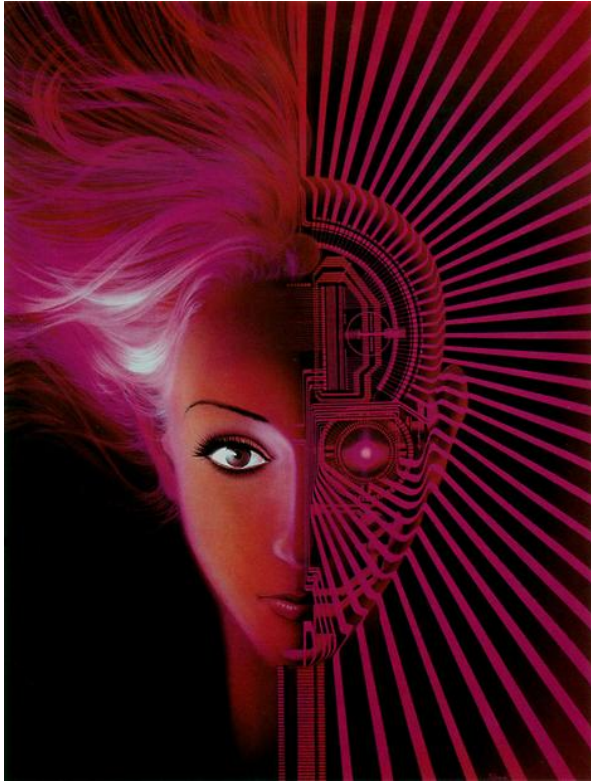
La explosión de la nave a mi lado hace que deje mis pensamientos y vuelva a la realidad. -Diablos, esos malditos “Spiders” se han adelantado, va a ser complicado salir de aquí- Oigo telepáticamente de Herlebet-. Al mismo tiempo, la IA de la nave me comunica; “Humanos situados en sus cubículos preparados para teletransportación”. ¡Vamos a llenar los hangares de esta maldita nave de una vez por todas y a largarse!

Activo la orden en el panel y automáticamente las luces de emergencia centellan por todo el lugar; la teletransportación ha sido abortada.

Mientras, podemos ver a todos en la superficie de la ciudadela mientras se queman a causa de la gran explosión, y el cielo se cubre de un color amarillento. Mala suerte para esos humanos (pienso entre mis adentros), y los androides tampoco tienen posibilidad alguna de frenar semejante ataque (lo que me recuerda que ya no hay motivo para esperar más). ¡Fuego, fuego dentro de la nave! El martilleo pensante es intenso y antes de recibir la noticia por el transmisor caigo en la cuenta; El proceso de teletransportación no habrá sido abortado completamente y algunos humanos en llamas se han materializado en los hangares. Yo, sin saber cómo, estoy en el hangar, en mi nave sin androide. Pero no es momento de pensar y sí de actuar... ¡Despego! ¡Despega! ¡Deprisa!, me digo a mi mismo mientras me dirijo al puente de mando desconcertado para dar las órdenes oportunas. -Perdone señor, la quiralidad fluctúa debido a las explosiones y ha ido a parar al hangar 17 por error- me comunica un subalterno de rango bajo alterado y nervioso.

Ya enchufado a Iris (la IA de la nave), doy la noticia; “Misión de salvamento de humanos en la colonia HT-B90 abortada, despegue inminente y arrojen los despojos de humanos quemados manualmente pues las fluctuaciones iónicas imposibilitan otras opciones”. Espero unos segundos hasta deshacernos de los quemados sin vida y paso a hipervelocidad de crucero. Otra mancha en mi historial de chapuzas. Y pienso: Con mi capacidad visionaria telepática debería anticiparme a los ataques enemigos, ¿Qué está sucediendo?

Vemos en este mismo instante como la luna se parte en dos con dirección hacia la tierra, el final es inevitable. Solo nos queda escapar. La Misión de salvamento de humanos, ha fracasado... “Sacad la imagen que retransmite el satélite Argos de la pantalla, si hay supervivientes no escaparán al acorazado real. Además, la señal telemática del argos puede ser rastreada fácilmente, y eso los llevaría directamente hacia nosotros” -digo calmado para no alarmar más a una tripulación



compuesta por una séptima parte de humanos-.

Herlebet me mira y me lanza un pensamiento desalentador; “Sabíamos en el fondo que esto iba a suceder, en una batalla como esta no hay lugar para civilizaciones débiles”.

- “Lo sé querido amigo, pero no te olvides lo que sucedió en la Colonia Ion Prima”

- “La terraformación del planeta fracasó, cuando todos murieron repentinamente”

- “Exacto, un virus mato a todos, una mísera criatura débil e insignificante”.

Antes que Herlebet pueda volver a contestarme la nave se sacude violentamente. Mentalmente le pregunto a Iris que diablos esta sucediendo ahora. Mi padre siempre decía que no hagas una pregunta si no estas preparado para la respuesta, jamás imaginé cuanta razón tenía...

La transformación se estaba produciendo ante mis propios ojos. Aquel Spider tenía poderes mutantes y ahora, parecía no importarle que le descubriéramos. En

uno de sus horribles brazos llevaba un rastreador de iones. Un ingenio capaz de seguir el curso de una nave en el hiperespacio. La visión que nos había dejado atónitos a todos los presentes duró apenas una fracción de segundo, se estaba desmaterializando, sin duda teletransportado a una de las tres naves que nos seguían, según nos mostraba el rádar de nuestra nave. ¡Estábamos totalmente rodeados!

-Debemos salir del hiperespacio para poder activar los escudos -comenté a Herlebet telepáticamente.

-Afirmativo. Introduciendo parámetros de desaceleración.

-Comprobar los vectores de longitud y dirección que queden bloqueados -Grité al humanoide encargado del programa de ruta de la nave.

Salir del hiperespacio nunca es algo agradable y hacerlo en circunstancias de emergencia, menos aún. Sólo hubo tiempo para calcular las grandes masas: Soles, planetas gaseosos, etc.

Con nuestra suerte salimos en medio de un campo de asteroides. La nave se sacude con cada golpe. Lo único que me tranquiliza es que las naves Spider no tienen posibilidad de seguirnos, la pregunta es ¿Podemos nosotros? Iris toma mi pregunta.

- “Negativo. Sistemas propulsores dañados en un 72%. Fuerza gravitacional predominante en el sector.”

- “¿Fuerza gravitacional?” –Pregunto en voz alta- “Si no hay ningún... planeta”

Antes de terminar la frase me di cuenta del sector en el espacio sin estrellas. Mis ojos no podían terminar de asimilar lo que estaban viendo porque nadie había visto antes un planeta vagabundo en la inmensidad del espacio.

- “¿Es esto posible Iris? ¿Un planeta sin ninguna estrella?” –Y es Herlebet quien me responde.

- “Pronto lo sabremos. Estamos cayendo hacia Valhala”

Miro a Herlebet con ojos casi desorbitados, telepáticamente le increpo: “¿Valhala has dicho?”.

Su silencio confirma mi pregunta.

Se siente el primer trastavilleo del descenso, la velocidad es incontrolable y cuando siento que la situación esta por encima de nosotros, ordeno que se aseguren, que se protejan, entonces me aseguro a mi lugar, el cinturón de seguridad, pero veo que una chica (no recuerdo el nombre, será la velocidad o el temor de algo malo) esta de pie, sostenida de una puerta. La llamo y le doy mi

mi lugar, ella se niega y se lo ordeno con voz fuerte, tanto que todo el puente de mando me escucha y voltean, le abrocho el cinturón a dicha chica que con sus ojos llenos de lagrimas me toma de la mano de tal manera que siento dolor y ese mismo dolor me hace reaccionar y se me ocurre...

...una idea que tal vez funcione.

-“Herlebet ¡Invierte la gravedad inercial!”

Se queda unos segundos analizando lo que acabo de decirle y juro que si ese maldito robot pudiera sonreír, lo está haciendo ahora.

La nave pasa rápidamente las nubes del planeta.

-“Velocidad excesiva para aterrizar” –Escucho la dulce voz de Iris.

- “Lo sé... pero debemos hacer algo”

Debajo de nosotros el rectangular manto verde va tomando formas de montañas, lagos y mesetas.

- “Todos agárrense de lo que puedan y prepárense para el impacto” –Grito a nuestra ya asustada tripulación.

La nave entera se sacude, grita y se retuerce.

Con horror observo como el panel delante de mí comienza a resquebrajarse. Segundos después, en una explosión sin fuego estalla en mil pedazos. La diferencia de presión me levanta del suelo como si fuera de papel.

Mis pies llegan a salir de la nave cuando una mano me toma en pleno vuelo.

- “¿Va a algún lado, señor?”

Los refinados reflejos de Herlebet me salvan de una muerte segura.

¿Alguna vez intentaron cuando eran niños agarrarse de un tiovivo que giraba a gran velocidad?

Al principio es sencillo, pero las manos humanas tienen la debilidad de la transpiración y cuando eso sucede se forma una capa de rozamiento entre el metal y la carne que dificulta el agarre hasta el punto de hacerlo imposible.

Miré a Herlebet y no hubo necesidad de palabras. Ambos sabíamos lo que iba a pasar y estábamos en paz con eso.

Mi mano se resbala de la suya y salgo despedido de la nave. Luego del miedo inicial y la aceptación de lo inevitable, me invade una sensación de tranquilidad mientras caigo hacia el planeta que la humanidad buscó desde que comenzó a recorrer el universo.

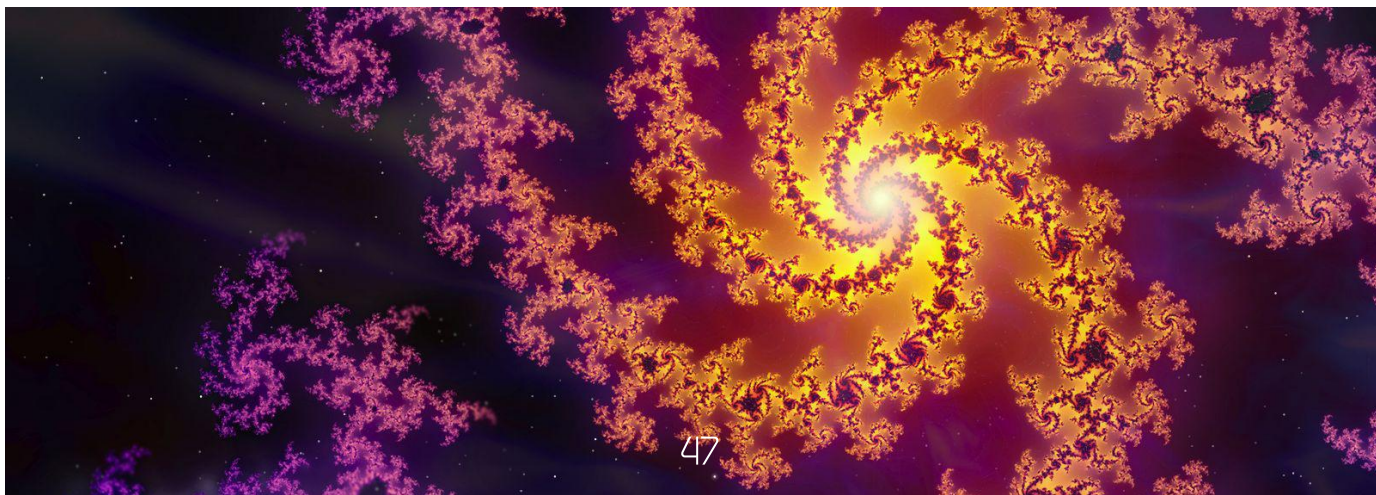
Y no puedo dejar de pensar en lo irónica que es la vida, haber llegado a Valhala y terminar así.

Al menos espero que la tripulación sobreviva.

Cierro los ojos e inspiro profundamente una vez más.

La velocidad de caída es descomunal. Sin duda la gravedad sobrepasa con creces todo lo que había experimentado hasta ahora. Tengo la sensación que mi cuerpo se estira y alarga por momentos, como si una estrella de neutrones me tragara...

Pero mi mente es mi mejor arma... Debo calmarme. Abstraerme del peligro. Fijar mis pensamientos en una solución factible, pese que el tiempo juega en mi contra. Y me centro. Distribuyo un orden lógico de órdenes telepáticas a Helberet. Él a su vez a Iris. Establecemos un puente de tricognición mental. Es un proceso que raras veces funciona, pero de resultar, la inteligencia fundida se triplica geométricamente como en una espiral fractal...



Koldobika Ascaso



THE TIMES

BBC RADIO 5 LIVE

[illegible]

THE TELEGRAPH

THE GUARDIAN

FIRSTSHOWING.NET

WHAT WILL THE
NEXT HUNDRED
YEARS BRING
TO MANKIND?

H.G. WELLS

**THINGS TO
COME**

An ALEXANDER KORDA
production



MATT DAMON JODIE FOSTER
ELYSIUM
FROM THE DIRECTOR OF 'DISTRICT 9'

TRISTAR PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH MEDIA RIGHTS CAPITAL & QED INTERNATIONAL/ALPHACORE/KINBERG GENRE PRODUCTION "ELYSIUM"
SHARLITO COPLEY ALICE BRAGA DIEGO LUNA WAGNER MOURA WILLIAM FICHTNER CASTING BY FRANCINE MAISLER MUSIC BY RYAN AMON COSTUME DESIGNER APRIL FERRY
VISUAL EFFECTS SUPERVISOR PETER MUYZERS EDITOR JULIAN CLARKE A.C.E. LEE SMITH A.C.E. PRODUCTION DESIGNER PHILIP JVEY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY TRENT OPALOCK EXECUTIVE PRODUCER SUE BADEN-POWELL
PRODUCED BY GILL BLOK NEILL BLONKAMP SIMON KINBERG WRITTEN AND DIRECTED BY NEILL BLONKAMP



FOR RATED FILMS, SOME MATERIAL MAY BE STRONGLY OFFENSIVE TO SOME AUDIENCES

PROVIDED BY GILL BLOK NEILL BLONKAMP SIMON KINBERG

WRITTEN AND DIRECTED BY NEILL BLONKAMP

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

TRISTAR PICTURES

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

TRISTAR PICTURES

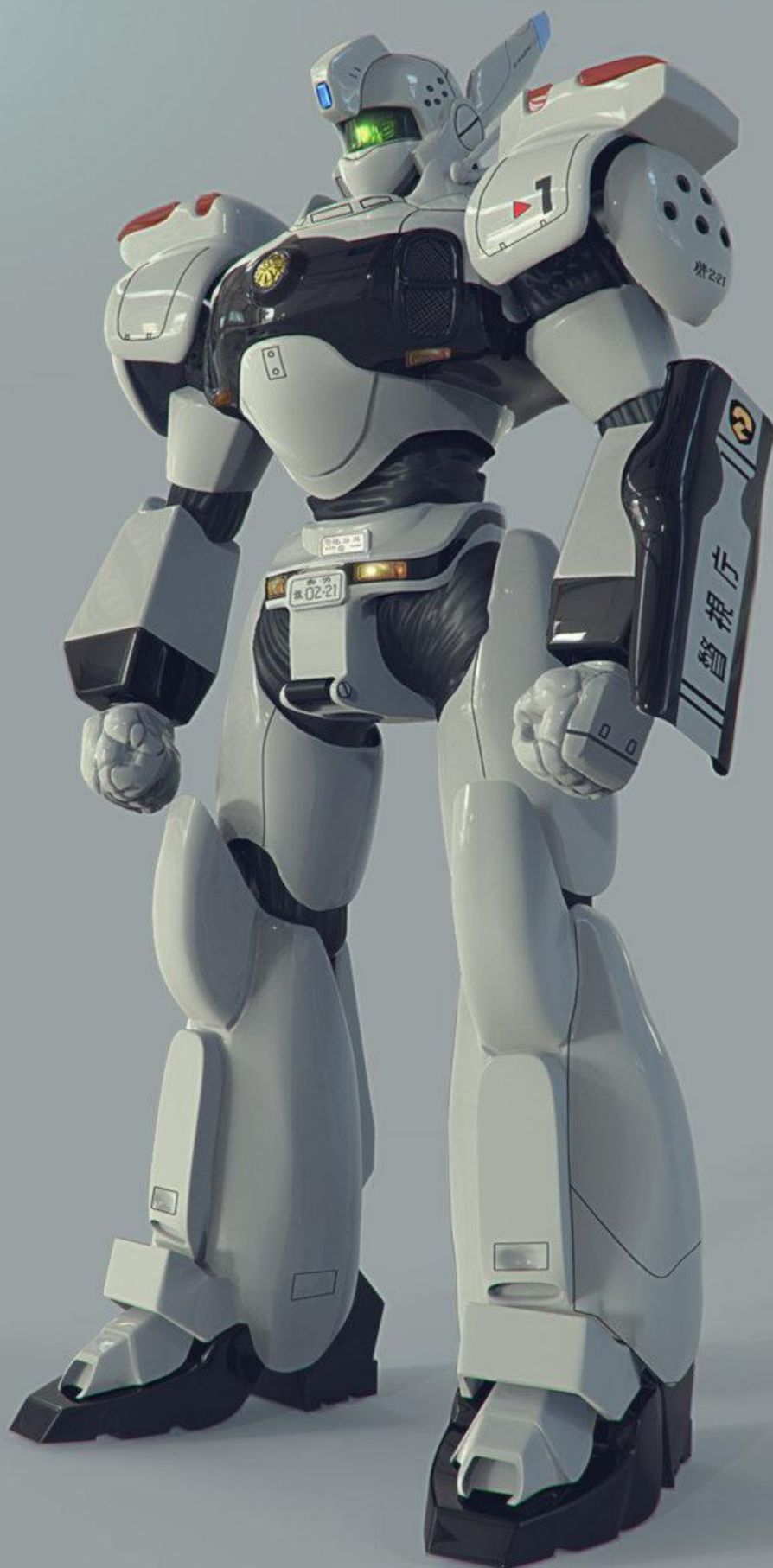
IN IMAX
IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation.

08.09.13
ItsBetterUpThere.com

「AV-98 1号機」

AV-98 機動警察
INGRAM1

機動警察
パトレイバー



Q

Ilustración de Ekoputeh Handriyanto

La bomba atómica es un tema recurrente en la ciencia ficción. Por ejemplo, en la literatura, encontramos grandes obras como puede ser *Cántico* por Leibowitz, que nos relata el resurgir de una sociedad post-nuclear.

De una manera u otra, el miedo a una guerra nuclear ha estado muy presente en la ciencia ficción, sobre todo en literatura y cine. Sin embargo, en los videojuegos apenas se ha tocado este tema.

Una de las pocas sagas que se atrevió a especular con un futuro post-nuclear ha sido *Fallout*; una saga que ningún aficionado a la ciencia ficción debe perderse.

Los inicios de la saga *Fallout* los podemos encontrar en *Wasteland* (Interplay Productions, 1988), el cual casi lo podríamos considerar como una especie de protosecuela.

Wasteland nos planteaba como una guerra nuclear asola Estados Unidos, convirtiéndolo en un yermo casi inhabitable. Casi cien años después, en 2087, los pocos supervivientes que quedaron deben vivir en un lugar hostil, donde la muerte puede acecharte en cualquier esquina.

Nosotros somos un Ranger del Desierto, uno de los pocos vestigios de orden que quedan en este terrible mundo. Nuestra misión será investigar una serie de disturbios que están ocurriendo por la zona donde vivimos e imponer la ley.

Detrás de este argumento, nos encontramos con el clásico juego de rol para ordenador donde llevamos a un grupo de héroes que deben resolver misiones y luchar contra enemigos. La gracia de *Wasteland* era que en lugar de situarnos en el clásico mundo de fantasía medieval, lo hacía en un mundo postapocalíptico.

De esta manera, se alejaba de los tópicos y teníamos un juego fresco e innovador. Al situarse en un mundo asolado por un desastre nuclear, los enemigos eran mutantes, bandidos o incluso robots.

Por desgracia, pese a que fue un gran juego de rol y muy original, no termino de cuajar. El juego no tuvo demasiadas ventas e Interplay Productions decidió no sacar más secuelas de *Wasteland*, dejando de lado la ambientación postapocalíptica durante bastantes años.

Diez años después, Interplay volvería intentarlo con *Fallout*, la secuela espiritual de *Wasteland*. El argumento principal sería el mismo (el mundo ha entrado en guerra y Estados Unidos es atacada con armamento nuclear), aunque en esta ocasión, la gran guerra se produciría en 2077.

Algunos son elegidos para vivir en los bunkers Vault-Tec, donde podrán estar a salvo del ataque nuclear pero a cambio no podrán salir durante 100 años, pues durante este tiempo el nivel de radiación es tan alto que apenas permite la vida.

Esto hace que en los distintos bunkers se empiecen a crear comunidades y familias, que pronto olvidan el desastre y prefieren quedarse a vivir en los refugios. Muchos de los nacidos después del apocalipsis nuclear apenas saben nada del exterior.

Un día el chip que recicla y distribuye el agua se avería. Esta pieza es vital para sobrevivir dentro del bunker, pues sin ella todos morirán. El líder de nuestra comunidad nos ordena salir al exterior



y buscar uno nuevo. Tendremos 150 días para hacerlo, pues pasados esos días, todas las reservas de agua se acabarán.

Detrás de este argumento, nuevamente nos encontramos un juego de rol, en este caso en perspectiva cenital, donde debemos resolver misiones que nos llevarán finalmente hasta nuestro objetivo.

Una de las curiosidades del título era su extraño mundo; ocurría en el futuro pero la tecnología mostrada parecía de 1950. Y es que este juego tenía muchos guiños a la ciencia ficción más clásica. El juego estaba lleno de referencias a platillos volantes, literatura clásica y películas de los años 50.

Otra de sus características era los toques de humor negro que tenía. El juego intentaba mostrarnos un mundo postapocalíptico lo más realista posible, pero si tenía que meter algún toque cómico lo hacía.

Mientras caminamos entre pueblo y pueblo no era extraño encontrarnos con elementos aleatorios de toda clase. Desde huellas de Godzilla, una nave extraterrestre estrellada o androides que podrían recordar a los Daleks de Dr. Who.

Todos estos detalles humorísticos, junto a una gran jugabilidad, hicieron que Fallout tuviera el éxito que Wasteland no tuvo. Como es de esperar, este éxito se tradujo en una continuación, Fallout 2.

Este nuevo juego nos ofrecía un argumento algo diferente. Después de que el héroe de Fallout consiguiera su misión y salvara a la gente de su refugio, es expulsado de este debido a que estuvo demasiado tiempo en el mundo exterior, considerándolo un peligro para la comunidad.

Ante tal situación, nuestro héroe decide fundar su propio poblado lejos de allí. Los inicios fueron duros, pero poco a poco Arroyo se convierte en un poblado prospero donde todo el que desee vivir en paz puede ir allí.

80 años después, el poblado sufre los efectos de la radiación ambiental. El agua se contamina poco a poco y los alimentos se están volviendo venenosos, así que el líder del poblado nos encargara encontrar el mítico Kit de Creación del Eden, que permite purificar el agua de la radiación.

Como descendiente del fundador del poblado que somos, aceptamos la misión e iniciamos nuestro viaje en búsqueda del milagroso kit (al igual que hizo nuestro antepasado años atrás).

Los cambios entre Fallout y Fallout 2 no son demasiado significativos. Los gráficos son casi iguales, el argumento muy parecido y el sistema de juego calcado, la grandeza de esta segunda parte fue corregir todos los fallos del primero y mejorar toda sus virtudes.

En esta segunda parte la jugabilidad era más fluida, los gráficos se mejoraron mostrando mejor resolución y el mundo de juego era mayor. Además de que esta entrega tenía aun mas humor negro que la primera.

En Fallout podíamos ser malvados, pero es que en esta era posible ser un bastardo sin escrúpulos. Al situarse en un mundo postapocalíptico, no había moral de ninguna clase así que podíamos robar, matar u acostarnos con quien quisiéramos.

Otra de las mejoras que hubo, fue la posibilidad de acabar las misiones de varias maneras; algunas de ellas solo dialogando. Si teníamos un carisma lo bastante alto, podíamos seducir a otros personajes, amenazarles o hacerles chantajear, todo dependía de nuestras estadísticas.

Estas mejoras, hicieron que el juego fuera nuevamente un éxito entre los aficionados y crítica que lo considero en su día como uno de los mejores juegos de rol para PC.

Curiosamente, la siguiente entrega de la saga en 2001 no fue un juego de rol como sus antecesores. Interplay haciendo caso a algunas de las críticas que decían que los dos juegos eran exactamente iguales, decidió que el próximo juego fuera uno de estrategia.

Fallout Tactics transcurría en el mismo mundo de Fallout, pero aparte de la ambientación poco tenía que ver con los dos juegos anteriores. En este caso éramos un comandante de la hermandad de acero al cargo de un pelotón de soldados.

El juego era sencillamente un juego de estrategia táctica por turnos donde comandábamos a un grupo de soldados. Esto hizo que el juego perdiera mucha profundidad, pues ya no podíamos deambular por el mundo libremente ni hablar con casi nadie.

Fallout Tactics se centraba en la acción pura y dura, y pese a que había alguna decisión, estas eran muy escasas y el argumento brillaba por su usencia. Era un gran juego de estrategia, pero defraudo a muchos fans que esperaban una nueva entrega de su juego de rol favorito.

Fallout Tactics tuvo una versión para consola llamada Fallout: Brotherhood of Steel. Tenía mejores gráficos pero su jugabilidad era mucho menos profunda; dando como resultado un juego de estrategia simplón que paso sin pena ni gloria.

Debido a las críticas recibidas con el último juego de la saga Fallout, pronto se empezó a trabajar en una tercera parte. La idea de esta era que fuera totalmente nueva, con mejores gráficos, un montón de mejoras y sobre todo que no tuviese relación con los juegos anteriores.

Con el nombre en clave Van Buren, Interplay se puso a trabajar en ella. Por desgracia en 2003, debido a dificultades económicas, se decide cancelar el proyecto y los trabajadores que estaban desarrollando Fallout 3 fueron despedidos .

Pese a que se cancelo el proyecto, Interplay mantendría la licencia durante bastantes años, impidiendo que otras empresas lanzaran juegos bajo el nombre Fallout, hasta que finalmente, debido a problemas financieros de nuevo, vendería la franquicia.

Fallout 3 vería la luz en 2008 de mano de Bethesda Softworks. Situado 36 años después de Fallout 2, y no tendría ninguna relación con los dos anteriores (exceptuando algunas referencias o guiños).

Como es habitual en la saga, nuevamente seríamos el habitante de un refugio Vault-Tec y nos veríamos obligados a salir al mundo exterior, pero esta vez por una causa más personal. Nuestro padre había desaparecido, y nuestra misión eran saber donde estaba y descubrir porque nos había abandonado.

Al igual que en los anteriores juegos, nos encontrábamos con un mundo brutal, asolado por la delincuencia y la contaminación. Teníamos que hacer lo que fuera para sobrevivir, aunque en ahora se nos permitía ser un poco más benévolos que en entregas anteriores.





) Talk
Charon

CND

Una de las grandes cualidades de Fallout 3 era su libertad. Desde el principio podíamos ir donde quisiéramos, sin ningún tipo de restricción. Teníamos a nuestro alcance una gran mapa para explorar y cientos de misiones para resolver.

Lo cierto es que pese a que el juego tenía unos gráficos excelentes, una gran libertad, una jugabilidad muy buena y un buen argumento, era mucho menos profundo que Fallout 2 aunque mucho más accesible.

El juego fue un éxito de ventas y critica, y únicamente los fans más puristas quedaron desilusionados con esta entrega. Debido a este éxito, se crearon varios DLC y se preparó una expansión. Esta tendría el nombre de Fallout: New Vegas.

Esta expansión fue creciendo poco a poco con el tiempo, hasta convertirse en un título independiente que salió al mercado como un juego más de la franquicia. Estaríamos hablando de un Fallout 3.5.

En esta ocasión seríamos un mensajero cuya misión era entregar un extraño paquete en la ciudad de New Vegas. Mientras realizamos el transporte, somos atacados y dados por muertos, pero por suerte un medico que viaja por el yermo nos recoge y nos cura las heridas.

A partir de entonces, nuestra misión era recuperar el paquete y vengarnos. O simplemente, vivir en New Vegas (porque de nuevo teníamos libertad absoluta).

Pese a que el juego era exactamente igual que su predecesor, las numerosas mejoras contentaron a los fans de toda la vida. Por fin el juego tenía la profundidad de los antiguos Fallout; de nuevo teníamos numerosos diálogos, varias maneras de resolver las misiones, distintas facciones y mucho humor negro.

Fallout : New Vegas no tendría tanto éxito como Fallout 3, pero de nuevo nos encontraríamos ante un gran juego de rol que no tenía nada que envidiar a los anteriores.

Fuera del terreno de los videojuegos se comercializo un juego de tablero, llamado Fallout: Warfare. Básicamente era un juego de miniaturas basado en Fallout Tactics que nunca llegó a nuestro país.

También se intentó crear un juego de rol, llamado Exodus basado en el mundo de Fallout. Creado por la empresa Glutton Creeper Games, este no tenía la licencia oficial. Así que después de varios pleitos con Interplay, se canceló el proyecto.

Fallout es una saga que ningún fan de la ciencia ficción puede perderse. Estos juegos están llenos de referencias y guiños a la ciencia ficción de mediados de S.XX.

Desde libros, películas o libros, vayamos donde vayamos encontraremos más de una referencia que nos hará esbozar una sonrisa. Fallout es un gran ejercicio de cómo sería una sociedad post-nuclear, pese a que a veces sus toques de humor nos saquen un poco de esta estupenda ambientación.



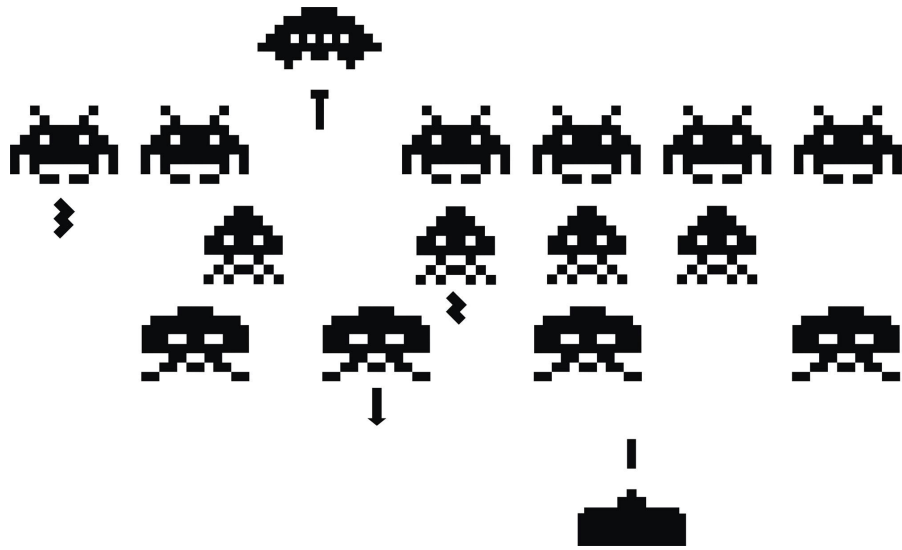
“Estoy encarcelado en esta jaula de madera, agazapado en el rincón, detrás de mis congéneres. Quienes aterrados, observan como el gigante de las estrellas, sujeta y devora vivo a otro miembro de mi tribu. Primero, le pincha con un canuto y sorbe despacio sus jugos corporales, por lo visto, tiene un efecto etílico en él. A continuación, lo ensarta con el mismo útil y lo deja encima de las ascuas encendidas. Asándose a fuego lento. Yo, me dedico a roer las cuerdas deshilachadas del barrote con la esperanza de escapar a la selva de mi querida isla. Quizás lo consiga. Sin posibilidad de retornar a nuestra aldea en la charca de agua dulce“.

El astronauta sentado en la playa junto a los coloridos sapos, erguidos sobre sus patas traseras, y encerrados en la trampa, cogió el pincho de carne de la lumbre. Después de dar un mordisco, masticando, perdió su mirada en las lunas y cielo estrellado que se reflejaba en el mar en calma, de aquel mundo desconocido. Naufrago, desde hacía diez años.

MICRORELATO: ESTRELLAS

Por Fernando Cañadas

RETROINFORMATICA



¿QUIERES SABER CUÁL FUÉ EL PRIMER VIDEOJUEGO DE LA HISTORIA?

-CLICK AQUI-

Fotomontaje por Carlos Climent



EDICIÓN ESPECIAL

KRULL

(Krull)





ROSHWEND

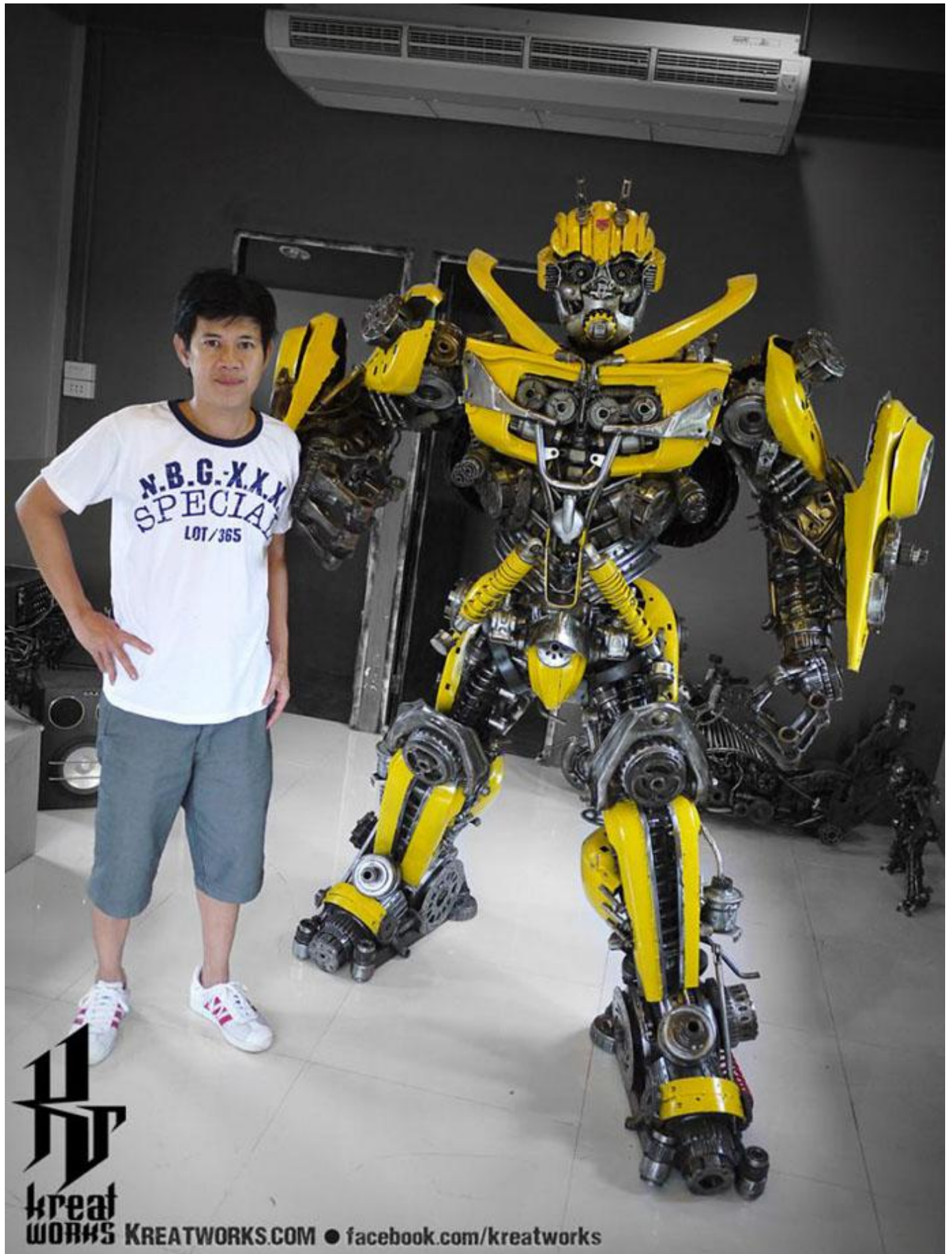
PRÓXIMAMENTE



Jorge Villena • Diego Moreno

ESCULTURAS CON CHATARRA

De Mai Sudjai



YOUR TIME
IS COMING
TO AN END

OURS
IS NOW
BEGINNING

En un mundo en el que el ecosistema terrestre está al borde del colapso, "Autómata" será una original exploración de la relación entre el hombre y el robot, influenciada por la teoría de la singularidad, que ha sido objeto de numerosos bestsellers.

En el film, el personaje de Jack Vaucan, un agente de seguros de la corporación robótica ROC, investiga rutinariamente el caso de la manipulación de un robot. Sin embargo, lo que descubre tendrá profundas consecuencias para el futuro

ANTONIO BANDERAS
AUTOMATA

a film by GABE IBÁÑEZ

PRÓXIMAMENTE

DYLAN McDERMOTT MELANIE GRIFFITH BIRGITTE SØRENSEN with ROBERT FORSTER
MILLENNIUM FILMS AND GREEN MOON PRESENT A NU BOYANA VIBURNO AND GREEN MOON CO-PRODUCTION A FILM BY GABE IBÁÑEZ ANTONIO BANDERAS "AUTOMATA" DYLAN McDERMOTT MELANIE GRIFFITH BIRGITTE SØRENSEN with ROBERT FORSTER CHRISTA CAMPBELL
TIM MCCINNERY DAVID RYALL GERALDINE SOMERVILLE EXECUTIVE PRODUCERS KATE DOWD PRODUCED BY ZACARIAS M. DE LA RIVA COSTUME DESIGNER ARMAVENI STROYANOVA EDITOR SERGIO ROZAS PRODUCTION DESIGNER PATRICK SALVADOR EXECUTIVE PRODUCERS ALEJANDRO MARTINEZ CO-PRODUCER YOLANDA JIMÉNEZ POLONIO
EXECUTIVE PRODUCERS AVILERNER TREVOR SHORT EMANUEL NÚÑEZ BOAZ DAVIDSON PRODUCED BY DANNY LERNER LES WELDON ANTONIO BANDERAS SANDRA HERMIDA WRITTEN BY GABE IBÁÑEZ IGOR LEGARRETA GÓMEZ JAVIER SANCHEZ DONATE DIRECTED BY GABE IBÁÑEZ



© 2013 AUTOMATA PRODUCTIONS, INC.

COMING SOON

automata-movie.com



LA TIERRA

En números **rojos**

LEER MÁS...



"La naturaleza es la base de nuestro bienestar y prosperidad, pero estamos abusando de los recursos limitados de la Tierra" advierte Marco Lambertini, Director General de WWF internacional. Y añade: "Si queremos construir un futuro para nuestros hijos, debemos conservar el capital natural que nos queda, y administrar de forma sostenible los recursos de éste, nuestro único hogar, el Planeta".

A partir de la información sobre la Huella Ecológica que mide la cantidad de recursos naturales del Planeta que se consume por país, el Día de la Sobrecapacidad de Tierra es una oportunidad para tomar conciencia y adoptar medidas para luchar contra el consumo desmedido de los recursos naturales.

"Si bien la tendencia actual demuestra que la humanidad está abusando de la capacidad del planeta para abastecernos, todavía estamos a tiempo de tomar medidas contundentes y construir un futuro basado en un consumo sostenible de los recursos naturales" afirma Lambertini.



VILLENA '13 MPR



ENTREVISTA: JOSÉ M MAESA

Por Rafael Velis

José María Maesa. Autor nacido en 1979, en Sevilla. De humor apocalíptico es su primera obra publicada (Triskel Ediciones), antes de eso se adentró en el mundo, también apocalíptico, de los zombis y los cómics con la serie Noctis Irae. Ha trabajado y colabora en la revista digital ElClubExpress.

De humor apocalíptico:

El Apocalipsis visto desde varios puntos de vista y desde las distintas formas en las que se puede presentar este temido final de lo conocido, es el tema central de los relatos que componen la obra De humor apocalíptico. Así, podemos encontrar el Apocalipsis personal, el psicológico, el social, el de la raza humana e incluso el fin del propio planeta.

José María Maesa nos presenta quince relatos con tintes de la ciencia ficción más pura, pero también con profundas reflexiones personales y sociales, que hacen que el lector se plantee más cuestiones además del desastre o Apocalipsis que sirve como eje de cada uno de los relatos. Quince ventanas abiertas a un desastre, quince reflexiones de un fin de ciclo.

Lo primero que llama la atención de su obra es el título, ¿por qué decidió llamarla así?

Más que un título es la expresión de un deseo. Pongas dónde pongas el punto de mira, tu vida privada, tu entorno social, tu ciudad o el mundo, siempre aparece el caos, la incompreensión y los absurdos por doquier. Una parte de mi desea un buen Apocalipsis que le dé algo de coherencia narrativa a la vida, y más aún en estos últimos años de auténtico estupor bancario e indignación política. Un estado de ánimo apocalíptico, desear un final como en las pelis y novelas, una conclusión, brutal y esperanzadora, no es más que una aspiración a vivir en un mundo más sencillo.

¿Cómo surgió la idea de aunar estos 15 relatos?

Aunque los fui escribiendo independientemente, sin pensar en un proyecto único, mi humor apocalíptico hizo que, tanto el tema del fin del mundo, como en general su tono, los mantuviera a todos vibrando en fase. Así que cuando surgió la posibilidad de publicar con Triskel, ellos mismos, los relatos, se asociaron para presentar una candidatura conjunta.

Las antologías de ciencia ficción y relatos futuristas parecen haberse puesto de moda, ¿se encuentra cómodo con las antologías de relatos?

Me encuentro cómodo escribiendo relatos. Si dejo que mis dedos tecleen solos, acaban escupiendo tonterías en forma de relatos cortos, que en una gran parte de las veces están llenos de fantasía fea, manchada de realidad y verdad mentirosa o mentiras verdaderas.

¿De dónde le viene esta afición por la ciencia ficción/distopía? ¿Cuáles son sus autores de referencia?

Pues imagino que como otras muchas inclinaciones en la vida, viene explicada por una debilidad o limitación. Por un lado, como escritor mi torpeza me hace necesitar llevar las cosas al extremo para dejarlas bien claritas, o mejor dicho, para embrollarlas más, y así algún lector cándido podría creer que yo las tengo claras. Por otro lado, como lector me gusta esa esquizofrenia por la que leyendo una historia de ciencia ficción buscas tanto evasión a mundos diferentes, como regodearte en las mismas miserias de tu realidad encontradas en ese otro mundo. Referentes hay muchos: Orwell, Bradbury, Lem, Matrix, Lost, Kafka, Borges, ...

De Humor Apocalíptico

José María Maesa



TRISKEL EDICIONES

Varios de los relatos se ambientan en Sevilla, su ciudad, ¿cree que se trata de una apuesta arriesgada llevar el Apocalipsis a esta ciudad por ser un escenario poco dado a estas situaciones en la literatura?

Es que no me lo he planteado así... simplemente es el lugar en el que vivo ahora, es la que considero mi ciudad, y es aquí donde yo deseo que suceda el Apocalipsis. O al menos, que se inicie.

En sus relatos, ¿Es el Apocalipsis una excusa o un vehículo para la crítica social que podemos ver en ellos?

Podría decirse así. Digamos que el Apocalipsis tiene un poderoso valor metafórico. Es un acontecimiento que implica el final del mundo como lo conocemos, pero seguido de otra cosa, por lo tanto, el cambio más drástico que existe en nuestro imaginario. Yo diría que mis cuentos son rezos, plegarias que piden, con un pelín de desesperación, un cambio que lo abarque todo. Empezando por mí mismo, y terminando por mí mismo, pero pasando por la sociedad, desde luego.

¿Cree que la ciencia ficción y las distopías son un campo propicio para tales críticas, más que otros géneros?

Son más divertidas, más emocionantes, más absurdas, más digeribles, también más llenas de matices, de sombras y reflejos deformados, más poéticas y bellas. Como lector o espectador de cine las disfruto más. A mí, el realismo es que siempre me ha parecido demasiado real, así que no me lo creo.

¿Cuál es su opinión sobre el futuro de la ciencia ficción y escritos futuristas?

Parafraseando a Obi-Wan Kenobi, la ciencia ficción estará ya con nosotros, siempre. La presencia que tiene la ciencia ficción en la cultura no ha dejado de aumentar, sobre todo si a la literatura sumamos el cine, los cómics y los videojuegos, y esto no va a cambiar, al menos hasta el próximo Apocalipsis. Es demasiado fascinante.

¿Qué siente un autor novel al ver su obra editada?

Aunque para mí el mayor placer de la literatura es hacerme un lío con las frases y las palabras que, como anzuelos, arrancan pedazos de mí y lo estampan en el procesador de textos, esto, como yo mismo bien sé, es mentira. O no es toda la verdad. Estoy seguro que hasta el que escribe un diario íntimo de mí mismo conmigo mismo, en el fondo, desea que alguien, algún día, lo encuentre y lo lea. Que alguien haya encontrado mis escritos, los haya leído, y encima, no contento con eso, los haya publicado para que los demás lo lean, es uno de los grandes momentos de la historia de la humanidad...desde mi punto de vista.

¿Se encuentra trabajando en alguna nueva obra? ¿Es también una antología?

Pues acabo de publicar, con otros tres autores, el segundo tomo de un cómic –Noctis Irae– (Editorial Quilomba) muy apocalíptico también. Además tengo en mente algunas cosillas que aún no han fraguado en nada concreto. De todas formas, los relatos siguen surgiendo como si la herida no hubiera dejado de supurar



TRISKEL EDICIONES



DUNA6C
Fernando Jiménez

¿CÓMO PARTICIPAR en la Revista?

Si estás interesad@ en colaborar en alguno de los siguientes apartados para el próximo número de nuestra revista, anímate y participa con nosotros;

1. CINE:

Crítica u opinión de alguna película, o artículos sobre cine.

2. CIENCIA:

Noticias acerca de algún avance significativo, y artículos/reflexiones sobre tendencias científicas.

3. RELATOS:

Que no sean muy extensos (máximo de 6 páginas), sobre el género. No necesariamente inéditos, pero preferiblemente que no hayan circulado mucho.

4. ILUSTRACIONES:

Participa con algún dibujo o ilustración.

5. CÓMIC:

Reseña sobre algún cómic interesante o participación con una historieta propia.

6. LITERATURA:

Reseñas literarias o artículos sobre literatura.

7. ENTREVISTAS:

Se admiten propuestas de entrevistados. Puedes participar también en las preguntas.

8. OPINIÓN:

Artículo de opinión acerca de algún tema relevante del mundillo.

9. EVENTOS:

Haz la crónica de algún evento; explica tu vivencia, aporta fotos, etc.

10. VIDEOJUEGOS:

Presenta tu propio juego, o haz un artículo/análisis de un videojuego interesante.

11. POESÍAS

Participa con alguna poesía del género.

Todos los contenidos de la revista se ajustarán única y exclusivamente al género de Ciencia Ficción (incluyendo hibridaciones con otros géneros).

Si tienes alguna duda o sugerencia, puedes contactar desde el foro o por email a portalcienaiyficcio@gmail.com.

Más información: <http://www.portalcienaiyficcio.com/revista.html>



DONACIÓN VOLUNTARIA

Portalcenciayficción.com es una página web sin ánimo de lucro que publica una revista digital gratuita. No incluimos nada de publicidad en nuestra site, ni tenemos ingresos de ningún tipo.

Con el fin de sostener el portal abierto y minimizar el desembolso al que estamos sometidos, hemos instalado un servicio de donaciones voluntarias por Paypal .

Si quieres ayudarnos un poco en estos tiempos difíciles, puedes hacer una pequeña y simbólica donación. Cualquier ayuda será bienvenida por pequeña que sea.



<http://www.portalcenciayficción.com/donar.htm>

Con este sistema de donaciones pretendemos meramente cubrir los gastos de dominio y servidor que genera la página. Nada más.

La programación requerida para la puesta a punto del portal nos ha costado mucho dinero (y su mantenimiento, periódicamente nos causa más desembolsos), pero consideramos que eso es dinero bien invertido y no tenemos ambición de recuperarlo. Ahora que en principio está todo visual y funcionalmente terminado (y no se augura mucha más inversión en programación), creemos que un simple empujoncito es suficiente para mantener la página abierta y poder ofrecer nuestros servicios.

A QUÉ SE DESTINARÁ TU DINERO

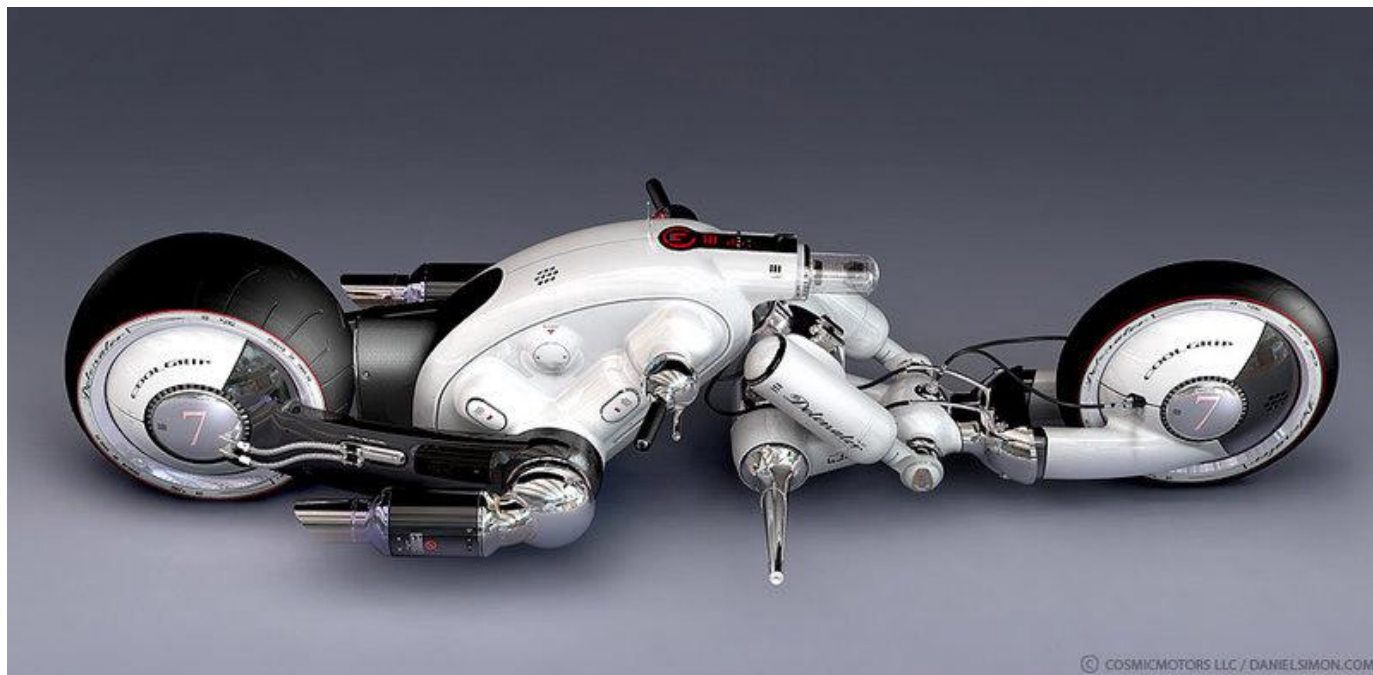
Seguiremos gozosos haciendo una tarea informativa y de difusión significativa que poco a poco, se está ganando un reconocimiento y apoyo paulatino en la red. Cada vez más personas contactan con nosotros para dar a conocer sus obras y proyectos. ¡Y confiamos seguir haciéndolo durante muchos años!

Nuestra intención es proseguir con la labor de difundir mayormente ciencia y ficción, al mismo tiempo que apoyamos también a artistas y creadores que ven en el portal un modo más de difundir su trabajo. Y siempre, desde la gratuidad que nos caracteriza.

Son muchísimas horas, tiempo y esfuerzo las que se dedican al mantenimiento y actualización del portal, pero es para nosotros un privilegio hacerlo (y deseamos prolongar durante muchísimos años más semejante tarea).

CORTOMETRAJE: SIMILO

Entrevista por Víctor Vila Muñoz



País de Producción / Country of Production: ESPAÑA - SPAIN

Año Producción / Year of Production: 2013

Duración / Running Time: 21'

Formato / Format: HD

Pantalla / Screen Ratio: 2.39:1

Color / Color: COLOR

Género / Gender: FICCIÓN - FICTION

Lugar de Rodaje / Shooting Place: ESPAÑA - SPAIN

Versión Original / Original Version: ESPAÑOL - SPANISH

Subtítulos / Subtitles: INGLÉS - ENGLISH

Productora / Production Company: BLACKMILK FILMS & CORPO FILMS

Producción / Production: MIGUEL DE OLASO & JUAN ARITIO

Director / Director: ZACARÍAS & MACGREGOR

Guión / Screenplay: BRUNO ZACARÍAS

Fotografía / Cinematography: MIGUEL DE OLASO

Dirección Artística / Art Director: DAVID LOEHR

Música / Music: MAX RICHTER, RHIAN SHEEHAN, JOHN POWELL, MICHAEL BROOK, JAMES
NEWTON HOWARD

Sonido / Sound: SERGIO MÁRQUEZ & ROBERTO HG

Montaje / Editing: ZACARÍAS & MACGREGOR

Intérpretes: ALOMA DE BALMA: Hebe / JAVIER RIOS: Ciro / FABIÁN LÓPEZ: Ingeniero / NANCY
YAO: Servicio técnico

SIMILO es un cortometraje de ciencia Ficción rodado con gusto y buen hacer, con una excelente fotografía y actuaciones convincentes. En realidad, todas sus facetas merecen un notable alto y destilan una profesionalidad que ya querrían para sí muchas de las películas que acaban comercializándose. Una historia reflexiva a la vez que interesante, es tratada en esta solvente producción española. **La siguiente entrevista contiene spoilers.**

¿Cómo surgió la idea principal del filme y cómo fue cobrando forma el guión hasta convertirse en la historia que finalmente conforma esta interesante propuesta?

Todo surgió en 2005. Nada menos. Teníamos en mente hacer un corto de ciencia ficción que se centrara en la relación amorosa de una chica con su robot de compañía. Pero la historia era muy ambiciosa en términos de producción. Así que decidimos rodar un teaser para recabar fondos para hacer el corto. El teaser acabó durando 6 minutos! Contaba una mini historia y resultó que gustó a un montón de gente. Los fondos llegaron. Y desarrollamos esa mini historia para explorar dramáticamente aquellos aspectos que más nos motivaban sobre lo que supone amar a un robot. A partir de ahí, todo debería haber sido sencillo. Pero no lo fue. Luchamos contra todo tipo de problemas de producción. Tras rodar los primeros 5 días, el productor inicial nos dejó tirados y se largó. Luego los actores dejaron de estar disponibles por tener otros compromisos y el tiempo fue pasando. Por supuesto tampoco ayudaba el hecho de que el corto fuera tan ambicioso y tuviera una considerable cantidad de efectos visuales. Finalmente, nosotros mismos tuvimos que asumir producción y junto a Corpo Films pudimos terminar de rodar el corto que hoy puedes ver.

¿Cuál ha sido, más o menos, el proceso de selección tanto de los actores como de las demás personas que intervienen en Similo?

Spoilers>>Teníamos muy claro desde el principio el perfil de los dos actores principales. Ella debía proyectar una gran ingenuidad y a la vez ser muy enigmática. Fue difícil encontrar a una actriz así. Hasta que afortunadamente Aloma se cruzó en nuestro camino. En cuanto al protagonista masculino, tenía que ser un actor con las suficientes tablas que pudiera manejar dos registros al mismo tiempo, humano y robot, sin desvelar lo que es en realidad. Javier Rios nos ayudó muchísimo en este proceso de exploración y construcción del personaje. A los dos actores los estamos profundamente agradecidos, por brindarnos su talento y por su compromiso de acompañarnos a lo largo de los años en este largo proceso.

En un primer visionado, una de las cosas que más chocan de Similo es su excelente fotografía y decorados (de lo que se deduce que ha habido medios holgados). ¿Cuál ha sido más o menos, el presupuesto del corto?

De medios holgados nada, eh! Nos tuvimos que apañar como pudimos para encontrar localizaciones que tuvieran el perfil estético que buscábamos para el corto. Es por eso que acabamos rodando por media España: Madrid, Valencia, Lanzarote, Zaragoza... Casi todo son localizaciones reales. Respecto al presupuesto gastamos mucho menos de lo que debería haber costado y muchísimo menos de lo que posiblemente pueda parecer. Escogimos "calidad" y "barato", por lo que el proceso no fue rápido.

En algunas escenas, los protagonistas no median palabra y sin embargo, se oyen sus diálogos. ¿Es alguna licencia artística o podríamos entender que de algún modo, poseen cierta capacidad telepática?

Llamémoslo licencia artística, pero no es algo que hayamos inventado nosotros ni mucho menos. Consiste en hacer flashbacks y flashforwards con la voz en off. Traer a colación otros momentos, futuros o pasados mediante el uso de la voz en off. Usarla como herramienta para evocar otros pasajes que suceden en la historia pero que no vemos en el corto.

El amor entre humanos y un robots es algo muy tratado en la ciencia ficción, ¿Cuál dirías que es el enfoque novedoso que muestra vuestra propuesta?

Pues que era algo más novedoso hace 8 años, la verdad. Al menos para nosotros. Lo que más no llamaba la atención era preguntarnos por cómo es una persona que se compra un robot de amor. Y luego eso extenderlo a la sociedad. Una sociedad que busca la compañía de robots en lugar de otras personas. Una metáfora de ciertas tendencias que detectamos en nuestro tiempo. Por otro lado, siempre ha estado presente el hecho de que comprar un robot de amor refleja un

gran narcisismo inherente. No compras amor, compras un espejo en el que mirarte. Estas pagando para amarte a ti mismo. Un consolador humano.

Dylan Evans dijo a este respecto:

"What is absolutely crucial with the feeling of love is the belief that love is not unconditional nor eternal. Robots can not choose one, cannot reject you. That relationship can become very tedious, and we can imagine the human becoming cruel toward his defenseless partner." -Evans.

¿Dirías que la felicidad en una relación es algo a lo que te acostumbras y que para volver a apreciarla es necesario una pérdida (o al menos, un cambio que rompa con la rutina)?

No tanto que sea necesaria que suceda la pérdida, como tener consciencia de la finitud de la vida y el amor. Eso que la pelis nos venden como eterno e incondicional y que sin embargo es lo más condicional del mundo. El amor no es algo garantizado.



El corto incluye unas escenas finales de desnudos que sorprenden un poco dado el talante hasta el momento. ¿Cuál sería la edad mínima para disfrutar de este cortometraje?

Bueno, esa era la intención para esa escena. Maximizar el contraste entre amor vs amor "fabricado".

En cuanto a la edad mínima, no somos del todo adecuados para determinar qué edad es la recomendada. De pequeños veíamos pelis en los 80, que eran para niños y adolescentes, y que ahora escandalizarían al más pintado. Es curioso, los padres de ahora no quieren para sus hijos lo que ellos mismos veían de pequeños.

De todas formas, estamos hablando de un par de tetas. Tampoco es que hayamos roto el saco aquí. En los 80 y 90 salían tetas hasta en los anuncios de refrescos en la tv. Y mira que sanos hemos crecido!

Algo que normalmente me tiene bastante perplejo es el enfoque y encuadre de la cámara. ¿Quiénes rodaron las escenas?

Macregor, co-director y director de fotografía fue el responsable de operar la cámara.

¿Tenéis algún otro proyecto en marcha? ¿Cuál es? ¿Podrías comentárnoslo un poco?

Tenemos varios proyectos en diferentes estado de desarrollo que incluye proyectos de largometrajes de ciencia ficción (uno de ellos fue comprado por Warner Bros). Además, estamos con la postproducción de un último corto. Este de temática contemporánea. Esperamos tenerlo listo en breve.

Viendo vuestro corto, más de un@ se preguntará qué tiene que hacer para llegar a un nivel de detalle tan preciso. ¿Qué aconsejarías a alguien que pretenda realizar algo parecido?

Viendo vuestro corto, más de un@ se preguntará qué tiene que hacer para llegar a un nivel de detalle tan preciso. ¿Qué aconsejarías a alguien que pretenda realizar algo parecido?

No nos consideramos los más indicados para dar consejos, pero desde luego que meterse en algo así requiere mucha dedicación y esfuerzo. Prácticamente tu vida social se ve reducida al mínimo.

¿Estáis contentos con el resultado? ¿Se están cumpliendo vuestras expectativas?

Estamos contentos de haber podido terminarlo. Somos conscientes de que Similo explora una temática compleja y que el drama en la ciencia ficción es difícil de vender. El público en general asocia ciencia ficción con explosiones y persecuciones de naves por el espacio. De todas formas, aún es pronto para entrar a valorar si se cumplen nuestras expectativas.

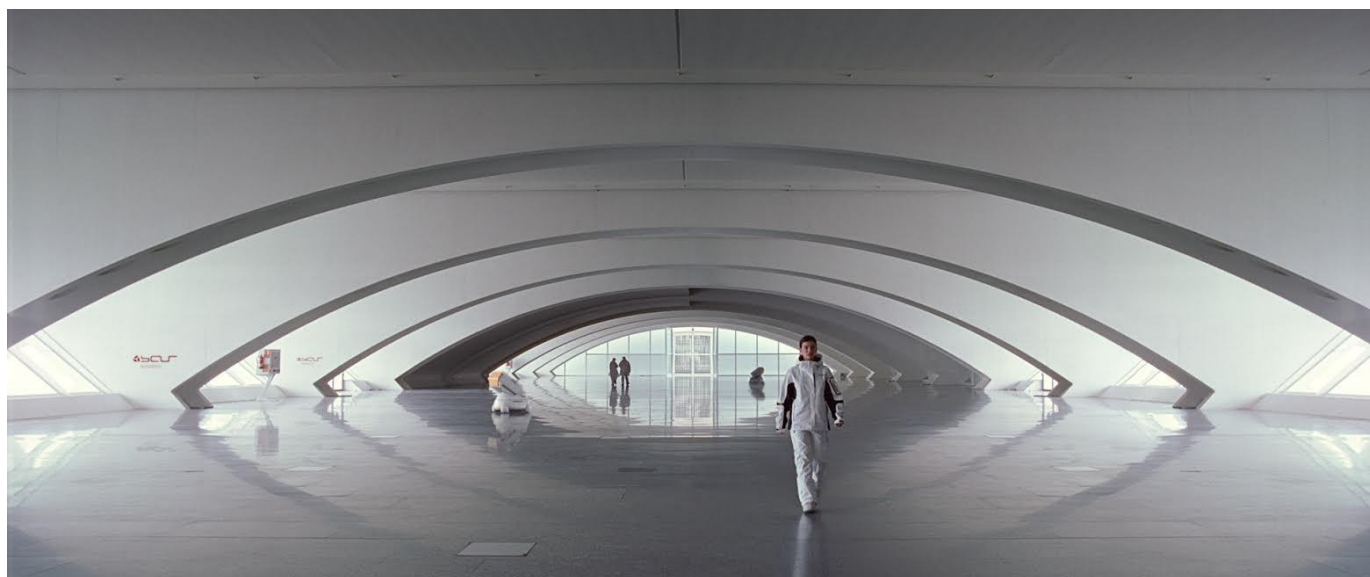
¿Cómo crees que será la ciencia ficción del próximo siglo?

Vivimos en un mundo en que un maldito iPhone ya hace prácticamente lo mismo que un tricorder. El asunto es que los avances tecnológicos actuales ya han alcanzado prácticamente a lo que la ciencia ficción nos ha estado vendiendo. Es cierto que aún no tenemos coches que vuelan pero hasta cierto punto, la tecnología está comiendo mucho camino a la ciencia ficción. Películas como Blade Runner, Demolition man o Akira, prácticamente se han quedado atrasadas a un nivel tecnológico. Incluso en nuestro corto, al haber tardado unos años en terminarlo, ha quedado en gran medida desfasado a nivel tecnológico. Por ejemplo, hay una escena en donde el protagonista observa un video en lo que hoy podríamos decir que es un tablet. Estamos más que acostumbrados a manejar ipads a estas alturas, pero cuando planteamos el corto, en 2005, semejante concepto era aún ciencia ficción. Lo mismo puedo comentar del espejo infográfico o del móvil que usa Hebe.

Además, se ha trabajado mucho ya en terreno de ciencia ficción en el cine y creo que el público se empieza a cansar de volver a ver las mismas ideas. La guerra de los mundos, Sunshine, Yo robot, La isla... todas películas correctas pero que no aportan gran cosa. Por lo tanto quiero pensar que la ciencia ficción va a tener que evolucionar hacia conceptos mucho más abstractos, donde la idea de base sea la que clasifica a la película como ciencia ficción. Primer, Stalker o incluso Inception podrían ser ejemplos de lo que creo que cabe esperar.

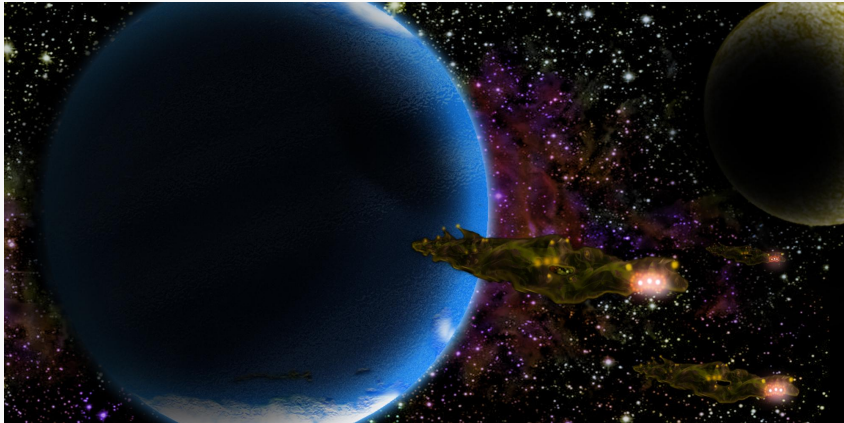
Pues muchas gracias por el tiempo que nos habéis dedicado, y confiamos en que sigáis asombrándonos con más de vuestros trabajos.

Gracias a ti por acogernos en vuestra estupenda revista!



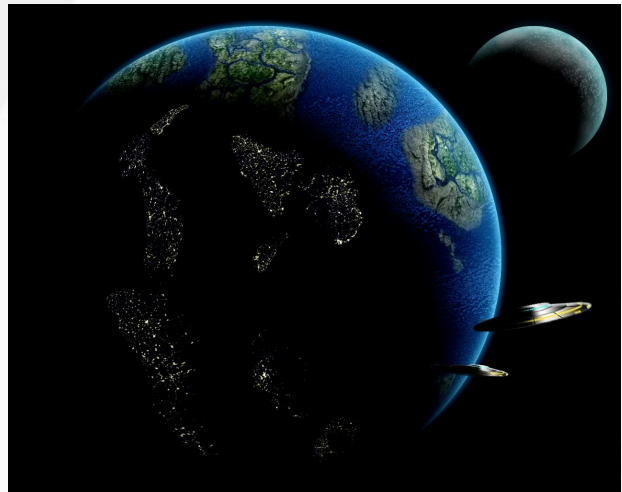
VER CORTO COMPLETO / VER TRÁILER

ILUSTRACIONES POR ASUNCIÓN BELARTE



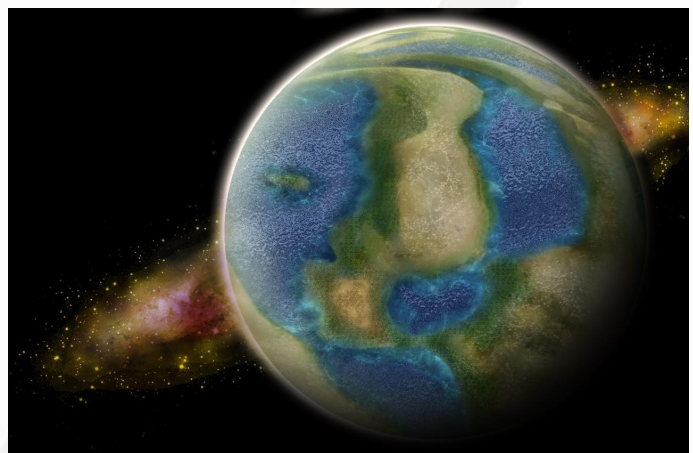
Invasión
Ampliar foto

Otra tierra
Ampliar foto



Planeta de hielo
Ampliar foto

Planeta enano
Ampliar Foto



RELATOS POR FERNANDO CAÑADAS



El vuelo - **DESCARGAR**



Paraíso - **DESCARGAR**

ILUSTRACIONES POR ASUNCIÓN BELARTE



AMANDA SEYFRIED

JUSTIN TIMBERLAKE

IN TIME

TOMORROW IS A LUXURY YOU CAN'T AFFORD

REGENCY ENTERPRISES PRESENTS A NEW REGENCY / STRIKE ENTERTAINMENT PRODUCTION A FILM BY ANDREW NICCOL AMANDA SEYFRIED JUSTIN TIMBERLAKE "IN TIME" WITH ALEX PETTYFER
AND CILLIAN MURPHY COSTUME DESIGNER COLLEEN ATWOOD MUSIC BY CRAIG ARMSTRONG EDITED BY ZACH STAENBERG, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER ALEX MCDOWELL, R.D. DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ROGER DEAKINS, ASC/BSC EXECUTIVE PRODUCERS ARNON MILCHAN ANDREW Z. DAVIS
KRISTEL LAIBLIN AMY ISRAEL PRODUCED BY ERIC NEWMAN 1.11.11 MARC ABRAHAM WRITTEN, PRODUCED AND DIRECTED BY ANDREW NICCOL
www.intimemovie.com #intime

→ **Regístrate** en [portalcienciayficción](http://portalcienciayficción.com) y forma parte de nuestra comunidad
El mundo en tus manos ya que... ¡Futuro es ahora!



En nuestro **PORTAL** encontrarás la información más reciente de divulgación científica y de entretenimiento sobre ciencia y ficción; así como una sección de descargas gratuitas y directas.

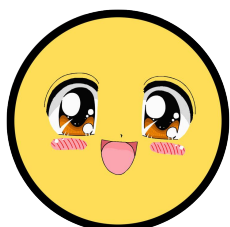
En nuestro **FORD** podrás opinar y dialogar con usuarios de todo el mundo; compartir experiencias, tendrás acceso a recomendaciones e información de vanguardia, y podrás participar activamente en los contenidos de nuestra revista digital gratuita.

En nuestro **BLOG** podrás publicar tus propios artículos. ¡Hazte escuchar! Usamos la popular plataforma wordpress que facilitará el proceso de tu publicación.

Nuestra **GALERÍA** de imágenes también está a tu servicio. Sube tus fotos preferidas; esas que sabes que merece la pena compartir.

Sin esperas, sin publicidad, sin banners ni molestas ventanas que se abren a cada rato...

¡TODO ES GRATIS!



Solamente necesitamos una cosa para seguir con nuestra afición; **Tu participación.**

Te estamos esperando...



☉✚◆↑ ႏ• ●☾ ❖✕☾☾
▲ႏႏ◻ ◻◆✕ႏ◻ ◻◻ႏႏ◆◆ႏ
◻◻ ◻◆ႏ ◻◻☾ ◂ႏႏ◻ ◻◆✕ႏ◻ ●◻ ☾✕◻◻ႏ
☾✕✕ႏ◻ ◻ ႏ•◆◻◆ႏ◆◻◻◻◻ ✕ႏႏ◻ႏ◆◻◻
◻◻ ႏ☾ႏႏ ◻✕◆✕ႏႏ✕◻ ◂✕◻◻ ☾✕◻◻◻ႏ✕◻ ◆☾☾◻ႏ
▲ႏ◻◆✕◻◻◻ ႏႏ◻◻◻◻ႏ◆☾◻ ◻ ◂ႏ◻◻◻◻
◻◻ ႏ☾ႏႏ ◻✕◆✕ႏႏ✕◻ႏ ႏ• ●◻ ◻✕◻◻ ◻ ◻◻ ✕ႏ◆☾ႏ
ႏ◻◻ႏ◻◻◻ႏ◻◻ ◻ႏ ◻☾◻◻
☾✕◻◆ႏ◆◻◻◻◻ ◻ႏ ႏ☾◆↑◻◻◻◻



IR A GAIA

Ilustración de Ang Joo Yann



ISSN 2255-4807



Depósito Legal: GI.247-2013 / ISSN 2255-4807
www.portalcienyaficcion.com