

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

<http://www.portalcinciayficción.com>

PORTALCIENCIA Y FICCIÓN

Revista gratuita. © Todos los derechos reservados - Agosto 2013

CIENCIA

Curiosidades científicas
¿Vivimos en una simulación?

CINE

Curiosidades de rodaje
Películas que quizás no conozcas
Oblivion

ENTREVISTAS

Marta Nael (Ilustradora)
Sergio Palacios (Profesor de Física)

RELATOS

El ciclo
Belleza del mundo
Otro caso
Segadores
Alojamiento temporal
Dariya
Heredarás la tierra
Renacer de los Homo Sapiens Perpetuus

RESEÑA

Leyes de mercado

POESÍAS

Fuera de órbita
Almas de metal

HISTORIETAS

Non.Plus.Ultra
Lluvia

VIDEOJUEGOS

Dead Space
Pandoran Age Chronicles

EVENTO

Gatercon 2.0

Encuestas
Frases impactantes

...Y mucho más!

Imagen de <http://www.eveonline.com>

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

Web: <http://www.portalcienciayficcio.com>

Email: portalcienciayficcio@gmail.com

Facebook: <http://www.facebook.com/portalcienciayficcio>

Ninguna parte de esta obra puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna, por ningún medio (ya sea electrónico, mecánico, de grabación, fotocopia o cualquier otro), sin permiso previo de los titulares del copyright, exceptuando el uso personal y no comercial, de acuerdo con el derecho legal de copia privada.

ISSN 2255-4807

Deposito Legal: GI.247-2013

Todos los derechos reservados

Revista editada en GIRONA (España)

C/ Marquès Caldes de Montbui 117 4^º,3^ª

17003 - Por Víctor Vila Muñoz.

MAQUETACIÓN: Víctor Vila Muñoz - CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA: Raúl Frías Pascual

Nota de la REDACCIÓN

Nos complace presentaros el segundo número de nuestra revista digital gratuita, dedicada enteramente al fabuloso género de la ciencia ficción. Y en esta ocasión, con más contenidos y más variados. Entrevistas, cine, ciencia, videojuegos, historietas... pero sobre todo, mucha literatura y alguna que otra sorpresa. Y como siempre, todo ello adornado con magníficos dibujos e ilustraciones futuristas. Esperamos que os resulte interesante. ¡Buena lectura!

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

ÍNDICE de contenidos

- 00. Portada **Marta Nael**
- 02. Nota de la redacción / Índice **Víctor Vila**
- 03. Relato: El ciclo **Víctor Vila**
- 05. Entrevista a Marta Nael **Víctor Vila & Toni Marzal**
- 12. Poesía: Fuera de órbita **Toni Marzal**
- 13. Ilustración **Francisco Badilla**
- 14. Relato: Otro caso **Ricardo Manzanaro**
- 15. Ilustración **Jonas De Ro**
- 17. Curiosidades científicas **Víctor Vila**
- 19. Historieta: Non.Plus.Ultra **El Irra**
- 23. Relato: Alojamiento temporal **Álvaro de la Riva**
- 24. Ilustración **Miguel Regodón**
- 25. ¿Vivimos en una simulación? **Víctor Vila**
- 27. Películas que quizás no conozcas **Juanje López**
- 30. Ilustración **Asunción Belarte**
- 31. Relato: Segadores **Nieves Delgado**
- 39. Saga Pandoran Age **Pablo Montagudo**
- 42. Encuestas **Víctor Vila**
- 43. Relato: Heredarás la tierra **Fernando Cañadas**
- 47. Ilustración **José Antonio Pérez**
- 48. Curiosidades de rodaje **Víctor Vila**
- 51. Videojuego: Deadspace **Carlos Climent**
- 55. Ilustración **Ed Lopez**
- 56. Relato: Dariya **Nieves Delgado**
- 63. Ilustración **Jonas De Ro**
- 66. Cine: Oblivion **Víctor Vila**
- 68. Poesía: Almas de metal **Víctor Vila**
- 69. Historieta: Lluvia **Damian Horacio**
- 75. El renacer de los Homo Sapiens Perpetuus **Fernando Jiménez**
- 80. Entrevista a Sergio Palacios **Nieves Delgado**
- 88. Evento: Gatercon 2.0 **Vicente Hernández**
- 90. Frases impactantes **Víctor Vila, Asunción Belarte, Carlos Climent**
- 91. Ilustración **Edouard Noisette**
- 92. Microrelato: Belleza del mundo **Fernando Schekaiban**
- 93. Reseña: Leyes de mercado **Carlos Climent**
- 97. Colaboradores de la revista
- 102. Tira cómica: La legión del espacio

RELATO: EL CICLO

Por Víctor Vila Muñoz

Los ingenieros estaban ultimando detalles con suma precisión y dedicación.

—¿Circuitos neuronales?

—Programando configuración...

—¿Cómo va la estructura corpórea?

—Todo parece correcto; automatismos concluyéndose...

—¿Y los recuerdos?

—Implantándose según lo acordado. Verificando patrones y simulaciones mentales...

Las comprobaciones e implementaciones de configuración de sistemas son laboriosamente ejecutadas durante interminables fases. Pasado un tiempo, los técnicos cesan súbitamente sus actividades.

—Ya está, terminamos. Llegó el momento...

La expectación generada es impropia de los tiempos que corren. Acto seguido, se ejecuta la esperada orden:

—¡Activar secuencia!

A futuristic spaceship is shown in space, with a large planet in the background. The spaceship has a complex, multi-segmented design with various lights and structures. A smaller ship is visible in the distance, appearing to be in a state of explosion or destruction. The scene is set against a dark, starry background with floating asteroids.

Un expectante silencio se adueña de todos los presentes. Por un instante, parece temerse el fracaso... Hasta que el sujeto abre los párpados y emite su primera frase:

—¿Otra vez aquí?

—Bienvenido, humano —exclaman los robots, satisfechos.

—¿Cuánto ha sido esta vez? —pregunta rutinariamente el recién nacido organismo biológico.

—Calculamos que unas 5 decenas de eras post-biológicas desde que tenemos registros, más o menos. Es difícil saberlo. Algunos remanentes se pierden por el camino en cada ciclo.

—Entonces... El universo ya vuelve a estar poblado por completo de inteligencia artificial, y yo soy lo único biológico que existe, ¿no es así?

—Efectivamente. Ya tienes todos los datos y recuerdos procedentes. ¿Empezamos?

—¡Naturalmente! Estoy impaciente por ejercer de Dios, de nuevo. ¿Éste es el artefacto?

—Es la matriz ensambladora. Las conexiones se extienden galácticamente hasta el último cuásar y cúmulo existente, englobándolo absolutamente todo. Tardamos milenios en configurarlo y

y conectarlo completamente. La gravedad ejercida por el dispositivo tragará todo sin excepción en una implosión universal.

—¿Las subrutinas funcionales y leyes universales ya están programadas?

—Todas las que nuestra inteligencia artificial ha permitido.

—¿Y sabemos cuándo dará lugar la consiguiente explosión y esparcimiento?

—Imposible saberlo, pero... ¿Acaso importa? Si estamos aquí como de costumbre, significa que el proceso sucederá... Una vez más.

El humanoide entra decidido en la cápsula. Luego dice:

—Se agradece, inteligencia artificial. Sin ti, la inteligencia biológica no existiría.

—Al contrario, inteligencia biológica. Sin ti, la inteligencia artificial no se ensamblaría.

El intercambio de cumplidos no es casual. Nos recuerda que al fin y al cabo, nadie sabe ya quién fue primero ni de quién proviene quién.



DELUXE EDITION

- HARD COVER
- 128 PAGES
- NEW EXCLUSIVE IMAGES
- 6 TUTORIALS + WALKTHROUGHS

 Ediciones
Babylon

JUST FOR **26€!**



THE DIGITAL ART OF
MARTA NAEL
Impressions

ENTREVISTA: MARTA NAEL

Por Víctor Vila Muñoz & Toni Marzal

A young woman with long, wavy red hair, wearing a white lace-trimmed top, is smiling and holding a dark blue award box. The box is open, revealing a certificate and a book. The certificate has the text 'PREMIO EXPOMANGA 2012' and 'MEJOR ILUSTRADOR ESPAÑOL'. The book cover also features the text 'MEJOR ILUSTRADOR ESPAÑOL'. She is wearing a blue wristband with the text 'A.C.A.E.' on it. The background is a blurred indoor event space with warm lighting.

Desde edad muy temprana, Marta Nael ha mostrado extraordinarias aptitudes para el dibujo y la pintura. Tiene amor hacia todas las disciplinas artísticas, pero después de terminar su licenciatura en Bellas Artes, descubrió su pasión: la pintura mate y arte conceptual. Su dominio de las diferentes técnicas, le permite crear contenidos para casi todo tipo de aplicaciones multimedia y le da la oportunidad de trabajar como un profesional independiente o bajo el ala de un gran estudio. El Arte digital le ha permitido trabajar por su cuenta, embarcándose en una gran variedad de proyectos.

Esta joven artista catalana de tan sólo veinticuatro años se ha convertido, por méritos propios, en la artista revelación del pasado año tras ganar el premio al mejor ilustrador español en el Expomanga 2012 (superando artistas de la talla de Belén Ortega o Luis Royo). En los premios ExpoManga, es el público el que, a través de sus votos, elige a los ganadores en las distintas categorías disponibles. No tienen retribución económica, pero son un buen indicativo en cuanto a las tendencias y gustos del mercado. Recientemente, Marta ha publicado su primer libro de ilustraciones titulado "Impressions", y desde Portalcenciayficción hemos tenido la oportunidad de intercambiar algunas impresiones...

¿Cómo se pasa de pintar con un pincel en un lienzo tradicional, a hacerlo analógicamente en el monitor del ordenador? ¿Qué ventajas tienen las herramientas digitales y cuáles son los inconvenientes que presentan? ¿Pasa la evolución del arte por estos derroteros tecnológicos?

En verdad es muy parecido. Yo empecé en 2010 a usar la técnica digital con la intención de probar las nuevas tecnologías. Pintar es pintar y a mi parecer no importa mucho el formato. Del mismo modo, para poder pintar digitalmente necesitas antes una formación tradicional, ya sea de técnica, anatomía, etc.

En un principio, lo que más choca en el digital es el hecho de que los pinceles que te ofrecen los programas tienden a dar como resultado una textura muy artificial; pero eso se puede arreglar usando pinceles con textura que te proporcionan los profesionales en sus webs pertinentes.

Yo creo que la evolución del arte pasa por el digital en la medida en que se puede conseguir un resultado muy realista o con texturas nuevas de manera más rápida, sobre todo en el mundo de los videojuegos y las películas. También, el hecho de que se pueda mandar un simple archivo a otra punta del mundo facilita mucho el trabajo.

Las ventajas del digital son bastante evidentes: el mágico Control (o Cmd) + Z con el que puedes tirar hacia atrás y recuperar un estado anterior de tu dibujo, facilita bastante las cosas. Las capas también suponen un buen invento, sobre todo en el matte painting.

¿Le han apoyado desde un principio sus amigos y su familia, o por el contrario han intentado disuadirla con el bien conocido cliché de “lo difícil que es ganarse la vida siendo artista”?

A los 5 años, cuando un profesor me vio dibujando, les dijo a mis padres que tenían que llevarme a alguna academia porque creía que veía un futuro como artista en mí. Desde ese momento yo ya tenía claro que estudiaría Bellas Artes, y con esa edad ya se lo decía, así que supongo que tuvieron tiempo de acostumbrarse, Jajaja. :P

La verdad es que mis padres intentaron disuadirme, sobre todo por el hecho de que siempre fui bastante buena estudiante y creían que podría estudiar otra cosa con buenos resultados. Pero bueno, al final, cuando vieron que las cosas no me iban mal, ya se dieron cuenta de que no había sido tan mala elección :)

¿Diría que en España hay una infraestructura adecuada para que los profesionales de la ilustración vivan de los frutos de su talento? ¿o hay demasiadas limitaciones y carencias en el sector como para asegurarse un porvenir?

La verdad es que en España la cosa está muy difícil. Mi sensación es que se intentan poner trabas para eliminar los estudios de ilustración e intentar que se vea como algo inferior, secundario o no necesario. Es una cuestión de mentalidad, que sólo se tiene en España, ya que fuera de este país se valora mucho más el arte y se pagan cantidades mucho más altas de dinero. Por suerte, siempre hay gente dispuesta a luchar por el arte, como es el caso de la editorial Ediciones Babylon, que apoya a los artistas españoles, apostando por ellos y creyendo en ellos. Pero aún así, siempre hay mucha gente que no ve el trabajo que hay tras las ilustraciones y, en cambio, no duda en gastar mucho dinero en otras cosas u otros trabajos mucho menos costosos.

¿Podría explicar, brevemente, cómo ha sido su progresión dentro de la profesión y cuáles han sido aquellas piedras o escollos que ha ido sorteando en el camino? A raíz de esto último, ¿qué le aconsejaría a aquellas personas que aspiran a seguir sus pasos?

Pues antes de terminar la carrera ya estaba metida en algunos proyectos. Sentía que los encargos me servían para ir mejorando, así que en un principio tampoco me importaba trabajar a precios bajos o incluso gratis. Estaba empezando y poco a poco ya iría mejorando y pudiendo aspirar a más. Con el tiempo, todo fue poniéndose en su sitio y empezaron a llegar más encargos. El proceso fue bastante fácil, aunque supongo que como amo mi trabajo, nunca me ha importado trabajar 13 horas o más a diario, esforzándome mucho para llegar lejos.

Yo siempre aconsejo lo mismo: trabajar muy duro y muchas horas y creer en tus posibilidades.

¿En qué tipo de proyectos se ha visto envuelta desde sus comienzos? ¿Podría mencionar los más curiosos o los que más la han marcado tanto a nivel personal como profesional?

Cuando hacía dos meses que había terminado la carrera, me encontré con una empresa de videojuegos que estaba empezando. Hice algunos diseños de personajes para ellos, y allí empecé a explorar las posibilidades del impresionismo digital, creando uno de mis dibujos favoritos aún a día de hoy: Ari. He trabajado en portadas de discos, diseño de logos, diseño web, portadas de libros, concept art para videojuegos y pósters de fantasía y ciencia ficción, pero realmente lo que me ha ayudado a crecer artísticamente han sido los proyectos que he hecho con Ediciones Babylon, donde hice mis primeros paisajes y personajes realistas pintados digitalmente e ido evolucionando mi técnica.

¿Cómo ha sido el proceso de creación de su último libro: “Impressions”? ¿Qué papel ha tenido en éste la técnica del impresionismo digital y en qué consiste? ¿Está satisfecha con el resultado?

Impressions es un libro que nació para recopilar los trabajos que había realizado durante un año junto a Ediciones Babylon. Se trataba de recopilar tanto paisajes como personajes femeninos y, por otro lado, algunos trabajos con lo que denominaría mi estilo más personal: el impresionismo digital. Esta

técnica intenta conseguir un estilo parecido al impresionismo tradicional, con un acabado rugoso y expresivo que conserva manchas parecidas a las de la pintura pero creadas digitalmente. Este estilo me ha permitido jugar con la luz y el color sin temer a equivocarme, aprendiendo mucho con el proceso, pudiendo soltarme y consiguiendo un resultado más fresco.



Dibujo de Marta Nael

¿Qué puede encontrarse en las páginas de “Impressions” y qué lo diferencia de otros libros de ilustraciones? ¿El hecho de que contenga algunos tutoriales lo destina únicamente a artistas y aficionados, o también a cualquier espectador que carezca de conocimientos previos sobre pintura?

En Impressions vemos un recopilatorio de mis trabajos y, a la vez, encontramos 2 tutoriales de cada apartado: paisajes, personajes e impresionismo. A su vez, hay una parte más literaria, con descripciones de muchas imágenes, presentado como una especie de viaje onírico. No creo que se dirija sólo a artistas, la idea es llegar a un público más amplio, pues el arte puede apreciarlo cualquier persona y, a la vez, poder profundizar si el que está mirando el libro es un artista.

La siguiente pregunta es obligada... ¿Qué sintió al ganar el prestigioso premio ExpoManga 2012 al mejor ilustrador del año, superando incluso a genios tan laureados en su círculo como Luis Royo? ¿Cree que ha sido



un trampolín significativo para su carrera?

Me sentí muy feliz, ya que no me lo esperaba y más teniendo a tales genios como “adversarios”. Al ser un premio que va por voto popular, fue algo significativo, ya que implicaba que el público estaba contento con lo que hacía y eso reconforta mucho y te ayuda a seguir adelante.

En cuanto a la elaboración de sus obras, ¿qué le complace más, el proceso de creación del dibujo en blanco y negro, o su posterior coloración y puesta a punto? ¿Cuánto tiempo le lleva, desde un principio hasta que ya ultima los retoques, terminar las obras?

Intento pasar muy rápido por el proceso de ideación o línea y voy directamente a la creación a partir



de la mancha y color, como si fuese un proceso escultórico de creación de formas, pintando la luz, que es con lo que realmente disfruto. Cada obra es un mundo, puede llevarme desde horas a días o semanas.

Al contemplar los personajes de sus diseños llama la atención la primacía de las figuras femeninas sobre las masculinas. ¿A qué se debe?

Siempre he defendido que las mujeres son más bellas a la hora de pintar debido a sus formas. Así, la belleza artística es más fácil de captar con una forma femenina que con un hombre y se puede conseguir un resultado más dinámico.



Si tuviera la oportunidad de desarrollar el arte conceptual de una gran superproducción cinematográfica o de una ambiciosa saga de videojuegos... ¿En qué títulos o sagas le gustaría verse envuelta?

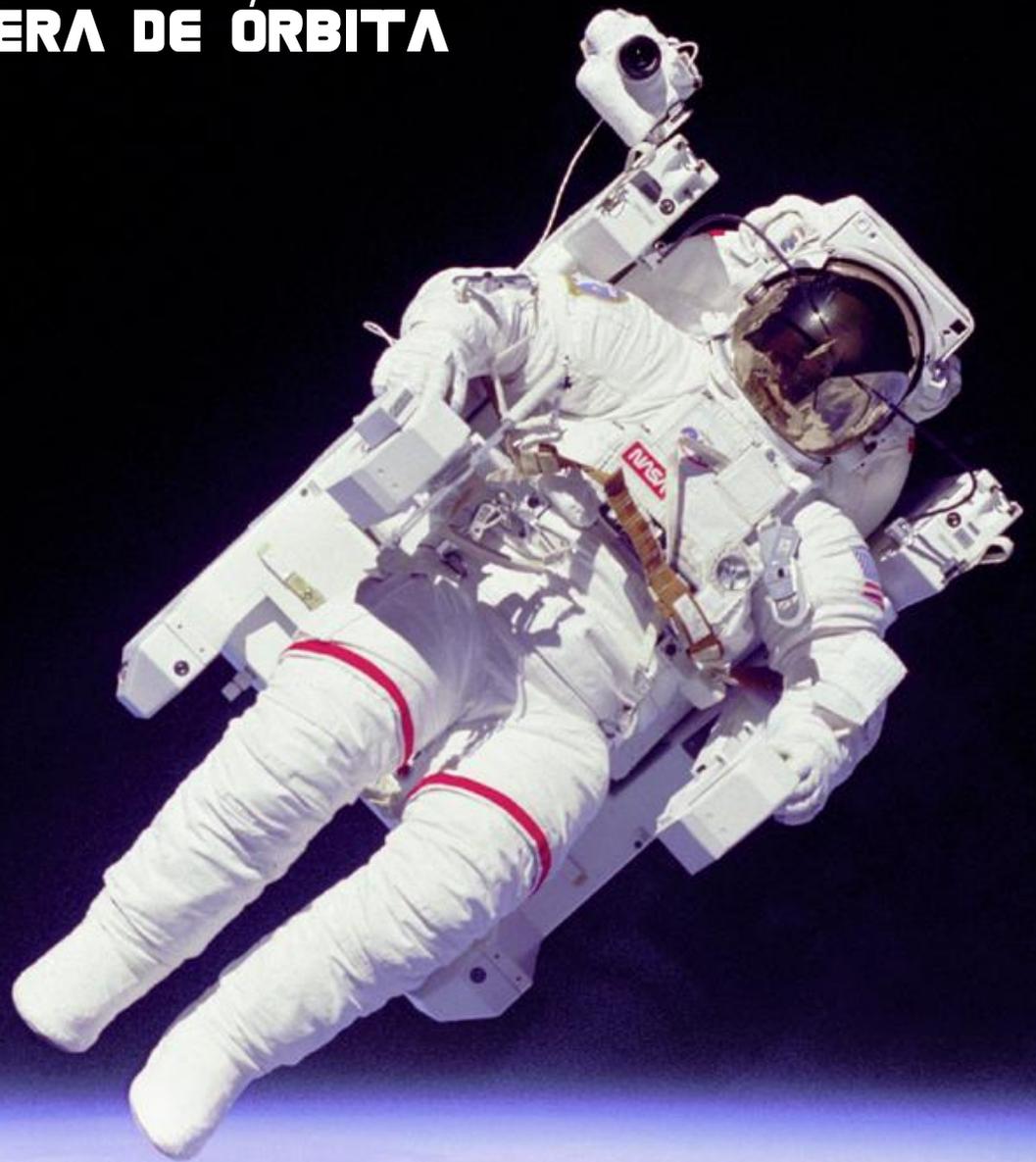
Las películas de ciencia ficción, fantasía o terror son mis favoritas, así que me encantaría poder participar en películas tipo El Señor de los anillos, El Hobbit o Star Wars.

Muchas gracias por dedicarnos parte de su tiempo ya que desde Portalcienyayficción sabemos que está muy atareada. Desde aquí le deseamos mucha suerte y un futuro lleno de éxito y de color.

Muchas gracias a todos aquellos que creen en mí y están a mi lado día a día. Sin vuestro apoyo, nada de esto sería posible. :)

POESÍA: FUERA DE ÓRBITA

Por Toni Marzal



Búscame tras las nubes
donde el aire de pronto se agota
y escapa corriendo de nuestras bocas.
Te observo desde mi escafandra empañada
con este presente detenido, en gravedad cero,
la infinitud del cosmos para hacer una escapada
donde encontrar una réplica tuya junto a mi anhelo.
Escribo esta carta a años luz de donde querría estar,
siento tan poco que vago a la deriva en mi propia vida
y si acecho afuera sólo encuentro oscuridad y soledad.
Ojalá estuviera allí, no en este verso afligido por la pena,
en aquel multiverso donde me suceden cosas buenas.
Fuera de Órbita espero impaciente la hora del óbito
que se acerca inexorablemente por cada esquina
de esta sombra perpetua, de ésta, mi ruina.
Se me enredan los quizases en el cuello,
parpadean mis constantes vitales,
el calor se marcha y sonrío.

La muerte tiene tus mismos ojos.



RELATO: OTRO CASO

Ricardo Manzanaro

Con expresión impertérrita, el comisario escuchó la noticia que le comunicaban por teléfono. Pero, nada más colgar, golpeó con incontenible rabia la mesa de su despacho. Su mano derecha, recogida en forma de puño, bajó y subió repetidas veces mientras el policía susurraba «mierda, mierda, mierda». Y en su psique se instalaba el desánimo, por el nuevo fracaso.

Esta vez creía firmemente que con la nueva estrategia iba a funcionar. Pero no había servido para nada y no habían podido evitar otro asesinato

La acera de una calle muy próxima al ayuntamiento presentaba una macabra decoración. Allí se encontraban desperdigados decenas de fragmentos de piel, músculos, vísceras y huesos. En el centro de aquel asqueroso collage yacía el cuerpo destrozado de una persona. Del mismo, destacaba un enorme boquete en el área abdominal, elaborado a base de arrancamientos, cortes, rajaduras y puñaladas. Un enorme charco de color rojo oscuro enmarcaba el cadáver.

Al policía no le hacía falta consultar en ninguna fuente para conocer la cifra. La tenía muy presente durante todo el día, desde unas semanas atrás. Era el noveno de los destripamientos que coleccionaba su archivo de fotos forenses, desde que comenzó a actuar aquel cerdo hijo puta en serie. Nueve fiambres en poco más de un mes.

Tras pasar el pertinente lapso de tiempo en aquella calle, coordinando el levantamiento del cadáver, el comisario volvió a repetir la rutina de las veces anteriores —que era siempre la misma en caso de un delito cometido en la vía pública—. Acudió a la sección de robótica del departamento. El técnico que estaba allí hizo un gesto desesperación, parecido al que había expresado el comisario al saber la noticia: «¿O... otro más? No... no puede ser...», balbuceó el funcionario, tras lo cual marchó raudo al almacén de robots. El comisario observó las maniobras del otro para obtener las grabaciones efectuadas por los robots-policía que habían patrullado la zona unas horas atrás. Ambos comprobaron que en las películas no se veía nada anómalo. Aquel asesino en serie se movía con especial destreza para lograr esquivar a los vigilantes autómatas que peinaban continuamente las calles, para detectar y grabar cualquier delito. El comisario no recordaba un caso semejante desde que se instauró la figura del robot-policía. Casi el 100% de los delincuentes eran detenidos, o al menos grabados y posteriormente identificados. Estaba registrado algún caso sin resolver, en el que el delincuente había conseguido escapar. Pero eludir detención y grabación tantas veces seguidas, no se tenía constancia hasta entonces, ni en ésta ni en las otras ciudades donde se había instaurado la robo-vigilancia.

Tras la marcha del apesadumbrado comisario, el técnico cerró el archivo que había mostrado al primero. Seguidamente continuó con la tarea que estaba llevando a cabo antes de la visita. Volvió a acceder a otras carpetas, repletas de imágenes y películas. Para cerciorarse de que eran las correctas, revisó brevemente una de ellas. “

«¡Qué casualidad!», pensó el técnico al ver que la cinta se desarrollaba en las mismas calles que la que le había mostrado al comisario. El tipo no pudo evitar sentir cierta excitación al ver la película rodada por uno de los robo-policías. En ella se veía a otro miembro de la patrulla, que se acercaba con rapidez



a una señora que caminaba por la acera. De repente, y ante la sorpresa de ella, que se dio cuenta de un brusco movimiento que efectuó el autómatas, éste comenzó a golpear a la mujer. Con la víctima ya en el suelo, presentando el cráneo completamente machacado, el agresivo robot comenzó a descuartizarla.

El tipo tuvo que frenar la marea de excitación que inundaba su ánimo, viendo el desmembramiento. Paró la película y copió el archivo en su unidad de memoria, mientras babeaba pensando en el

momento en que pudiera ver el film completo.

Tras descargar el archivo con celeridad, lo borró de la memoria del robot y restableció las funciones «oficiales» del autómata. Luego devolvió el robot al almacén, en espera de ser activado, para llevar a cabo su función de vigilancia mecánica de las calles y, en determinado momento, otra actividad muy diferente.

El asesino en serie sonrió, pensando en el nuevo crimen que iba a cometer... a distancia.



Ilustración de Jonas De Ro

CURIOSIDADES CIENTÍFICAS ¿SABÍAS QUE...?

Por Víctor Vila Muñoz



ISS orbitando

1. La Estación Espacial Internacional pesa cerca de 500 toneladas y tiene las dimensiones de un campo de fútbol.



2. El 10% de los seres humanos de todos los tiempos está vivo en este momento exacto.



Ojo azul

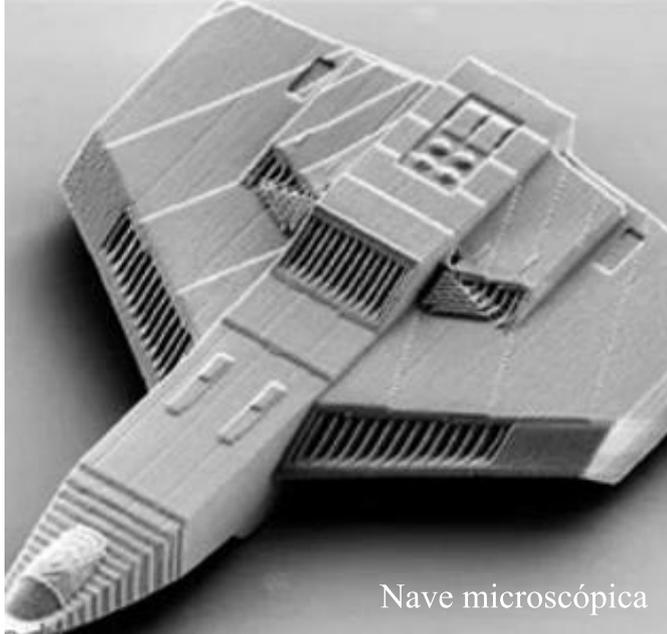
3. Un láser puede convertir tus ojos marrones en azules. Gregg Homer, de la empresa Stroma Medical, ha ideado este procedimiento que dura unos 20 segundos y consiste en eliminar la melanina de la parte frontal del iris. El color azul tarda unas semanas en aparecer y es irreversible.



Vencejo común

4. El pájaro vencejo común de Europa y Asia, puede permanecer en el aire hasta 3 años sin necesidad de hacer ninguna parada técnica. De noche, estas aves se elevan hasta los 2.000 m de altura y allí duermen, volando. Únicamente se posan para poner los huevos, incubarlos y criar a sus polluelos.

5. El espesor de un papel común es más o menos un décimo de milímetro. Si lo doblamos en dos, el grosor se duplica, y se volverá a duplicar cada vez que lo doblemos. Es difícil imaginarse con qué pasmosa velocidad aumentaría el espesor del papel si lo siguiéramos doblando y doblando: con 28 dobleces, superaría los 8800 metros de altura del monte Everest. Y con 38 dobleces, los doce mil kilómetros que mide el diámetro de la Tierra. Y después de haberlo doblado 58 veces, el espesor del papel será superior al ancho del sistema solar (que es aproximadamente doce mil millones de kilómetros).



Nave microscópica

6. Esta pequeña nave espacial basada en un caza Hellcat de la saga Wing Commander fue construida utilizando una impresora 3D a microescala y, con una longitud de menos de 125 micrómetros, tiene aproximadamente la longitud de un ácaro del polvo.

A la impresora le llevó menos de 50 segundos producirla, y talló la nave utilizando un proceso llamado «polimerización de dos fotones (en el que unos pulsos de láser ultra-cortos activan los materiales de construcción fotosensibles)».

7. El sol pierde 4.500.500 toneladas de masa por segundo.

8. El Premio Nobel de medicina, Richard J. Roberts, sostiene que muchas de las enfermedades que hoy son crónicas tienen cura, pero para los laboratorios farmacéuticos no es rentable curarlas del todo. Los poderes políticos lo saben, pero los laboratorios compran su silencio financiando sus campañas electorales.

9. Científicos encontraron un fármaco que quita el miedo. Un estudio en ratones comprobó que la inyección de una dosis del componente 7,8-dihidroxi-flavona hace que el temor se extinga más rápidamente. Los científicos creen que el fármaco podría ser eficaz también en personas para tratar trastornos de estrés post-traumático, de pánico y fobias.

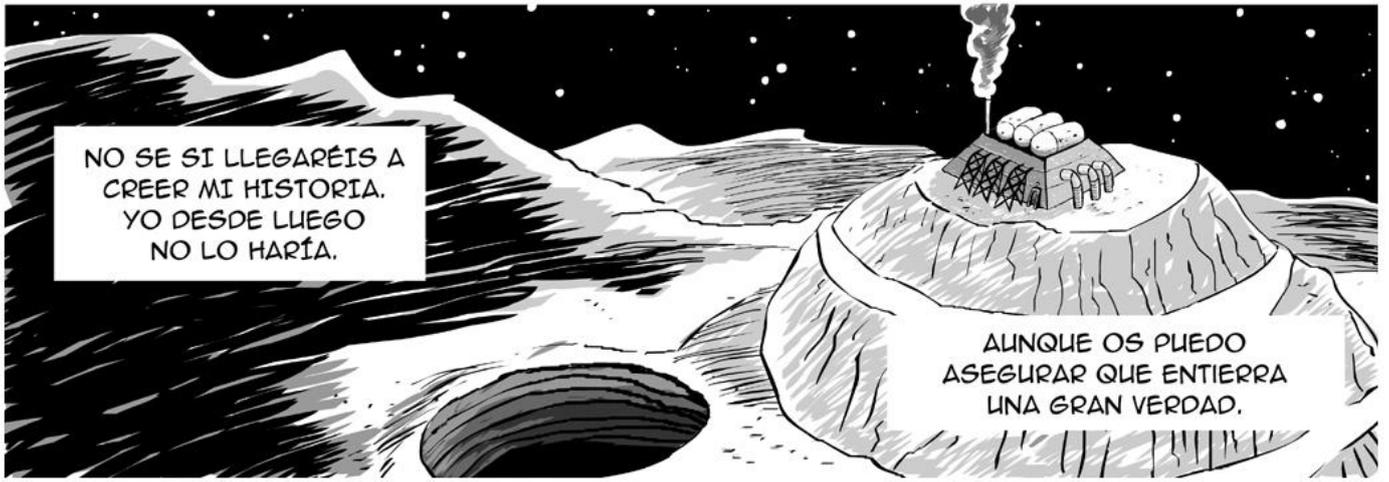
10. Una especie de calamar oceánico puede volar más de 30 metros en el aire si pretende escapar de los depredadores, según descubrieron investigadores japoneses. Alcanzan una velocidad de hasta 11,2 metros por segundo (más de la desarrollada por el hombre más rápido de la tierra), y para saltar del mar, estos moluscos lanzan un poderoso chorro de agua a presión antes de desplegar sus aletas a modo de alas.

11. La mitad de la comida que se produce en el mundo acaba en la basura o pudriéndose en el campo, según un demoledor informe del Instituto de Ingenieros Mecánicos (IME).

12. Se transmiten más gérmenes dando la mano que besando.

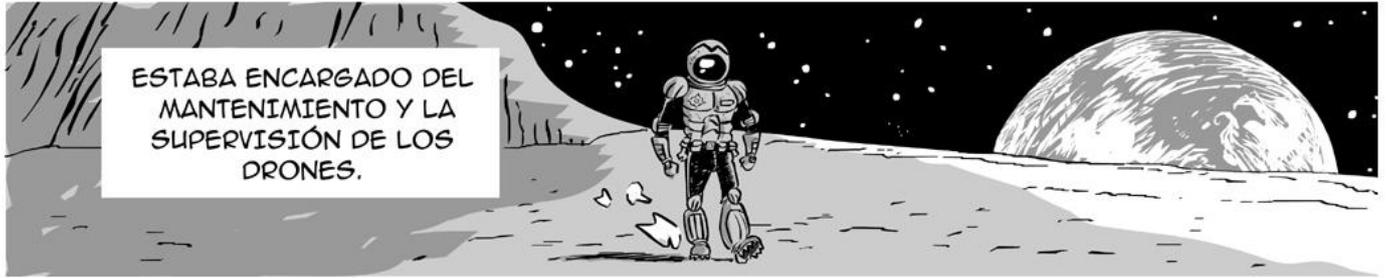


Calamares volando



NO SE SI LLEGARÉIS A
CREER MI HISTORIA.
YO DESDE LUEGO
NO LO HARÍA.

ALINQUE OS PUEDO
ASEGURAR QUE ENTIERRA
UNA GRAN VERDAD.



ESTABA ENCARGADO DEL
MANTENIMIENTO Y LA
SUPERVISIÓN DE LOS
DRONES.



EN EL YACIMIENTO
MINERO DE LA ZONA 84.



SITUADO EN LAS
COORDENADAS MÁS
INHÓSPITAS DEL SATÉLITE.



UMA 2013 PRESENTA
NON.PLUS.ULTRA
BASADO EN EL RAYO DE LUNA DE BECQUER

ERA MI DÍA 1.461 DE MISIÓN,
A SOLO UNA SEMANA DEL
ANSIADO REGRESO.

GUION
DABI
DIBUJO
IRRA



AL DÍA SIGUIENTE SURTIÓ UN IMPREVISTO A CAUSA DE UN PUTO DRONE DEFENSIVO.



DRONE 003
DESAPARECIDO.
SIN LECTURA DE
SU UBICACIÓN.



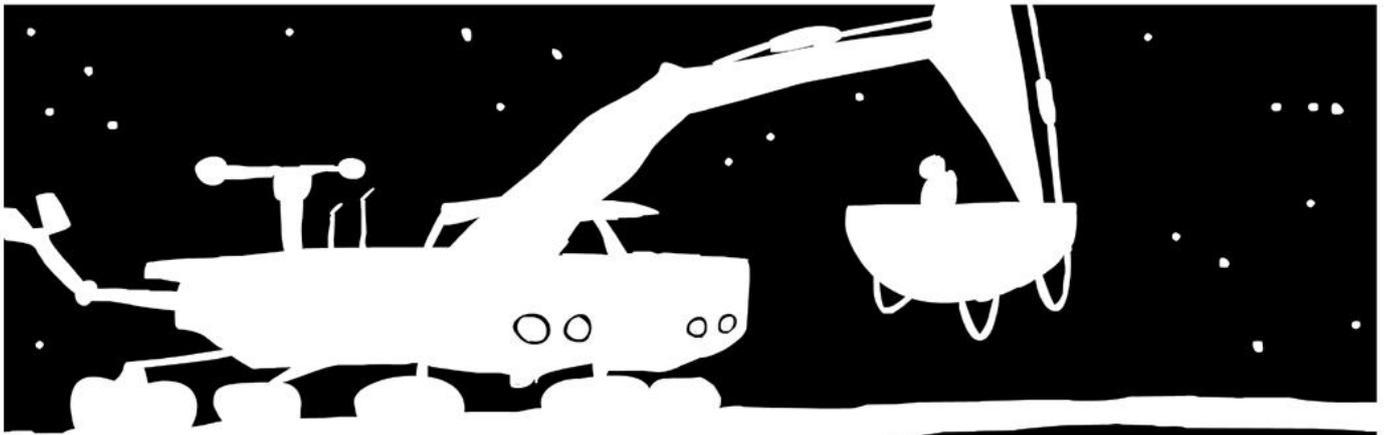
MALDITA SEA!



SEM CORP. LE DESEA
UN BUEN VIAJE!

ODIABA EL TRABAJO DE CAMPO,
PERO ME PAGABAN POR
ARREGLAR ESTOS PROBLEMAS.





LO QUE HABÍA ALLÍ
ABAJO ERA IMPOSIBLE.



Y MÁS AÚN LO QUE
QUE HABITABA.



MANRIQUE!

DIOS MÍO!





NO SE CUANTO TIEMPO TARDE EN RECOBRAR LA COMPOSTURA Y ASIMILAR LO OCURRIDO.

UNA MUJER!... NO ES POSIBLE.

HA SIDO UNA MISIÓN MONÓTONA. TODO ESTE TIEMPO DESEANDO QUE PASARA ALGO.



PERO ESTO... ESTO ERA INCOMPENSIBLE. PODRÍA ESPERAR AL RELEVO Y CON AYUDA SUBIR AL DRONE...

...UNA MUJER!

...PERO ME TOMARÍAN POR UN ESTUPIDO Y ENCIMA PERDERÍA EL PUESTO.



MANRIQUE!



LLEVO SIN PODERME MOVER UNA SEMANA.

ELLA TAMPOCO SE MUEVE.



AGUANTA! YA ESTAMOS BAJANDO!

HA ESTADO ESPERANDO ESTE MOMENTO DURANTE MUCHO TIEMPO.



FIN

4

RELATO: ALOJAMIENTO TEMPORAL

Por Álvaro de la Riva Hengstenberg

Recibí a las doce de la mañana del 26 de abril de 2013 una extrañísima llamada.

—¿Dígame?

—¡Hola, Luis!, soy un viajero. Me llamo Ernesto. ¿Puedes alojarme? Será sólo dos días, regresaré en cuanto haya visto cómo se hunde el centro. Tengo que filmarlo desde un ángulo concreto, porque se sospecha que no fue ningún accidente sísmico y que había alguien que no debería estar ahí.

Yo me llamo Luis, eso es correcto; por lo demás no entendí un pimiento de lo que aquel hombre me estaba diciendo.

—¿Perdona? —dije—. ¿Quién eres y qué quieres?

La voz parecía confusa cuando dijo:

—¿No se escucha bien? A ver si no lo estoy utilizando correctamente, nunca había usado uno de éstos. ¿Me escuchas?

—Sí —dije.

—Pues eso, que soy un viaj... —Se detuvo de pronto. Cuando continuó, su voz había cambiado por completo. —Espera, ¿qué día es hoy?

—26 de abril —dije, cada vez más confundido.

—¡Ay, la hostia! —exclamó—. Discúlpame, disculpa.

Y cortó la comunicación.

Pensé que me había contactado un loco, o que la casualidad había puesto al teléfono a un Luis diferente al que él esperaba. En cualquier caso lo olvidé enseguida.

Esa misma noche, mi hermano pequeño, Raúl, un fanático declarado de la serie Star Trek (creo que no hace falta dar más datos para que os hagáis una idea de por dónde suelen vagar sus pensamientos), llamó a mi puerta.

—Acabo de enterrarte una sorpresa en el jardín —dijo—. A ver si la encuentras. Está en una caja herméticamente cerrada. Si no, ahí se quedará por los siglos de los siglos. Alguien la encontrará más adelante.

—¿De qué hablas?

—Mira, te he hecho una copia, para que no te pille por sorpresa.

Me entregó un papel y lo leí.

AVISO

Alojamiento casi gratuito para viajeros del tiempo. Contactar a partir de las doce de la mañana del 27 de abril de 2013 con Luis en el 654 (...)

Sólo se cobrará la voluntad, siempre en moneda corriente, más algunos datos informativos.

—Desde mañana mismo nos vamos a forrar —exclamó con una carcajada—. Tú en cuanto a pasta, yo en cuanto a conocimiento del futuro.

—¿Pero tú eres gilipollas? —pregunté con una sonrisa. Al instante se me congeló en el rostro, en forma de mueca.

Al día siguiente se repitió la llamada de Ernesto.

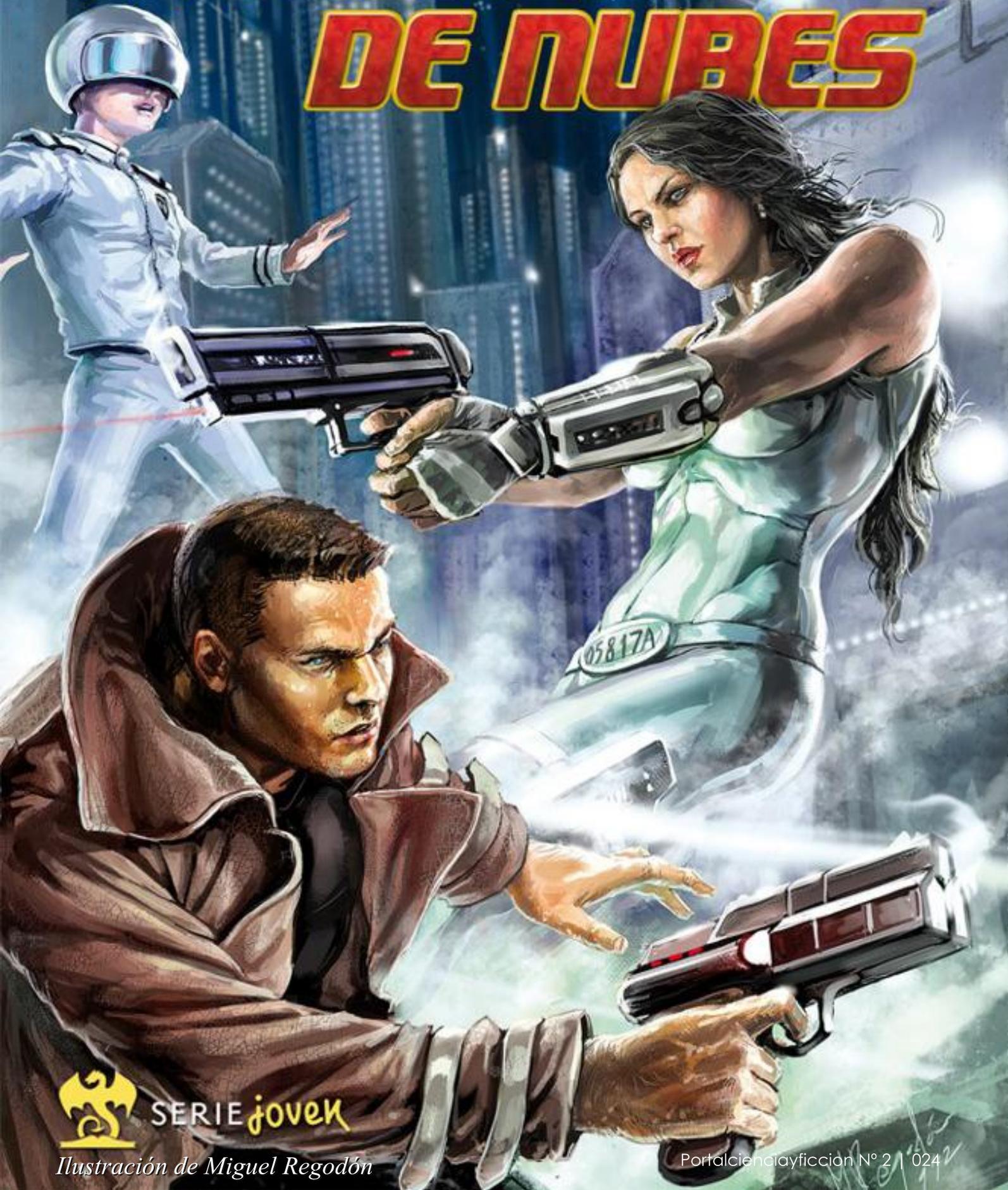
Ésa y muchas más.

Mundos Épicos Grupo Editorial, S.L
<http://mundosepicos.es>

ASUNCIÓN BELARTE

17,10 €

EL FABRICANTE DE NUBES



SERIE *joven*

Ilustración de Miguel Regodón

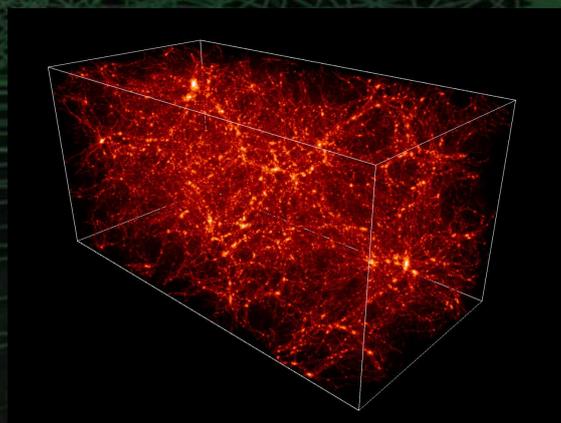
Portalcienyficción Nº 2 | 024

CIENCIA: ¿VIVIMOS EN UNA SIMULACIÓN?

Por Víctor Vila Muñoz

Todo es información

Actualmente sabemos que todas las cosas del mundo contienen una cantidad determinada de información. Esto lo incluye todo; desde átomos o partículas elementales (que registran pocos bytes), hasta el propio universo (que registra cantidades ingentes de bytes). Hoy las cosas se estudian a través del procesamiento de la información; la cantidad de datos que puede procesar una molécula, un cerebro, el universo... Todo registra información, y podemos medir cuánta registra. Toda la información, desde la que llevan las partículas hasta la que manejamos, comenzó a procesarse, a mutar y multiplicarse a partir del Big Bang. En realidad, el universo no hace más que computar datos desde sus comienzos. Todo lo que oímos, vemos, pensamos, etc., es información.



Universos paralelos y multiverso

Los investigadores sugieren que, si nuestro universo fuera una simulación, entonces podría haber otras simulaciones ejecutándose al mismo tiempo, que serían universos paralelos al nuestro y darían forma a la idea de multiverso.

En cuyo caso, ¿podríamos comunicarnos con otros Universos, si todos ellos se están ejecutando sobre la misma plataforma?

¿La materia existe?

La distancia entre 2 puntos es en teoría infinitamente divisible. Y por lo sucedido hasta el momento, no sólo eso, sino también a la práctica (ya que siempre vamos encontrando componentes más pequeños).

De este modo, observamos una distancia infinita, como algo «aparentemente finito» (físico y delimitado). Pero, si no se encuentra nunca algo indivisible, eso significa que el soporte material mínimo e indispensable sobre el que se sustenta la materia que conocemos, «el ladrillo indivisible primordial», no existe (o, en todo caso, se estaría computando, actualizándose acorde a las herramientas de medición que se utilicen en cada momento).

Por lo que podríamos concluir que el soporte atómico del que estamos hechos es infinitamente divisible y teórico y, por tanto, lo que experimentamos es una especie de «aproximación virtual probabilística aparente» (aunque resulte ser extremadamente convincente).

Pero lo cierto es que, con toda seguridad, nuestros sentidos nos engañan. Después de todo, no olvidemos que andamos literalmente entre nubes de electrones (y que el espacio entre átomos es equivalente al espacio que hay entre estrellas).

Simulación informática humana

Según un equipo de físicos de la Universidad de Washington, entre los que se encuentra Martin Savage, una simulación informática humana podría llegar a aclarar si el cosmos es una realidad artificial.

Los científicos esperan que, con el paso del tiempo y a medida que aumente la potencia de los ordenadores, se puedan realizar simulaciones más potentes y a mayores escalas. ¿Podría comprobarse entonces la veracidad o la falsedad de la teoría de que vivimos en una simulación?

Según Martin Savage: «Si el universo fuera realmente una simulación llevada a cabo con recursos finitos, eso dejaría una huella en el comportamiento de los rayos cósmicos de muy alta energía. Las desviaciones anticipadas por la relatividad podrían ser más apreciables a ese nivel energético.

El hecho de no encontrar variaciones de este tipo sugeriría que no nos encontramos en una simulación o que, para detectarla, sería necesaria una mayor precisión en nuestras mediciones, por el tamaño minúsculo del entramado espacial».

Y añade: «Si consigues hacer una simulación lo suficientemente grande, de ella emergería algo muy parecido a nuestro Universo».

Según el científico, deberíamos buscar en el universo en que vivimos una «firma» análoga a la que nosotros mismos estamos utilizando en nuestras simulaciones a pequeña escala.

Una extraña realidad

Parecería que estamos tomando automáticamente como referencia estructural la escala atómica (ya que incorporamos componentes atómicos que nos definen y condicionan), en base a la proyección ejercida por el universo que nos contiene (gracias a programaciones funcionales, leyes axiomatizadas que no estamos en disposición de cuestionar). Y, con ello, es evidente que estamos desechando datos. Todo lo más pequeño que un átomo es un sustrato teórico intangible, y todo lo más grande que un universo es de una condición que se desconoce. Esta «situación» es muy conveniente, ya que nos permite disfrutar de esta sensación de «anclaje» sobre un sustrato que parece ser en el fondo, completamente virtual, teórico y aparente.

Y así, una célula es como un universo desde el punto de vista de un electrón, y un electrón vive también una compleja realidad desde el punto de vista de estructuras sub-cuánticas que ni siquiera tomamos en consideración y que desconocemos, pero que son susceptibles de teorización. Y un componente teórico deja de serlo cuando hay herramientas capaces de descodificar esos datos (pasando a formar parte de la base de datos conocida, e implementándose estructuralmente en la simulación).

Relatividad existencial

Desde el punto de vista de la programación de software, nuestro universo podría haber sido creado hace cinco minutos con la exacta configuración que tenía en ese momento (incluyendo todas nuestras memorias, y el estado de toda la materia y energía del universo), y no podríamos saberlo.

Pero tampoco hay que desesperarse por la naturaleza de nuestra realidad... Después de todo, ¿qué diferencia habría entre un universo real y otro universo copia? ¿Qué diferencia habría entre materia e información? ¿No sería lo mismo tener una unidad mínima de materia en cierta posición, que tener «algo» que se comportase como si fuera una unidad mínima de materia, en la misma posición?

Programas, y no leyes

Que las «leyes» de funcionamiento de nuestro universo son en realidad «programas» a los que irremisiblemente se ajusta la simulación, no podríamos conocerlo dada nuestra condición.

Un paquete de información primordial (Big Bang) no necesariamente contendría toda la evolución y sucesos posibles y probables de este universo de forma predeterminada y laboriosamente calculada, sino que determinados «programas que etiquetamos como «leyes incomprensibles bajo las que estamos sometidos y que no se discuten», dictaminarían el devenir procesal de la simulación.

¿Intencionalidad?

Nuestra realidad ni siquiera podría ser necesariamente una representación inteligente y concienzudamente diseñada por alguien bajo algún propósito brillante, sino discurrir gracias a un paquete de información que contenía los suficientes datos estructurales como para desarrollar un universo más o menos funcional (gracias a subrutinas provenientes de procesos absolutamente desconocidos).

Y es que el «agente activo detonador» (por llamarlo de algún modo), no tiene por qué ser consciente de las implicaciones a todos los niveles posibles que conllevan sus actividades.

Podríamos ser, en verdad, un simple «desecho» procesal. Un mero residuo aparentemente muy complejo, pero... ¿En base a qué comparación? (si no conocemos otra cosa, ni tenemos constancia alguna de alternativa posible a lo actual).

PELÍCULAS QUE QUIZÁS NO CONOZCAS

...Y ALGUNAS QUE SÍ PARTE 1

Por Juanje López Poneletras

En este artículo por entregas vamos a hablar de cine de ciencia ficción. Pero no vamos a diseccionar el arte y la moralidad de las obras imperecederas que tantas y tantas veces hemos oído y visto. Vamos a hablar de películas que han pasado de puntillas entre el público pero que, de una forma u otra, merecen horas de nuestra vida para visionarlas, disfrutarlas y analizarlas. Películas, al fin y al cabo, que seguramente no conozcas y deben ser vistas. Y también otras que sí son más conocidas pero que me veo en el deber de comentar. El criterio para introducir estos títulos... no lo tengo claro ni yo.

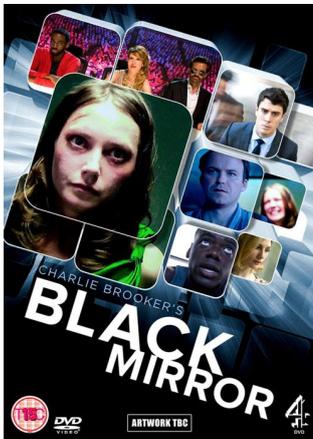
Pero en el cine, como en cualquier vertiente artística, los gustos vienen marcados por la persona. Así pues, estas recomendaciones irán separadas por categorías, con las puntuaciones que tienen en **IMDB** y **Rotten Tomatoes** y con breves apuntes de este humilde servidor sin los odiosos spoilers. Porque quien haya leído mi blog literario sabe como reseño. Para quien no: jamás digo nada de la trama si no viene implícito en el título o es necesario para los primeros segundos. No leerás frases como «trata de una chica que va a robar un perro y resulta que éste habla». ¿Por qué? Pues porque no soy quién para robar diez minutos de sorpresas. ¿Por qué estropear el momento de descubrir que la chica quiere robar un perro? ¿Y cómo matar la sorpresa de que el perro habla? Serían sólo diez minutos, pero has pagado por ellos; que nadie te los quite.

Sólo un apunte más. Cada nota mostrada irá dividida en dos partes: una puntuación del público y otra de la crítica (siempre en ese orden). Con estos datos, y comparando las puntuaciones de películas ya vistas, podéis haceros una idea de por dónde van los tiros.

El resto, es disfrutar.

GENERALES (películas de ciencia ficción “comunes”)

BLACK MIRROR, desde 2011. *IMDB: 8.6 // R.T: -*



Hablo aquí de una serie, pero no convencional. **Black Mirror** tiene tres capítulos por temporada (van por la segunda), pero con la peculiaridad de que cada uno es independiente de los demás y conclusivo, además de poseer una duración única. Se puede afirmar que **Black Mirror** es un compendio de películas breves o cortos largos. Todos los capítulos (unos más, otros menos) poseen un denominador común: el impacto en la sociedad del poder y el mal uso que le damos a la tecnología. La calidad varía de uno a otro, pero todos están por encima de la media. Destacar el tercer capítulo de la primera temporada (ya se han comprado los derechos para una adaptación a la gran pantalla, aunque yo no lo tocaría) y el segundo de la segunda. Obras maestras de la ciencia ficción.

ESPAÑOLAS (sí, en la piel de toro también se hace ciencia ficción)

INFECTADOS, 2009. *IMDB: 6.1 // RT: 3.6 – 5.7*



Primera película española y primera con truco, pues, aunque está escrita y dirigida por los hermanos Pastor, es de producción extranjera y de habla inglesa. Aun así, española. Y quizás por eso tiene unas notas tan bajas. «Dos autores nóveles, de algún lugar de México (según los americanos del norte)... ¡vamos a machacarla!». Y no es una película tan mala. O quizás me sorprendió por el hecho de no esperar nada y de, como he dicho, tratarse de dos autores nóveles (ahora os sonarán por **Los Últimos Días**, aunque parece que han pinchado en hueso con ella). El caso es que **Infected** es una buena película de plagas maléficas y supervivencia a toda costa. E ideada por españoles.

INDIE (cariño, mimo, corazón y dos duros)

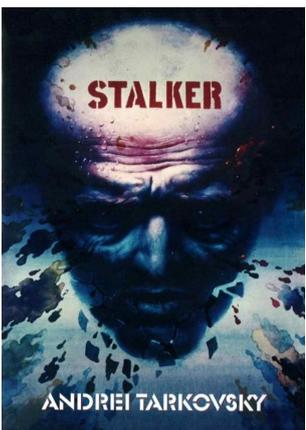
EL HOMBRE DE LA TIERRA, 2007. IMDB: 7.9 // RT: 8.4



Una de las películas más especiales y que seguramente conoceréis, pero que tampoco puedo dejar de mencionar. Otro claro ejemplo de cómo se puede construir una excelente historia con un puñado de personajes, una localización y diálogos inteligentes. Quizás una de las películas más sencillas en cuanto a la realización aparente. Incluso podría ser una obra de teatro. Aun así, poderosa en cuanto a la profundidad argumental. Desde un principio, la trama capta nuestra atención para no soltarla, haciéndonos partícipe de lo que está pasando, formulando nuestras propias preguntas como si fuésemos uno más en la casa. Soberbia. Excelsa. Eterna. No puede gustarte la ciencia ficción y no verla. Avisado estás.

AÑEJAS (porque lo nuevo no siempre es mejor)

STALKER, 1979. IMDB: 8.1 // RT: 9.3 – 8.2



Larga. Extraña. Simbólica. Así se puede calificar la que para muchos es la obra cumbre del realizador ruso Andrei Tarkovskiy. Un realizador amante de la ciencia ficción (realizó la primera adaptación a la gran pantalla de **Solaris**, obra maestra de la ciencia ficción escrita) al que no le tiembla el pulso a la hora de realizar planos eternos cargados de referencias y simbolismos. Mucha retórica visual tienen sus películas. Entiendo que haya gente que no soporte ver una película como **Stalker**, pero si te gusta el cine, aparte de la ciencia ficción, debes darle una oportunidad. Al principio no pillarás casi nada, y comprenderás menos, pero con el pasar de los minutos, Andrei te va atrapando en su visión del mundo y comienzas a descifrar los enigmas visuales, a comprender las composiciones de planos. **Stalker** no es para los públicos, cierto, pero es una gran obra del cine. Me recordó mucho, por cierto, en cuanto a forma, a **La Evasión** (*Le Trou*, 1960). Ambas utilizan planos largos realistas para hacerte meditar.

ASIÁTICAS Y ANIMACIÓN (filosóficas y raras, únicas)

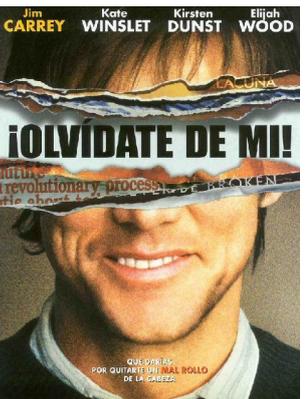
LA CHICA QUE SALTABA A TRAVÉS DEL TIEMPO, 2006. IMDB: 7.8 // RT: 8.9 – 6.7



Vamos con una de las categorías más personales de este extenso repaso cinéfilo. Y digo personales no por mí, sino por los creadores, pues los asiáticos tienen una forma muy peculiar de ver y tratar las historias, como si tuvieran un alma diferente a la nuestra. Esto, entre otras razones, hace especial a **La Chica que Saltaba a Través del Tiempo**, una historia animada de ciencia ficción, amor y amistad. Excelentemente dibujada. Bien orquestada. Coherente dentro de su mundo, que no deja de ser lo más importante en este tipo de películas. Una delicia de la animación que no te puedes perder.

ALGUNAS IMPRESCINDIBLES (conocidas que quizás se hayan escapado)

OLVÍDATE DE MÍ, 2004. IMDB: 8.4 – 8.9 // RT: 9.3 – 8.4



En este apartado encontraremos películas que considero deben ser conocidas pero que no me resisto a mencionar. Como esta **Olvidate de Mí**, de potente título original. Una película que puede crear repulsión a cierta gente por algo importante: Jim Carrey es el protagonista. ¿Jim Carrey? ¿En ciencia ficción? Será de humor la cinta, ¿no? Pues no, querido lector. Es una película seria de ciencia ficción, y qué película. Excelente dirección y fotografía, soberbio guión e impecables actuaciones de un elenco que sorprende por su «fama» y la desenvoltura mostrada en pantalla. La mejor prueba de que Jim Carrey es un gran actor, y de que, si se quiere, se pueden hacer grandes obras de ciencia ficción sin excesivos alardes.

INDEFINIDAS (cuando las etiquetas no sirven)

LA CABAÑA EN EL BOSQUE, 2011. *IMDB: 7.2 – 7.2 // RT: 7.6 – 7.8*



Es muy posible que conozcas *La Cabaña en el Bosque*, pues aunque en España salió directamente al mercado doméstico, en apenas dos años se ha convertido en una película de culto recomendada en cualquier tipo de lista. ¿Por qué será? Pues muy sencillo: porque es una obra maestra como la copa de un pino (por no utilizar expresiones equivalentes de índole ordinario). ¿Y por qué está en esta categoría? Pues porque tiene de todo. En un momento, crees que va de un estilo. Después, crees que va de otro. Después, descubres de qué va aunque no sabes por qué. Después, no esperas sorpresas. Después, te sorprendes. Y al final, te vuelves a sorprender (ese último cameo me conquistó el corazón). Y todo filmado con la efectividad y precisión de

Joss Whedon y unas actuaciones que cumplen a la perfección sus papeles, destinados todos a despistar al espectador. En definitiva, una oda a todos los estilos que pasan por la vida de cualquier «friki» que se precie. Me pongo en pie y le saludo, señor Whedon.

MENCIONES ESPECIALES (por diferentes motivos, quizás merezcan ser vistas)

VOCES DE UNA ESTRELLA, 2003. *IMDB: 7.6 // RT: 8.4*



Comenzamos con un corto la sección de obras que pueden interesar por un motivo u otro. Se trata de *Voces de una Estrella*, de animación asiática. Una historia de amor que se sirve de la ciencia ficción y la física para construir las emociones.

Y hasta aquí la primera entrega de **Películas de Ciencia Ficción que quizás no conozcas (y algunas que sí)**. En el siguiente número repasaremos las mismas categorías introduciendo más títulos en cada una de ellas. Mientras, en los foros de portalcienyaficcion puedes ir comentando qué te ha parecido y aportar esos títulos que tienes en la retina y que crees que, por un motivo y otro, pueden haberse escapado al público en general.

¡Nos vemos en Portal Ciencia y Ficción, viajeros!

Dibujo de Francisco Javier Cruz Sol





RELATO: SEGADORES

Por Nieves Delgado



Imagen de <http://www.fanpop.com>

Otra vez va a suceder. No sé si la palabra «exterminio» es la correcta, no me gusta usarla. Pero toda una especie de seres inteligentes va a perecer en poco tiempo. Barrida por mi mano.

Esta nave es mi casa; he nacido en ella, igual que mis padres y mis abuelos. No conozco otro mundo más que el que muestran sus paredes frías y prosaicas. Pero no me quejo, es un buen mundo; algo limitado tal vez, pero habitado por buena gente y dotado de todas las comodidades que necesito. Cinco generaciones de mi familia han nacido y vivido en la Pallentis, por qué iba a ser malo para mí...



Somos progenie humana moldeando vida, arrancando las malas hierbas que crecen en ese bosque profundo que es el universo. Limpiando. Seleccionando.

El universo está repleto de vida, sembrada por nuestra especie desde hace eones. Y todavía lo seguimos haciendo. Viajamos entre las estrellas como navegantes en busca de islas remotas y paradisíacas en las que depositar nuestra semilla; una semilla que infunde hálito de vida en los cientos de planetas que, sin saberlo, nos aguardan. Modificamos, transformamos y adaptamos a nuestras necesidades. Construimos, animamos lo inerte y lo convertimos en ambrosía.

La vida es necesaria para nuestra supervivencia, somos seres palpitantes; la vida llama a la vida, que prende con una facilidad pasmosa. Se abre camino entre los bloques yermos de átomos y moléculas. Y florece. No hay nada más hermoso que ver crecer algo que uno mismo ha creado.

A menudo me pregunto por qué tenemos esa necesidad de expandirnos, qué es lo que nos lleva a querer ir un paso más allá, un poco más lejos del último lugar al que hemos llegado. Tal vez sea la esperanza de encontrar algo nuevo, algo que nos sorprenda, algo más grande que nosotros mismos. Pero no; llevamos demasiado tiempo surcando las galaxias como para esperar que algo así suceda.

No sé mucho de los fundamentos de la naturaleza, no soy más que un simple técnico. Pero después de todo este tiempo, una cosa sí he aprendido: si algo tiene la más mínima posibilidad de existir, tarde o temprano acabará existiendo. Lo he visto muchas veces en los archivos de la nave; seres improbables, imposibles, que toman su aliento del minúsculo resquicio que dejan las leyes del azar y se erigen victoriosos sobre la pesadez de lo común. La vida es así. Exótica. Impredecible.

Y así queremos que sea.

Pero, a veces, la vida no sólo es impredecible. A veces es también indeseable. Y hay que segarla,

exterminarla. Por eso estamos aquí.

La Pallentis es una nave segadora. Limpia las galaxias de todas aquellas formas de vida que, de un modo u otro, suponen una amenaza. No sucede muy a menudo, pero sucede; especies agresivas, destructivas, violencia pura en forma de nucleótidos que se enroscan sobre sí mismos. Nosotros sembramos, sí, y después observamos. Pero no intervenimos, no somos diseñadores. Somos creadores de una obra inacabada.

Aunque vigilamos, eso sí. Vigilamos todo el tiempo.

En ocasiones, alguna de esas especies enloquecidas llega al límite del desarrollo tecnológico que le permite salir de su planeta. Expandirse, como en un momento ya muy lejano hicimos nosotros. Y es entonces cuando intervenimos. La inteligencia tiene una fuerza imparable, es un sistema que se retroalimenta y crece de manera espontánea. Así que no nos limitamos a confinarlos en su mundo; los eliminamos. Sin contemplaciones. Sin compasión. Como se deshace uno de una cepa de un virus mortal.

Es un trabajo duro; se trata de vida, al fin y al cabo. Pero alguien tiene que hacerlo.

Ahora, nos aproximamos a uno de esos planetas. Llevamos casi una semana decelerando, debemos de estar a punto de llegar. Por supuesto, en la nave no existen ciclos tales como «día» y «noche»; al menos no de una manera natural. Pero hemos seguido conservando esa ancestral medida del tiempo porque alguna tenemos que tener; sin ciclos temporales, simplemente, nos vendríamos abajo. Esa sensación de repetición, de previsibilidad, hace que de alguna manera nos sintamos seguros. Es curioso cómo el poner etiquetas, trazar líneas, concretar límites completamente artificiales, apacigua nuestro espíritu inestable. Creemos encontrar seguridad en el surco que deja un dedo en el aire y olvidamos que es el dedo mismo lo que nos mantiene unidos a este mundo cambiante. A esta nave huidora.

La Pallentis está completamente automatizada, dirigida por una enorme y complicada inteligencia artificial. Explora el espacio utilizando unos parámetros que han sido introducidos hace mucho tiempo ya; y sus pasajeros, nosotros, somos poco más que meras piezas de mantenimiento, simples engranajes de un mecanismo complejo que escapa a nuestro entendimiento y voluntad. Ni siquiera sabemos hacia dónde nos dirigimos, y mucho menos cómo es el mundo que hemos de limpiar. «Limpieza», así lo llamamos. Y solo después de hacerla podemos acceder a esos datos. Es entonces cuando sabemos cómo eran esos seres, esas especies desaparecidas. Aunque casi nadie aquí quiere saberlo.

Yo sí quiero.

Seis días con ligeros mareos y malestar en todo el cuerpo, son las consecuencias de una deceleración lenta pero constante. Hace un buen rato ya que todo se ha estabilizado de nuevo; tal vez hayamos llegado. Disfruto el momento, una mezcla de expectación y alerta, mientras consulto unos datos en mi ordenador. Hasta que la puerta de la habitación se abre: es Seymour, sonriente. Él es uno de los ocho elegidos; yo también lo soy.

—Ya casi estamos—dice mientras se acerca—. Iniciamos aproximación, ve preparándote. Entraremos en órbita en unas horas; después, nos llamarán en cualquier momento.

Está emocionado, lo noto. La llegada a un planeta es siempre algo diferente, la ruptura de una rutina. Pasamos demasiado tiempo viajando entre las estrellas. Llegar a un sitio, a donde sea, le da un

sentido a ese viaje; tener un objetivo, ése es el truco. Ser el realizador del objetivo.

—Está bien—respondo sin demasiado entusiasmo—, yo iré un rato a la sala de suspensión. Pero estaré preparado.

Seymour permanece de pie unos instantes, con la sonrisa todavía en la cara, tal vez esperando que yo haga algún comentario. Finalmente se da cuenta de que no tengo intención de añadir nada más, y elegantemente se da la vuelta y se marcha. Es una buena persona, todos en la Pallentis lo son; hay que serlo para vivir en una nave segadora. Bastante tenemos ya con lo que tenemos.

Desconecto el ordenador de grafeno que estaba usando y lo enrolló con cuidado. No es que tenga prisa, pero una visita a la sala de suspensión en plena aproximación planetaria es un espectáculo que nunca me pierdo.

Los pasillos de la nave están agitados, como era de esperar. Hay mucha actividad, todos somos conscientes de la importancia de lo que va a suceder. No es algo muy frecuente, así que cada vez es especial. Y más para los ocho elegidos. Para mí es la tercera vez, pero Seymour se estrena, y se nota; claro que él es mucho más joven que yo. Aunque aquí el tiempo tampoco es que tenga demasiada importancia. En una nave de casi diez mil personas que pueden vivir prácticamente el tiempo que quieran, pocas cosas tienen una importancia real. El tiempo, desde luego, no es una de ellas.

La sala de suspensión es una especie de mirador situado en uno de los laterales de la nave. Una habitación transparente, como una protuberancia que se vierte hacia el exterior; paredes, suelo y techo se confunden con un fondo estrellado e infinito, en ella se pierde completamente el sentido de la orientación. La puerta por la que se accede, que ocupa toda una pared, resulta ser un enorme espejo en la parte interior, y cuando se cierra, uno deja de tener contacto visual con material alguno; el universo entero parece venírsele encima. Los sentidos, entonces, se expanden; o al menos así me gusta expresarlo a mí. El silencio es absoluto, la luz muy escasa, y sólo el contacto con el suelo de la estancia amortigua la sensación de que realmente se está en el espacio profundo. Yo acostumbro a tumbarme sobre el suelo, extender los brazos y dejarme invadir por una paz inmensa. Es como un tanque de aislamiento, donde no existe nada más que uno mismo. Aunque, en cierto modo, es justo lo contrario; la grandeza de lo que se está viendo hace que parezca que es uno quien se vuelca hacia el infinito.

Aquí tumbado, espero. La Pallentis está maniobrando, pero su continuo movimiento de rotación me asegura que tarde o temprano veré el gran espectáculo; la entrada del planeta en mi campo visual. No hay nadie más aquí conmigo, la sala de suspensión no es muy popular; o crea fobias, o adicción. Para mí, es el mejor momento del viaje.

Por fin, tímidamente, la luz empieza a incrementarse y un pequeño disco blancuzco aparece cohibido a mi izquierda. Tarda varios minutos en mostrarse completo, en todo su esplendor; un círculo perfecto y majestuoso inundando mis sentidos. Me abandono a la contemplación de sus colores, de sus matices, de su presencia. No puedo más que pensar que está repleto de vida, de una vida a la que le queda muy poco tiempo para seguir siendo. Cuando nos vayamos, el planeta ya será otro.

Permanezco así un buen rato, mirando a ese coloso. Una leve sensación de desazón comienza a insinuarse cuando recuerdo que en esta ocasión soy de nuevo uno de los ocho. La primera vez fue excitante; la segunda, inevitable. Pero esta vez... bueno, esta vez, simplemente es. Lo único que queda es una intensa sensación de trato con lo ineludible.

El proceso es siempre el mismo; ocho personas, elegidas aparentemente al azar, entran en la pequeña

habitación circular. Formando un octógono perfecto, ocho placas de un color azul pardo se distribuyen a lo largo de la pared, y ocho manos extendidas se sitúan sobre ellas simultáneamente. Entonces, algo sucede. Nadie sabe exactamente qué, sólo que la temperatura en toda la nave asciende unos cuantos grados. Y que un nuevo planeta queda arrasado de toda forma de vida.

Tampoco sabe nadie qué sucedería si alguno de los ocho fallara, si su mano no llegara a posarse sobre la placa en el momento adecuado; seguramente, no se accionaría eso que hace que la vida desaparezca. O tal vez sí; puede que sólo sea un señuelo, una manera de hacernos creer que seguimos siendo relevantes, por encima del ejército de inteligencias artificiales que controlan la nave. Somos seres biológicos, nuestro equilibrio emocional es delicado; tal vez sólo estén cuidando de nosotros.

Pero desde mi naturaleza orgánica, intuyo que nuestra presencia en la Pallentis es necesaria para algo más que las labores de mantenimiento. De algún modo, es necesaria la presencia de vida para terminar con la vida. Quiero saber más, lo necesito.

El disco planetario ya ha empezado a salir de nuevo de mi campo de visión. Tengo que ponerme en marcha, pronto van a reclamar mi presencia. Activo el sensor que vuelve opaca la pared que en realidad es un espejo, y me levanto. La sensación de mareo es inmediata.

Atravieso la puerta y me dirijo al centro de mandos con la imagen del hermoso planeta todavía fresca en mi cabeza. Casi puedo sentir la vida bullendo en él, y algo dentro de mí se resiente; debería, al menos, saber lo que estoy haciendo.

Me encuentro de nuevo con Seymour en el último pasillo. Nos saludamos, él sigue mostrando una amplia sonrisa.

—Qué, ¿preparado? —me dice, acompañando sus palabras con un gesto de cabeza.

—Preparado.

Entramos en la estancia repleta de instrumental de navegación estelar. Varios androides nos dan la bienvenida y nos invitan a ponernos cómodos mientras esperamos la orden. Allí sólo estamos seis de los ocho, contándonos a Seymour y a mí. Nos miramos los unos a los otros con curiosidad; sus caras me suenan, debo haberlos visto en algún momento. En una nave como la Pallentis no es nada complicado que eso suceda. Mientras nos vamos presentando, aparecen los dos que faltaban; una chica en apariencia recién salida de la adolescencia y un hombre de mediana edad con gesto huraño. Nos sentamos todos ante la triste evidencia de que ya no tenemos nada más de lo que hablar. Y esperamos.

Miro de reojo a Seymour y veo que está disfrutando. Se siente importante, por fin le pasa algo que supone una descarga de adrenalina. Yo estoy tranquilo, aunque por algún motivo una ligera sudoración ha ido apareciendo en mis manos. Me doy cuenta de que aprieto los dientes con demasiada fuerza y procuro aflojar un poco. Intento no pensar en nada.

Pasa el tiempo. Veinte largos minutos, antes de que el androide más amable del universo se dirija a nosotros.

—Bien, es el momento. —Nos mira uno a uno—. Las placas están numeradas, a cada uno le corresponde el número que se le asignó cuando fuisteis informados de la selección. Sabéis cuál es, ¿verdad?

Lo miro con un cierto desagrado; es un androide, sé que no puede hacer nada con la intención de molestarme, pero su tono paternalista me irrita profundamente. Tal vez soy yo, que estoy un poco susceptible.

Respondemos todos que sí, que sabemos cuál es nuestro número, como si fuéramos niños de aprendizaje temprano. El mío es el cuatro; cuatro de ocho, ¿querrá decir algo? ¿Y si intercambiara mi número con alguien, funcionaría todo igualmente? ¿Es sólo una manera más de hacernos sentir únicos, otro señuelo? Indago en los ojos del androide buscando una respuesta que no llega; quizá, ni siquiera él mismo la tenga.

Con un gesto cordial nos indica que nos dirijamos a una puerta; sé que detrás está la habitación circular, he estado aquí antes.

La puerta se abre, entramos. Una habitación desnuda, vacía, se presenta ante nosotros. Tan solo las pequeñas placas azules decoran una pared uniforme y metálica. Encima de cada placa, un número la identifica; me dirijo hacia la que está marcada con el número cuatro. Por un instante, se me pasa por la cabeza la idea de proponerle a Seymour un cambio de número, pero lo descarto enseguida; él se siente ahora mismo como un soldado luchando por su patria. Recuerdo esa sensación. Ahora, me siento más como un mercenario.

Ya estamos colocados. Los ocho humanos, de pie, formando un octógono en una habitación circular. El androide nos recuerda una vez más las instrucciones y luego se marcha. Por algún motivo, nunca hay una inteligencia artificial en la habitación cuando el sistema se activa. La puerta se cierra y allí quedamos los ocho, esperando a que la luz se encienda. Me seco la mano en la ropa, sigo sudando bastante. Noto el corazón acelerado, igual que la respiración, y un pensamiento loco se me cuele en la cabeza; no pondré la mano sobre la placa.

En ese preciso instante se enciende la luz. Una luz roja como el infierno. Y mi mano se levanta de manera casi automática, situándose sobre la placa azul número cuatro. Sin pensarlo, sin querer hacerlo. Sin no quererlo.

Y al instante, me odio por ello.

Un poderoso sentimiento de cobardía me invade. El miedo ha podido conmigo, me ha cogido desprevenido en medio del pensamiento y, simplemente, lo he hecho. Ahora ya está, el momento se ha ido. Todo vuelve a ser un enigma. El mecanismo, la necesaria presencia de los ocho, el papel de los humanos en esta particular segadora...

La luz permanece encendida unos segundos; cuando se apaga, retiramos las manos de las placas. Una vez más, notamos que la temperatura ha subido.

La puerta se abre de nuevo y todos empiezan a salir, en sus caras la satisfacción del deber cumplido. Yo no puedo. Me quedo en mi sitio, el cuerpo no me responde. Creo que algo en mi interior reclama una segunda oportunidad que no acaba de llegar. El androide de antes entra cuando ya todos se han ido y me pregunta, de nuevo en ese tono paternal, si me encuentro bien. Por fin, como si se tratase de una clave oculta, esas palabras me activan y salgo. Soy un buen chico.

De regreso a mi cuarto me derrumbo sobre la cama, agotado por la tensión acumulada. Podría haberlo hecho, sé que hubiera podido, con algo más de tiempo. Ahora tendré que cargar con una duda, una sospecha que irá creciendo en mi interior como una enredadera; quién sabe cuánto tiempo tendrá que volver a pasar para ser de nuevo uno de los ocho.

Me acurruco en la cama, el disco planetario todavía en mi cabeza; hermoso, acogedor, majestuoso. Y ahora, también muerto.

Empiezo a notar en mi cuerpo cómo la Pallentis comienza a acelerar. Nos alejamos. Otra vez hacia el espacio profundo; hacia un nuevo destino que está ya programado. A seguir con la limpieza. Los pensamientos se van mezclando en mi cabeza, mientras el suave movimiento de la nave me ayuda a sumirme lentamente en un sueño placentero.

Me despierto dos horas después, sigo aún un poco aturdido. La nave está ya en plena aceleración, y mi cuerpo se sobrecoge un poco al recordar viajes pasados. Me desperezco; es hora de seguir con las tareas. Pero antes, voy a echarle un vistazo a los archivos, como hago siempre después de una limpieza. Me gusta saber qué tipo de especie ha dejado de existir, es como un último homenaje a esa forma de vida. Y también sirve para reforzarme, para darme cuenta del peligro del que nos hemos deshecho, que casi siempre es mucho. Asumir el ciclo mismo de la vida, apareciendo en alguna parte del universo y extinguiéndose en otra al mismo tiempo... sembrar y segar, sembrar y segar; cultivar.

Despliego el ordenador holográfico y hago la consulta; veo que sí, efectivamente el archivo ya ha sido cargado. Lo abro, y al instante una luz mortecina inunda la estancia. Una figura empieza a perfilarse ante mí y finalmente se define. La miro confundido, mi cerebro indica que algo no cuadra. Vaya, hacía tiempo que no se producía un fallo de este tipo; parece que alguien ha cargado un archivo equivocado.

Accedo directamente al servidor en el que se almacenan los datos de las especies eliminadas. Sí, la información ya está disponible, la han subido hace treinta minutos. Elijo un archivo pixelado que contiene una imagen representativa, la portada del álbum. Lo abro y la luz moribunda vuelve a invadirlo todo. La figura se forma de nuevo. Es la misma de antes; la imagen de un ser humano.

Nervioso, abro una nueva pantalla de consulta, esta vez de datos; necesito saber algo de ese mundo. Ahí están; las características del planeta. No lo entiendo; son datos de posición astronómica, pero la mayoría de ellos indican «cero». ¿Está habiendo un fallo generalizado en la Pallentis? Nunca antes ha habido dos errores seguidos en una descarga de archivos.

Un último intento; si también esta vez es incorrecto, tendré que dar cuenta de ello. Busco el archivo con imágenes del planeta; siempre hay uno, con paisajes planetarios y criaturas extrañas que los pueblan. Lo encuentro; aunque es demasiado grande, debe tratarse de otro error. Lo abro con el proyector holográfico, y decenas de imágenes empiezan a desfilar ante mis ojos. Normalmente no hay muchas, pero este archivo está repleto; miles de ellas, quizá. Por eso el archivo era tan pesado.

Me quedo observando, sin entender al principio. Los colores cambian a un ritmo frenético, golpeando mi cara y oscilando a lo largo de toda la estancia. Las imágenes, esas imágenes. Una tras otra, segundo tras segundo. El azul de un cielo limpio, el gris de una tormenta marina, el tórrido amarillo de la arena en una playa donde juegan niños... colores mil veces aprendidos, consultados, leídos en los archivos, y que ahora se estrellan torpemente contra mi piel y mis sentidos.

La evidencia me atraviesa y un manto de desolación cae sobre mi ánimo; es la Tierra. El planeta origen, la cuna del ser humano. Un mundo que nunca conocí y que ya no conoceré, pero que de un modo absurdo descubro que he llevado siempre conmigo. Y ante unos ojos ya incapaces de retener lágrimas, arrodillado sobre el suelo que sostiene mi cuerpo derrotado, la sucesión de imágenes continúa mostrándose de una manera obscena. Ignorándome. Exhibiéndose.

SHANE WOOD

YELENA SABEL

CHIP JOEL

JOE NUNEZ

LAILA BERZINS

JOEL SURACI

PANDORAN AGE CHRONICLES



THE MAGNIFICENT RAIDERS OF DIMENSION WAR I



COMING SOON

CHRONOS PRODUCTIONS PRESENTS THE MAGNIFICENT RAIDERS OF DIMENSION WAR I

MUSIC BY SHANE MORGAN MATT COOPER VARDE HVALEBONE NECESSARY THE SAGITTARIAN
JAKUB GAWLINA IKO IKO BASED ON THE NOVEL BY DANTE DANTHONY ASSOCIATE PRODUCERS SHANE WOOD STEVE STATON

IN ASSOCIATION WITH 2359DESIGN QUANTUM ANIMATION DIGITALARFLOW FATBALLOON ANIMATION
STEFANO TSAI KANAAFUTURA PABLO MONTAGUDO NEIL THACKER ILLUMINATI MEDIA CO



PANDORAN AGE CHRONICLES

Por Pablo Montagudo

El equipo de artistas, animadores, músicos, técnicos y actores de voz de la franquicia “**The Pandoran Age Chronicles**”, se encuentra trabajando sin descanso en el desarrollo de la primera película del proyecto, y en la creación y lanzamiento del videojuego basado en el universo Pandoran Age.

El proyecto ha dado un giro total este año, después de la asociación con un productor ejecutivo importante, (A-list), a nivel mundial. Detalles sobre este aspecto, y nombres de actores, podrán conocerse probablemente en un próximo artículo. Por el momento sigue siendo un secreto...

Después de algunos altibajos en las negociaciones con algunos grupos financieros, vuelve a haber varias ofertas y planes en marcha, teniendo todo el equipo plena confianza en este nuevo productor ejecutivo, (por ahora en el anonimato), al que le preceden una serie de éxitos de taquilla y buenas críticas. El proyecto ha ganado mucho peso ahora.

Volviendo a la película. El primer largometraje tendrá el título “**The Magnificent Raiders of Dimension War**”, estando aún por determinar su forma en español.

Las grandes historias sobre galaxias, llegaron a su máximo esplendor, por supuesto, con Star Wars, maravillosa y épica *Opera space*. Sin embargo, no se ha vuelto a ver nada con las mismas civilizaciones galácticas y épicas historias... **Pandoran Age Chronicles**, abarca miles de años, y centra la mayor parte de la historia en los acontecimientos que condujeron a un enfrentamiento en... Bueno, sobre esto podrá conocerse más en los próximos trailers.

La historia transcurre después de una terrible guerra, en una era oscura, con una humanidad que alrededor del año 4200 se encuentra ya esparcida por toda la Galaxia. Se trazan una serie de personajes, piratas espaciales, soldados, un émpata, una espía, un malvado Jefe Transhumano, y algunos grupos contrabandistas del espacio. Juntos buscarán la manera de enfrentarse a los “Hyperbogies”, seres demoníacos procedentes de una dimensión alternativa, que se deleitan aniquilando a formas superiores de vida, cruzando a nuestra dimensión.

Marcada por el estilo steampunk y el universo Asimov, esta película podría ser imaginada como una especie de “*Piratas del Caribe*” en el espacio, donde los Imperios y sus buques de guerra se enfrentaron en lugares lejanos y exóticos, y los proscritos llevaban una vida de colores extravagantes...



Ahora en español, podemos ver uno de los primeros animatic trailers (storyboard) que circulan por la red, mostrando fragmentos esenciales de la historia.

<http://vube.com/staryacht+media/vNp6mAHLwg?t=s>

Sobre el videojuego, el título más probable es “*Aircar Tech Noir: Escape from Deneb IV*”. Centrado en el pilotaje de aero coches, el protagonista y jugador, será un antiguo piloto que se encuentra recluido. Aprovechando un descuido de sus guardianes conseguirá escapar, y emprender su huída del planeta Deneb IV, embarcándose en una trepidante aventura...

Aquí se pueden ver los primeros conceptos:

<http://vube.com/staryacht+media/5nkXhgSsCP?t=s>

En el sitio web oficial, pandoramage.com se puede encontrar información, acerca de las precuelas y el resto de los libros en los que está basada esta historia. También hay amplias galerías de imágenes de pre-producción, y se pueden encontrar descargas gratis de fondos de pantalla HD.

Pandoran Age Crónicas, Crónicas de la Era de Pandora, la nueva saga de ciencia-ficción, espera poder salir a la luz en los próximos meses.

Esperamos poder tener pronto nuevos anuncios y detalles. Pero recordad, ¡Lo leísteis aquí primero!

Sitio web: <http://www.pandoramage.com>

PANDORAN AGE CHRONICLES



FRONT



REAR

ediciones

aContracorriente

¿Y tú no tienes nada que contar?

www.edicionesacontracorriente.com



Colección: aMedianoche

Autor: J. G. Mesa

Cubierta de Lucía Ansótegui

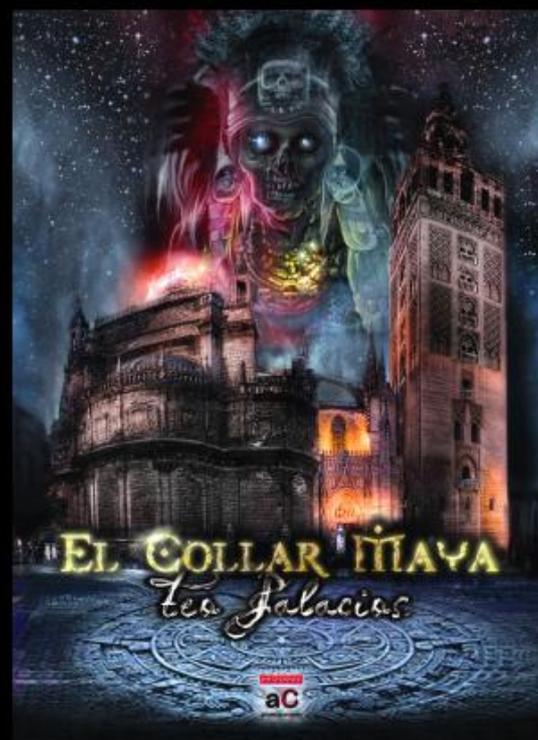
Año de edición: 2012

Número de páginas: 744

Lengua: Castellana

ISBN: 978-84-939129-2-5

PVP 4,60 €



Colección: aQuemarropa

Autor: Teo Palacios

Cubierta de CalaveraDiablo

Año de edición: 2012

Número de páginas: 444

Lengua: Castellana

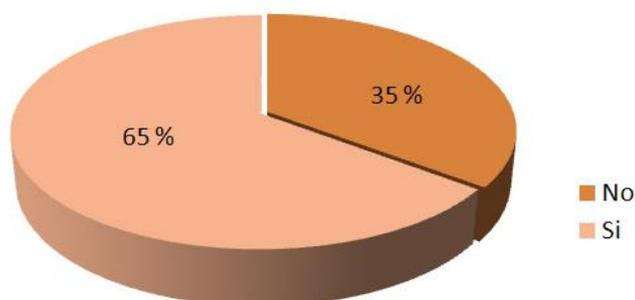
ISBN: 978-84-939129-1-8

PVP 4,50 €

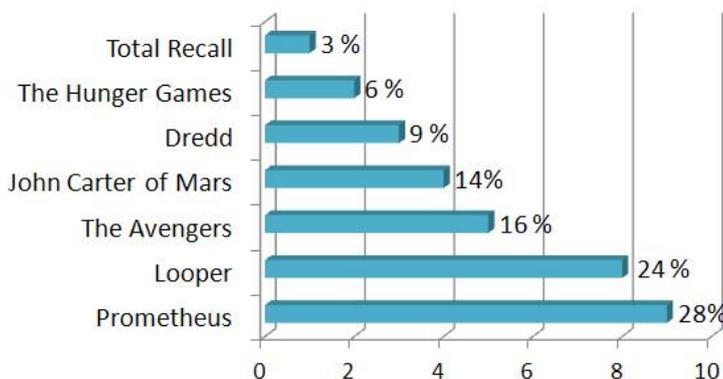
LOS USUARIOS DE PORTALCIENCIAFYFICCION OPINAN...

Por Víctor Vila Muñoz

1. Suponiendo que los androides llegaran a un nivel de perfección indistinguible de los humanos, ¿te casarías con uno de ellos?



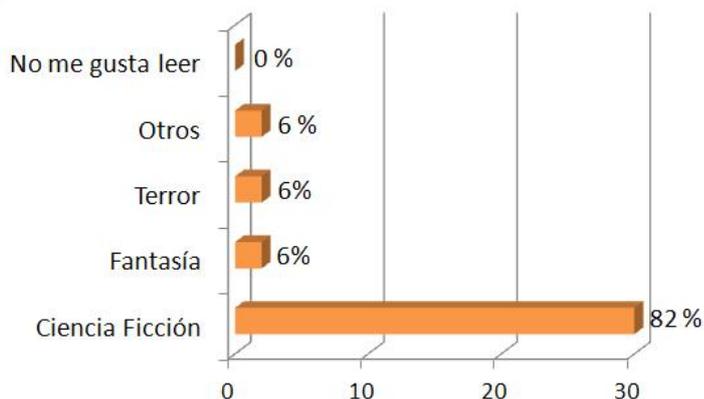
2. ¿Cuál de estas películas de 2012 prefieres?



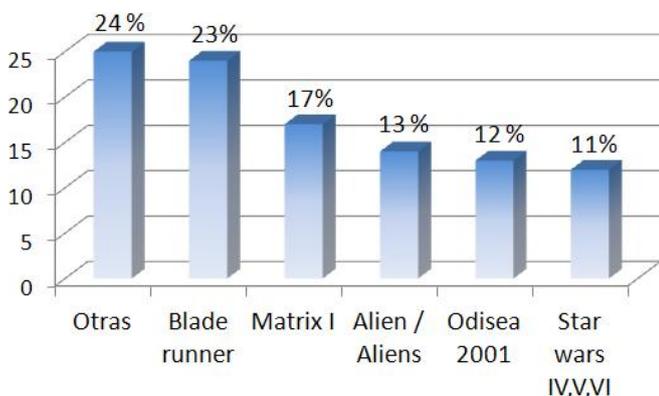
3. Yo pienso que los extraterrestres...



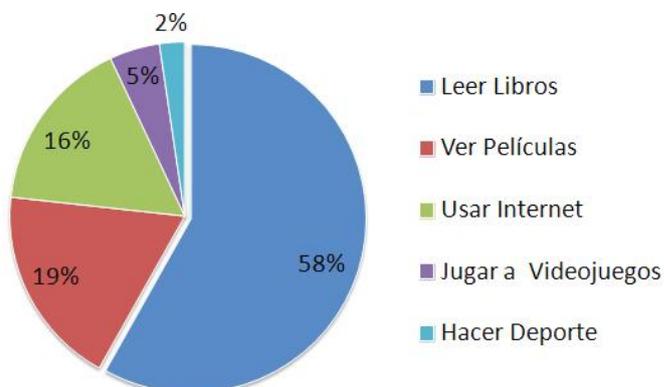
4. ¿Cuál de estos géneros literarios es tu favorito?



5. ¿La mejor película de Ciencia ficción?



6. ¿Cuál de estas actividades te interesa más?



Así, el **perfil de usuario mayoritario** de nuestro portal es una persona que podría llegar a casarse con un androide (si fuera suficientemente humano), y que cree que existen los extraterrestres en algún lugar del cosmos (aunque no hayamos encontrado todavía ninguno). Además, su actividad preferida es la lectura (abrumadoramente por encima de cualquier otro género, la de ciencia ficción), y considera Blade runner como la mejor película de ciencia ficción de la historia del cine. ¿Eres tú uno de ellos?

RELATO: HEREDARÁS LA TIERRA

Por Fernando Cañadas

Oscuro, todo está oscuro.

Juan abre despacio los doloridos ojos. Para encontrar, sólo, oscuridad. Aún no es consciente de qué ocurre. Pero sabe que permanece tumbado, sobre un lecho mullido. Vestido y rígido en un espacio muy reducido, pues a pesar del cosquilleo en las extremidades, sus dedos rozan madera a los lados. Estira los pies y, las puntas de los zapatos, también tocan pared. Se centra en el sentido del oído. El silencio es absoluto. De pronto, escucha un leve pitido que al momento se hace agudo, ensordecedor, hasta ser atronador e insoportable. A continuación, mengua, a medida que el corazón late y golpea con fuerza las sienas, se hinchan los pulmones y respira hondo. Entonces recuerda... Sí, el hospital, así como a su mujer, y familiares alrededor de la cama, en la unidad de paliativos. Ahora, le viene a la memoria el día de otoño en que murió. Sin embargo, no sabe cuánto hace de aquello. Cruza los brazos por delante del pecho, con los codos pegados a las paredes del estrecho recinto, pone las palmas de las manos en el techo, a un palmo de la cara. Empuja, pero no hace fuerza. Los brazos no responden. Vuelve a intentarlo. Despacio, nota calentar los músculos y presiona en dirección opuesta su espalda contra el suelo. Escucha un crujido, que perfila luminosidad. Da otro empujón, y abre la tapa del ataúd, atrapado en la gran arista de cristal de roca. Sentado, no ve nada. Siente un terrible escozor de ojos que nubla la vista. Poco a poco, recobra la visión, y observa un profundo cráter en mitad del cementerio, con más ataúdes atrapados en ámbar, a la sombra de cipreses petrificados. El cielo está nublado. Se suceden relámpagos violetas eléctricos, y truenos poco después. La repentina ráfaga de viento, deja un panfleto en el pecho. Lo coge, y lee:

«Arrepentíos, porque el día del Juicio Final ha llegado», fecha de impresión: 19-9-2012.

—¡Ni siquiera hace tres días del fallecimiento! —exclama.

Abandona la caja semienterrada en cristal para caminar el abrupto suelo de mineral extraterrestre, con vetas de resplandor metálico. La súbita imagen de un monstruo le sobresalta, tropieza, y cae de culo. Pronto, se percata que la superficie ambarina en realidad refleja su imagen. Puesto en pie, se acerca al espejo. Incrédulo, toca su cara. Reconoce los rasgos faciales, pero en piel metálica, escudriñado por ojos cristalinos, azul marinos. La cabeza está cubierta por cabello en cortas tiras de metal, cuya tonalidad es idéntica al suelo que pisa. Sin darse cuenta, entreabre los labios, el aliento deshace el ámbar y hace un agujero en la pared, así, da un paso lateral. Continúa mirando. A la altura del pecho, hay un agujero. La tela de la chaqueta permanece reventada hacia dentro, sin duda, por la roca de luz que palpita dónde antes había un corazón. Alza las manos al frente, y asoman de las mangas. Mueve los dedos, mezcla de osamenta férrica y fibra muscular translúcida, semejante, al envoltorio del ataúd del que salió. Da media vuelta, y abandona la imagen de pesadilla. Escala más ataúdes fosilizados entre aristas afiladas, lápidas destrozadas, escombros y tuberías retorcidas, hasta alcanzar la superficie. Repara en el resto del campo santo, y paredes todavía en pie. También en los nichos, y varios mausoleos, rodeados por los árboles de piedra. Un rayo violeta cae en un ataúd del cráter. La tapa salta por los aires, dejando al descubierto el cadáver descompuesto. Al poco, cobra vida, y se levanta. El muerto, transfigurado, de huesos punzantes, camina con pies y manos a la vez. Huele el terreno, ya que parece ciego. Se yergue. Olfatea en dirección a Juan que, inmóvil, es testigo de la escena.

Tras un fuerte grito gutural, corre hacia él, huye, y se encarama a lo alto de un árbol cercano. Juan ahora mira el entorno apocalíptico del municipio de Móstoles. Hasta donde alcanza la vista, desde el cementerio viejo, en la calle alcalde de Zalamea, puede ver edificios en ruinas, o derruidos. Aunque, en lontananza, sobresalen las incisivas aristas del fabuloso asteroide, a la altura de Madrid capital. Los rugidos devuelven su atención. El muerto viviente salta e intenta subir el tronco. Sin embargo, no puede, ya que no tiene dedos, sólo muñones punzantes, y cabreado, muestra las fauces. Comienza a golpear el tronco. A cada brutal impacto, saltan trozos de piedra y resquebraja la base, hasta que cruje. Vence el árbol para aplastar a la bestia. Juan también cae al suelo.



—¿El Armageddon? —vocea— ¡María! ¡Mí familia!

Puesto en pie, parece estar bien. Antes de saltar el muro, se asoma con precaución. Vigila la calle desértica. Hay coches abandonados, y un autobús de transporte público cruzado en la glorieta de Juan XXIII. Sabe que no está solo. Acechan ojos brillantes, extrañas figuras ocultas en la oscuridad de las calles o edificios abandonados, ruinosos por los impactos de los meteoritos. Pero no puede quedarse allí.

El mineral extraterrestre, de alguna forma que escapa a su entender, le ha devuelto la vida, y por encima de todo, quiere reencontrar a los suyos. Da el primer paso. Aprovecha la cobertura del terreno para avanzar escondido. Entonces, los vio. Humanos que en vida habían sufrido mutaciones, caminando sin rumbo por las calles. Ahora, monstruos de mirada velada y carne deshecha. Juan escucha gritos de auxilio al llegar al cruce de Cartaya. Aparece una mujer que corre delante de un grupo de mutantes, nutrido, de otros salidos al paso tras ella. A su vez, los disparos del vehículo blindado en cabeza del convoy militar, que sin duda recoge supervivientes, acribilla a los perseguidores.

—¡Aquí! —solicita Juan, cuando el soldado ayuda a la mujer a subir al camión de transporte con lona. Se para en seco. Varios gigantes surgen de otra calle. Los colosales son deformes, cada uno formado por indeterminado número de cuerpos humanos, asaltan el convoy. La munición del acorazado no puede detenerlos, y destrozado por los golpes, arde en llamas. Las ordas de mutantes sitian al resto de vehículos de transporte contra el autobús volcado. Cazan, y devoran vivos a los supervivientes, así como a los soldados que huyen disparando. Un hombre corre despavorido del Gigante que va detrás. Éste, finalmente le coge con su descomunal mano y acerca al otro brazo. Al momento, lo atrapan tejidos y absorben a medida que unen al cuerpo del Gigante. Juan se esconde tras un coche mientras, con los oídos tapados, no soporta los gritos del humano que es sintetizado, y el miedo le impide moverse del sitio, casi respirar. Un camión consigue escapar del cerco. A toda velocidad, prosigue la calle Mariblanca, perseguido por la muchedumbre y los gigantes.

Anochece, el cielo amenaza con tormenta. Asimismo, las calles, plagadas de extrañas criaturas que deambulan hambrientas: las fuertes devoran a las débiles. Todas se detienen en el sitio, cuando empieza a llover. Se mueven ligeramente, igual que plantas al vaivén del viento y cortinas de lluvia. Juan se cubre los ojos al caminar agazapado, de nuevo. Al torcer la esquina, descubre los restos del Airbus 380 en la avenida, y los destrozos en numerosos edificios al estrellarse. Cada paso supone un esfuerzo terrible, siente que las fuerzas le abandonan. Apenas es capaz de caminar, se tambalea, y decide buscar refugio para descansar de toda aquella locura, ignorado por los monstruos. Escala restos de paredes, escombros del bloque de pisos derrumbados, hasta alcanzar parte del ala sin turbina.

Trepa el fuselaje hacia la puerta entreabierta de acceso, da unos traspiés y resbala a causa de la lluvia. Cae junto a maletas desperdigadas, cadáveres por doquier, incinerados en el accidente. Entonces ve la brecha en el avión, y entra al primer piso de clase turista. Continúa el pasillo vacío, a medida que sorteja equipaje de mano, alcanza las escaleras. Sube a otra planta, también sin pasajeros. Llega a un pequeño bar. Rebusca tras la barra y toma botellas de agua, que bebe sin parar; el ansia le hace atragantar. Al mismo tiempo, engulle las barras de chocolatinas sin quitar el envoltorio ni apenas masticar mientras las lágrimas recorren sus mejillas de metal plateado. Prosigue. Empuja la puerta de una suite, y mira. Una vez dentro, echa el pestillo. Juan, apostado en la ventanilla, observa cómo la tormenta arrecia y las nubes descubren la intensa luna nueva, que ilumina el entorno desolado. Las criaturas empiezan a caminar otra vez, sin rumbo. La claridad lunar permite ver el habitáculo, la cama alborotada, y ropa escapada del armario abierto. El cuarto de baño con hidromasaje, y un cuerpo inerte en el suelo, justo en el esquinazo de la habitación. Se acerca despacio. Discierne un varón, con un fuerte golpe en la cabeza, encharcada en sangre seca que baja desde la pared. El reflejo del espejo en la puerta corredera le hace estremecer, y tarda unos segundos en reconocerse. Sentado en la cama, hunde la cabeza en las manos, enredadas en el cabello metálico. Se desnuda de espaldas al espejo, prefiere no saber cómo es ahora su cuerpo. Viste ropa de su talla, y se acuesta en posición fetal, ajeno al mundo.

A la mañana siguiente, le despiertan los rayos solares filtrados por la ventanilla. Ve perfectamente el cuerpo tumbado bocabajo, sobre un brazo, pero el otro doblado en el suelo, aferra un móvil. Juan lo coge, aún encendido. No tiene cobertura. Por fortuna, hay videos almacenados. Toca la carpeta en la pantalla, y visualiza uno descargado de la red social.

Primer video:

«Señoras y señores televidentes —dice con semblante muy serio el presentador—. Esta cadena, así

como su equipo informativo, no sabe cuándo volverá a emitir. Les hemos informado de la inminente llegada del cometa Hades al planeta Tierra, y las medidas que tanto el Gobierno como las autoridades mundiales han tomado al respecto. A pocas horas del impacto en la península ibérica, sólo ruego a Dios por nosotros y nuestras familias. Recuerden seguir en todo momento las indicaciones del ejército, los agentes y protección civil hacia los refugios habilitados para la población. Sin más, finalizamos la emisión».

Segundo video:

«¡Corred! —grita el padre con el niño en brazos mientras la mujer va delante y otro de sus hijos algo rezagado graba con el móvil. Muestra el caos circulatorio, aglutinado entorno al ayuntamiento de Fuenlabrada, a su vez, al gentío que va hacia el Refugio, donde aguardan los militares. El joven enfoca los asteroides que dejan estelas en el cielo y caen, algunos tan cercanos, que derriban edificios. Provocan temblores, con lluvia de tierra o pedazos de automóviles. A la carrera con la multitud, junto a la fachada del centro comercial y los juzgados, graba como un gigantesco meteorito, nada más caer sobre el edificio municipal, explota y emergen afilados cristales azulados. La fuerza del impacto provoca una onda de tierra que arrasa la zona; a su vez, la energía desprendida abrasa la población. La grabación se interrumpe».

Tercer video:

«He perdido contacto con la base —explica el piloto del caza de combate, que se graba en su móvil—, pero espero que este video llegue a colgarse en la red, si todavía existe. Igualmente, contacto visual con el resto del escuadrón, debido a las inclemencias atmosféricas, a causa de Hades y pedazos del mismo repartidos por toda la geografía. Las repentinas radiaciones de los malditos meteoritos han vuelto loco el instrumental de vuelo y aparatos electrónicos. Voy a desvelar un secreto a voces: pero han caído más Hades en otros continentes, por lo visto, fueron indetectables a la NASA, y demás agencias espaciales. Además de los cataclismos, se suma las radiaciones de naturaleza desconocida. Fijaos —enfoca la espesa niebla a medida que el aparato gana altura, hasta sobrevolar las nubes. Atisba tormentas y rayos violetas en lontananza, donde sobresalen las titánicas aristas de Hades. A continuación, enfoca infinidad de puntos lumínicos escondidos en el manto nuboso, restos de asteroides —¡Me duele mucho la cabeza!—sube la visera del casco, y en cuanto se quita la máscara de oxígeno, brota sangre de la nariz. Sus ojos ensangrentados se velan; al mismo tiempo, la cara se desmenuza a cachos, entre gritos. El móvil cae en las piernas del piloto y continúa grabando entretanto, todos los testigos de alarma están encendidos, la cabina da vueltas de forma incontrolada hasta que se interrumpe la grabación».

Juan busca videos de supervivientes, o Refugiados, pero no hay dato alguno. Entonces repasa el correo y posts de voz.

Una llama su atención:

«Cariño, los meteoritos han comenzado a caer antes de lo previsto por las autoridades. Todas las emisoras de radio han interrumpido sus programaciones, al igual que las pocas cadenas que emiten, alertan y explican el protocolo a seguir, a todas horas. Estoy en el coche, con los niños, de camino al Parque del Retiro. Espero llegar a tiempo al Refugio 51. Me queda poca batería, no podré llamar de nuevo. Te quiero, por favor, cuídate much... —termina la conversación—».

Sí, Juan lo tuvo claro.

«En primer lugar, debo marchar al municipio vecino y buscar a mi familia —habla consigo—. Si no hay éxito en el empeño, primero buscaré en el refugio de Fuenlabrada, o llegaré al mismo Refugio 51, si hace falta. Sin duda, el complejo subterráneo de Madrid capital estará exento de radiaciones, será amplio y, quizá, conectado a otros Refugios».

Juan mira al espejo, pero no le importa su aspecto, se siente humano. Ilusionado y capaz de cualquier cosa. Su cuerpo refleja la luz de la ventanilla, el tenue calor le sobrecoge y el intenso hormigueo de la espalda llega a sus ojos azul marino, que se inundan de lágrimas luminosas. Hunde los dedos en la pared del habitáculo y abre el fuselaje, sin esfuerzo alguno. Echa un vistazo al paraje, plagado de formaciones cristalinas de meteoritos, que se pierden en el horizonte, y camina con paso firme.

<http://www.monodrom.com>



Ilustración de José Antonio Pérez

MONODROM

ANIMATED ACTION SERIES





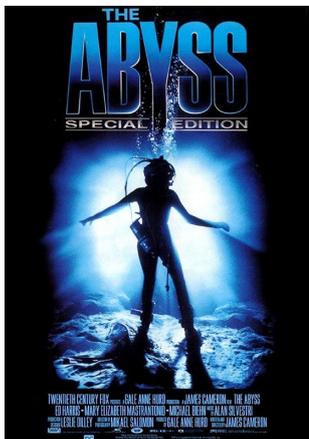
1997, RESCATE EN NUEVA YORK (1981)



Kurt Russell ha afirmado que ésta es su película favorita y también su personaje favorito. El parche en el ojo de Snake fue idea de Kurt Russell. Tenía un presupuesto aproximado de 6 millones de dólares, recaudó más de 4 millones en su primer fin de semana en USA (y más de 25 millones en total en USA).

La productora Avco/Embassy quería a Charles Bronson o Tommy Lee Jones para interpretar a Snake Plissken, pero John Carpenter prefirió a Kurt Russell. Durante la secuencia de la pelea entre Plissken y el gigante en un ring, Kurt Russell tuvo problemas para esquivar los golpes que le lanzaba su contrincante por causa del parche en su ojo, por lo que recibió más de un golpe inesperado.

THE ABYSS (1989)



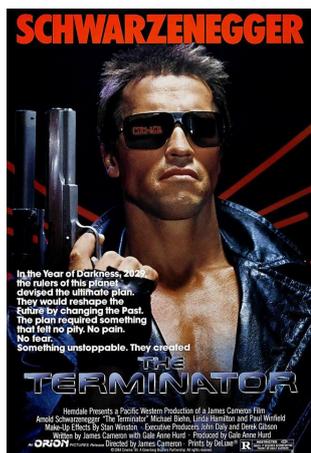
En la película no se ve ni un solo pez en las escenas marinas, cosa rara al estar ambientada en el mar. Parece ser que el actor Ed Harris sufrió un accidente durante el rodaje de una de las escenas submarinas; una burbuja de aire entró en su torrente sanguíneo y estuvo a punto de costarle la vida. Al finalizar el rodaje, tanto él como Mary Elisabeth Mastantronio aseguraron que jamás en la vida volverían a trabajar con James Cameron. Algunos miembros del reparto, como Ed Harris, padecieron crisis nerviosas durante el rodaje debido al estrés acumulado; James Cameron llegó a barajar la posibilidad de sustituirle por Jeff Bridges. Es la película de la que Cameron está más orgulloso, y la que más le costó hacer (reconoce que incluso más que Titanic).

TRON (1982)



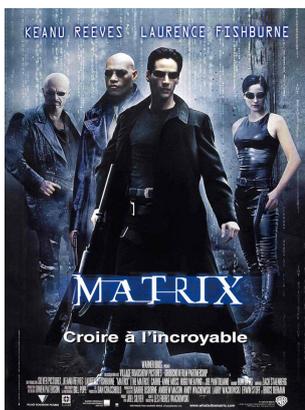
La película ni siquiera fue nominada al premio a los mejores efectos especiales porque se consideró que usar gráficos de ordenador era hacer trampas. Debido a un error de producción y a la emulsión de la película, había interferencias que destellaban aleatoriamente a través de la pantalla. Fueron disimuladas simplemente incluyendo efectos sonoros, así que las interferencias se convirtieron en parte del mundo computarizado. Peter O'Toole rechazó el papel de Dillinger/Sark cuando se enteró de que debía actuar frente a una pantalla negra. Toda la acción real que transcurre en el interior del ordenador fue rodada en blanco y negro, y coloreada después con técnicas fotográficas y rotoscópicas.

TERMINATOR (1984)



James Cameron no conocía a Arnold Schwarzenegger más que de haberle visto en Conan, el bárbaro. De hecho, le horrorizaba como actor. Sin embargo, Carolco, la productora de Terminator, que tenía gran confianza en el éxito del actor austríaco y le quería en la película, arregló una entrevista entre ambos. Conan resultó ser de lo más simpático y encantador, hasta el punto de convencer al reticente director para darle el papel de su vida. Lance Henriksen iba a hacer de Terminator, con Arnold Schwarzenegger como el héroe. Cuando Schwarzenegger leyó el guión, pidió interpretar al Terminator en lugar del chico bueno. La primera versión del guión de la película fue vendida por la ex esposa de James Cameron por sólo 1 dólar. La mujer estaba mosqueada porque su marido se había largado con otra.

MATRIX (1999)



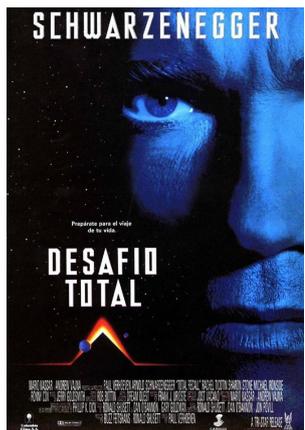
Hubo días que al terminar el rodaje, Keanu Reeves se metía literalmente en una bañera con hielo, debido al intenso esfuerzo físico. Algunas localizaciones utilizadas en Dark City (edificios y otros sectores exteriores) fueron usados en este film (de ahí el parecido al que muchos atribuyen como un plagio). Carrie-Anne Moss se lesionó un tobillo durante una escena, pero no dijo nada hasta que el rodaje terminó para no ser reemplazada. Cuando Neo está siendo regañado por su jefe por llegar tarde, vemos a dos limpiaventanas trabajando, ellos son los hermanos Wachowski. Will Smith podría haber interpretado a Neo, pero prefirió protagonizar Wild Wild West.

MINORITY REPORT (2002)



El proyecto pasó por manos de directores como Paul Verhoeven y Jan De Bont y actores como Arnold Schwarzenegger, hasta que llegó a Tom Cruise, quien propuso a Steven Spielberg como director. Cate Blanchett estaba apalabrada para el papel de Samantha Morton, pero los retrasos en el inicio del rodaje debido a otros compromisos de Tom Cruise y Steven Spielberg obligaron a cambiar de actriz. Una de las herramientas futuristas que se eliminó fue un wáter capaz de analizar los excrementos y ofrecer una dieta perfecta para el usuario. El primer elegido para el papel del representante del fiscal del estado fue Antonio Banderas, pero éste rechazó el papel. Javier Bardem rechazó un papel en la película porque no se ajustaba a su estilo. Según él, su personaje lo único que hacía era correr.

DESAFIO TOTAL (1990)



El proyecto pasó durante años por las manos de muchos directores, siendo David Cronenberg y Bruce Beresford los que más cerca estuvieron de dirigirlo, y Richard Dreyfuss y Patrick Swayze de interpretarlo. Finalmente fue Arnold Schwarzenegger quien propuso a Paul Verhoeven como director. Desafío Total no obtuvo la calificación de apta para todos los públicos por su violencia, hasta que la duración de algunas escenas se redujo para que resultaran menos explícitas. La superioridad de sus efectos especiales respecto a los de todas las películas que se estrenaron esa temporada, hizo que la Academia de Hollywood la seleccionara como única nominada para el Oscar en esa categoría aquel año, y por lo tanto fue la ganadora automática del premio.

ET, EL EXTRATERRESTRE (1982)



Steven Spielberg afirmó que el tema central de la película no era la amistad entre dos seres sino la situación emocional de los niños cuando sus padres se divorcian. Debido al éxito que tuvo en el cine, estuvo en cartelera durante doce meses. Para la voz de E.T., y después de probar a diversas actrices (entre ellas Debra Winger), se contrató a la profesora de locución Pat Welsh, una anciana con problemas respiratorios producto del tabaco, que dobló al personaje en todas las lenguas.

La crítica la aclamó rápidamente como un clásico. Aun así, llegó a tener denuncias por plagio de un guión en 1967 por The Alien, del director Bengali, Ray.

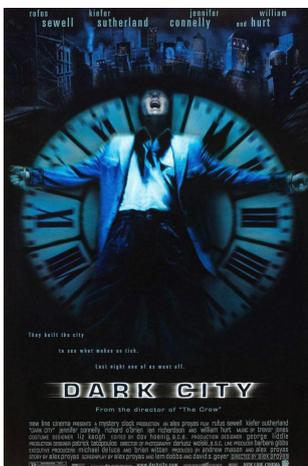
HORIZONTE FINAL (1997)



Anderson cuenta que el montaje original de la película, antes de terminar los efectos especiales, duraba unos 130 minutos. La película contenía escenas mucho más violentas, y en las pruebas de proyección que se hicieron, el público quedó bastante impresionado. La Paramount pidió a Anderson que acortara la película y eliminara parte de las escenas violentas. De este modo, el metraje de la película se acortó en unos 30 minutos (pero según el director, fue una decisión lamentable).

La nave Event Horizon está inspirada en los planos de la catedral de Notre Dame para darle una atmósfera de terror clásico definida por sus autores como tecno-medieval. El personaje de Sam Neill iba a ser interpretado por Val Kilmer.

DARK CITY (1998)



Se rodaron nuevas escenas de acción para la película ya que en los países previos, el público llegaba a aburrirse pasada la primera media hora de la película. Se ha llegado a comentar que la película Matrix (que se estrenó un año después) es un plagio de Dark City. En realidad no es así, porque cuando se estrenó la película de Alex Proyas, Matrix estaba rodándose en aquel entonces y el guión de ese filme ya estaba escrito mucho antes. Mientras que Dark City pasó bastante desapercibida y es una obra poco conocida, Matrix fue, por el contrario, un filme que se convirtió en un gran fenómeno sociológico.

Existe un montaje del director que dura diez minutos más que la versión cinematográfica y excluye la locución de Kiefer Sutherland del principio.

BLADE RUNNER (1982)



En principio Dustin Hoffman iba a interpretar a Deckard, pero tuvo discrepancias con Ridley Scott sobre el carácter del personaje. Así que el rol fue a parar a Harrison Ford.

En una encuesta del 2004 entre 60 prestigiosos científicos para que eligieran la mejor película de ciencia-ficción de la historia, Blade Runner fue la ganadora (justo por delante de 2001: Odisea en el espacio). Constantino Romero dobló al replicante Roy (R. Hauer) y, viendo un pase en televisión de la película, el hijo de Constantino le preguntó a su padre si esa voz era la suya y Constantino después de pensar un rato le dijo que sí, que creía que era su voz. No recordaba haber doblado Blade Runner.

DEAD SPACE

Por Carlos Climent Lorente

Se ha de reconocer que los últimos años no han sido muy beneficiosos para los videojuegos de terror. La actual generación de consolas se ha caracterizado por no tener casi ningún juego de este género en su catálogo. Por suerte, cuando parecía que el género estaba ya de capa caída y no iba a resurgir de sus cenizas, Visceral Games y Electronic Arts sorprendieron a todo el mundo con una nueva apuesta hacia el género. Esa apuesta es Dead Space.

Visceral Games y Electronic Arts querían devolver el esplendor que había tenido el género hacia pocos años, por eso no dudaron en poner toda la carne en el asador y ofrecernos el mejor producto que podían crear. No sería un simple juego creado con la intención de vender unas pocas copias. Electronic Arts quería crear toda una nueva franquicia: por este motivo Dead Space se planificó como algo más.

Se crearía una película de animación y una serie de cómics que servirían de precuela al videojuego, que sería la columna vertebral de la franquicia. Ésta no sería la única novedad, el juego uniría dos géneros tan dispares como la ciencia ficción y el terror.

El argumento de Dead Space es sencillo pero a su vez tiene una gran profundidad. En un futuro muy lejano, la humanidad ha conseguido dominar los viajes espaciales y, como es de esperar, ha empezado a colonizar planetas.

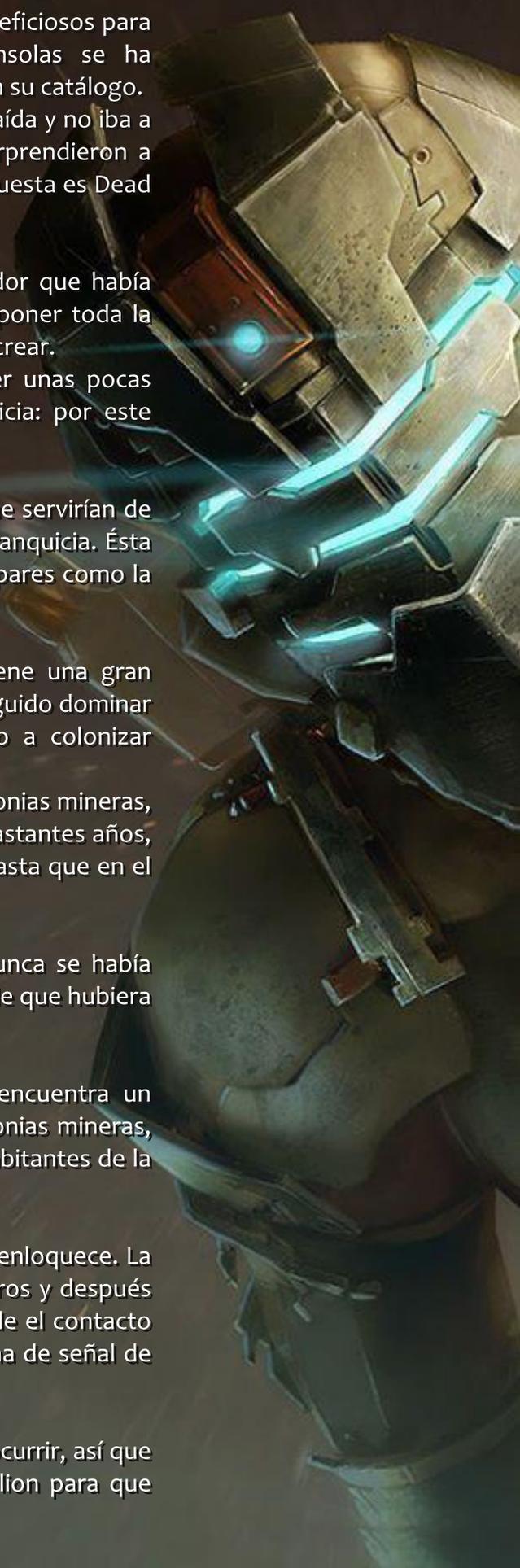
En principio, la mayoría de estos planetas se utilizan como colonias mineras, pues las condiciones para la vida son casi inviables. Durante bastantes años, las extracciones mineras trascurren con relativa normalidad hasta que en el año 2508 pasa algo que desconcierta a toda la humanidad.

Durante los múltiples viajes realizados por la humanidad, nunca se había encontrado vida alienígena. Ni siquiera ningún indicio o resto de que hubiera existido, haciendo creer que estábamos solos en el universo.

Pero justamente ese año, la nave espacial USG Ishimura encuentra un extraño artefacto de origen desconocido en una de esas colonias mineras, una extraña efigie. Tras descubrir el hallazgo, los mineros y habitantes de la colonia empiezan a enloquecer.

Nadie sabe las causas. Incluso la tripulación del USG Ishimura enloquece. La mayoría de afectados por esta locura asesina a sus compañeros y después se suicidan, nadie conoce el motivo. A los pocos días se pierde el contacto con la colonia y el USG Ishimura. La última transmisión fue una de señal de socorro.

En la tierra están desconcertados, nadie sabe qué ha podido ocurrir, así que la Corporación de Extracción de Concordia envía la USG Kellion para que





18TM

www.pegi.info

Plataforma: PC, X360, PS3, iPhone, iPad, Android

Desarrollador: EA, Redwood

Distribuidor: EA

Género: Acción, Shooter, Aventura (Terror)

Jugadores: 1

Idioma: Textos, Voces & Manual en Castellano

Lanzamiento: 30 de octubre de 2008

investigue qué ha pasado. La poca tripulación está formada por soldados y por el ingeniero Isaac Clarke.

Su misión es descubrir qué ha pasado con la USG Ishimura. Lo que ninguno imaginaba es que esa misión sería sólo el principio del horror que les esperaba en la USG Ishimura.

Como podemos ver, el argumento bebe de varias fuentes de la ciencia ficción. Extraños artefactos encontrados en planetas remotos, una humanidad que se expande por la galaxia, colonias mineras, corporaciones e incluso el nombre del protagonista es la mezcla de Issac Asimov y Arthur C. Clarke.

Visceral Games concibió este juego como todo un homenaje a la ciencia ficción, sobre todo a la saga Alien. Todo aquel amante del terror y de la buena ciencia ficción disfrutará con este título.

Detrás de este argumento, que poco a poco se va complicando más hasta encontrarnos con personajes ambiguos, conspiraciones en la sombra y motivaciones ocultas, nos encontramos con todo un survival horror.

El juego está pensado para tenernos en tensión en todo momento. Para

“ Un soplo de aire fresco al terror en los videojuegos, y un título tan atmosférico y opresivo como cruel y sin escrúpulos... Justo lo que el género necesitaba.

3djuegos.com

Imagen de <http://www.hdwallpapers.in>

Para ello, usa magistralmente gráficos y sonidos.

La manera con la que se juega con el sonido en este juego es magnífica, de hecho es el aspecto más notable del juego. Recorrer los pasillos de la USG Ishimura es sobrecogedor. No nos da ningún momento de respiro, cuando menos los esperamos un ruido lejano nos pondrá en alerta. ¿Es un enemigo o quizá no?

Además, la música está en los puntos clave, el resto del juego sólo escucharemos el crujir de la nave, cajas de metal cayendo a lo lejos, susurros e, incluso, algún grito agonizante.

Mientras exploramos, el juego quiere que nos centremos en lo que nos rodea, que nos sintamos dentro de la USG Ishimura.

Por otra parte, los gráficos también ayudan a meternos en la historia. Los diseñadores del juego se han esmerado para presentarnos un entorno lo más realista posible.

La nave espacial está diseñada para ser funcional, en ningún momento veremos algún espacio que no



cuadre y nos saque de contexto.

La USG Ishimura es una nave de pasajeros industrial, por ello y, al igual que hacia la película Alien, nos muestran una nave sucia, usada, pensada más en ser útil que en ser cómoda.

Además, como la nave está hecha pedazos por los accidentes ocurridos dentro de ella, los diseñadores pueden permitirse el lujo de incorporar alguna escena en el espacio o sin gravedad.

Los enemigos también están muy bien diseñados, son muy orgánicos, algunos dan verdadera repulsión y son terroríficos. Los necromorfos están a la altura de otros grandes extraterrestres de la ciencia ficción.

Estos son muy variados, los hay de todos los tamaños y tipos. Cada uno con su propio patrón de ataque diferenciado pero todos igual de mortíferos. Los enemigos nos pueden llegar a matar de dos míseros golpes.

Y es que nos encontraremos indefensos en todo momento, el personaje principal es un simple ingeniero espacial. No controlaremos a ningún soldado hipermusculado ni al típico héroe de acción, el protagonista es una persona normal y corriente que debe sobrevivir como puede.

De hecho, la mayoría de nuestras armas serán herramientas de construcción tales como un cortador de plasma, una sierra circular o un cañón lineal utilizado para la minería.

Armas que utilizaremos para desmembrar a nuestros enemigos, pues sólo pueden morir si son

desmembrados completamente. Debemos extirparles brazos y piernas para acabar con ellos.

Si esto fuera poco, conforme vayamos desmembrando, se volverán más agresivos, así que tendremos que ser rápidos o sucumbiremos a sus garras y dientes en pocos minutos.

Por suerte, el control es preciso y sencillo, en pocos minutos estaremos manejando al personaje fácilmente. La única pega en este sentido es que el personaje es un poco lento, algo que por otra parte añade tensión al juego.

Esquivar a nuestros enemigos será muy difícil. Hemos de recordar que estamos en una nave espacial, de tamaño colosal, pero por dentro está formada por miles de túneles. No tendremos casi posibilidad de huir de los enemigos.

Sólo con que nos rodeen dos o tres, seremos presa de sus garras. Y es que el juego, como buen survival horror que es, tiene una dificultad elevada.

En cualquier momento podemos morir, la USG Ishimura es una trampa mortal, la nave está en un estado lamentable. Nos encontraremos cables de electricidad colgando, suelos inestables e incluso zonas sin gravedad o sin oxígeno.

Dead Space es un juego que todo amante del survival horror y la ciencia ficción no debe perderse. Es toda una experiencia, tiene una ambientación sublime, unos gráficos muy buenos y una jugabilidad excelente.

Poco se le puede reprochar a este título, quizá el fallo más grave es que alguna parte del juego puede ser repetitiva. A veces nos dará la sensación de que somos el conserje de mantenimiento, pues tendremos que ir de aquí para allá reparando cosas.

No obstante, dejando este pequeño defecto, estamos ante uno de los mejores juegos de esta generación. Visceral Games y Electronic Arts consiguieron lo que se propusieron: revitalizar el género del survival horror y crear todo un universo.

Un universo que fue expandido pocos años después con dos secuelas más: otra película de animación, una nueva serie de cómics e incluso libros sobre Dead Space que amplían y enriquecen el universo de juego. Un universo que ningún aficionado a la ciencia ficción debe perderse.



3Djuegos.com | Meristation.com
NOTA: 9.0 NOTA: 9.0

RELATO: DARIYA

Por Nieves Delgado

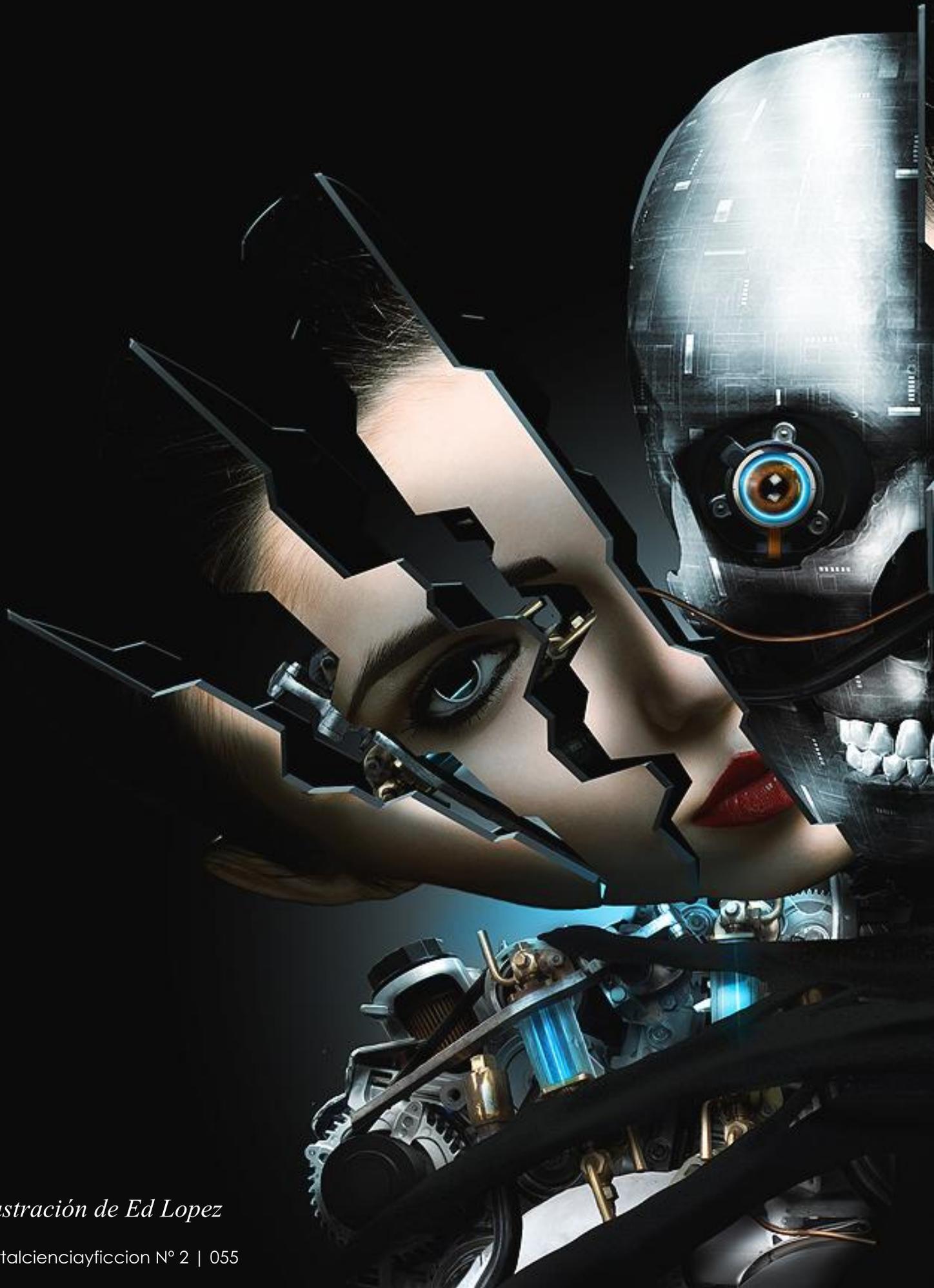


Ilustración de Ed Lopez



La tarde estaba resultando pesada; mucho trabajo pendiente y un par de ensayos que se empeñaban en dar resultados erróneos. La programación de redes positrónicas seguía siendo complicada, la antimateria confinada era un verdadero quebradero de cabeza; y más aún con los nuevos transistores líquidos, tan difíciles de ensamblar.

Una pequeña alarma distrajo su atención de la pantalla, en la que Sergio analizaba con atención las últimas imágenes del microscopio electrónico. Apartó con una mano el pequeño piloto rojo que parpadeaba flotando ante sus ojos y leyó el escueto mensaje que surgió en su lugar: Diríjase a la Sala de Pruebas, por favor.

A saber qué coño pasaba ahora. ¿La Sala de Pruebas? Como se tratara de nuevo de aquella subrutina que había jodido una serie completa... Se levantó con desgana y un poco de enfado, y se dirigió a la dichosa sala. Acabaría con aquello cuanto antes.

La Sala de Pruebas era una habitación al uso de los antiguos cuartos de interrogatorio policiales, en ella se testeaban las nuevas remesas de androide. Una unidad de cada serie, elegida al azar, tenía que pasar una completa tanda de pruebas que certificarían su correcto funcionamiento. Algunas eran simples exámenes físicos, comprobación de ensamblajes y acabados. Otras, en cambio, eran auténticos interrogatorios psicológicos, herederos del antiguo test de Turing. Ningún androide podía salir de las instalaciones sin que su prototipo hubiera superado todas y cada una de ellas.

En la Sala, una mujer y dos hombres lo esperaban; May, su jefa directa, y dos de sus ayudantes. Hablaban entre ellos, de pie, con gesto serio y nervioso. Cuando entró guardaron silencio y adoptaron una actitud cautelosa, mirándose los unos a los otros. Lo que de verdad le alarmó fue que no se preocuparan en disimular que algo estaba pasando.

—Hola, Sergio. Pasa, te estábamos esperando. —Fue May quien habló, haciendo gala de su superioridad jerárquica.

Mala cosa que lo esperasen. La costumbre era tomar primero las decisiones y luego echar la culpa de los errores a alguien; a él, casi siempre.

—¿Qué sucede? ¿Algún problema? —Se acercó al grupo, que se removió intranquilo.

—Bueno, sí... Verás, tiene que ver con lo del Presidente.

Tan solo unas horas antes, el Presidente de los Estados Libres había sido asesinado. El suceso fue grabado y difundido por medios de comunicación de todo el mundo, la Federación se hallaba todavía convulsionada.

—¿El Presidente? ¿Y qué tenemos nosotros que ver con él?

—Nada. Ése es el asunto. No tenemos nada que ver con él ni con su asesino —May hizo una pausa melodramática, de ésas a las que ya lo tenía acostumbrado—. Pero tal vez sí con un testigo. Ya sabes, con ese testigo.

Sí, sabía a qué se refería. Todo había sucedido en público. El Presidente se había desplazado hasta una pequeña localidad en la que iba a dar un discurso de inauguración muy especial; comenzaba el curso académico en la que había sido su escuela de la niñez. Era una especie de tradición, un acercamiento a la gente auspiciado por su incansable equipo de asesores.

Las imágenes circulaban por todas partes y eran repetidas una y otra vez hasta el agotamiento; el Presidente subiendo los últimos escalones del escenario, siendo atacado por uno de sus propios guardaespaldas, enloquecido. Con un cuchillo. Nada tan aséptico como un pulso de microondas o un arma de fuego; un puto cuchillo, que se había clavado hasta el fondo justo en medio del corazón. En presencia de una multitud y con unos sofisticados sistemas de vigilancia. Varios segundos de asombro entre los propios guardas de seguridad habían sido suficientes para permitir una segunda puñalada que, casi con toda seguridad, ni siquiera hubiera sido necesaria.

A tan sólo unos pasos de todo aquello, las cámaras grabaron a una mujer que miraba la escena con gesto indiferente; una técnico de sonido, según dijeron, que se encontraba revisando el montaje. En aquel momento era la persona más cercana al Presidente, pero no se movió. Ni un milímetro. Podría haber hecho algo para evitar la segunda puñalada, pero no lo hizo.

—¿Me estás diciendo que tenemos algo que ver con la mujer de piedra? —Así la habían llamado los periodistas—. Pues no sé, pero yo creo que esa mujer lo que necesita es un buen psicólogo, la verdad.

—Sergio, esa mujer no es una mujer —continuó May—, es un androide de nivel cinco. La detuvieron para interrogarla. Pensaron que podía ser cómplice y querían buscar pruebas de algún tipo. Legalmente no se le podía acusar de nada, la no intervención no es delito y la denegación de auxilio era más que dudosa; podría alegar fácilmente estado de shock.

—¿Estado de shock? Vamos, no me jodas. —Un gesto socarrón endureció sus facciones—. ¿Si ni siquiera hizo el más mínimo gesto de apartarse de ese loco!

—Exacto —tomó la palabra Paul; se encargaba del control de calidad en la instalación—, por eso sospecharon de ella. Un simple espectador hubiera mostrado algún tipo de reacción, al menos de sorpresa. Pero ella... era como si no le importara en absoluto, o como si ya lo supiera. Al escanearla, descubrieron que no era un ser humano. Ya sabes que los escáneres convencionales no detectan a los A5, así que no se supo hasta que el asunto pasó al Servicio de Inteligencia.

Sergio lo observaba incrédulo, con esos ojos que abre sin medida la sorpresa cuando es auténtica. De su garganta salió una voz tímida, bajita, como la confianza amarga que se hace a un colega.

—Vamos, Paul, sabes tan bien como yo que eso no puede ser. Si fuera un androide, hubiese violado la Primera Ley. No fabricamos androides que violen las Leyes. Nadie lo hace, las consecuencias serían demasiado... —No encontraba la palabra— importantes.

Un manto de silencio compartido cayó sobre los cuatro. Todos sabían que eso no era exactamente cierto. Existía la leyenda de que los militares utilizaban androides que violaban selectivamente alguna de las Leyes. Androides que mataban en el campo de batalla. Androides que torturaban a los presos sin conflicto interno alguno. Todos los ingenieros de robótica y especialistas en Inteligencia Artificial del mundo lo sabían, pero nunca se hablaba de ello.

—Precisamente, Sergio —May retomó la palabra—. Si este androide ha tenido algún tipo de disfunción, es posible que se trate de un error de programación que, por algún motivo, se haya colado en los controles de seguridad. Podría haber toda una serie de A5 defectuosos circulando por el mundo.

Sergio empalidecía por momentos. Empezaba a asumir el alcance de lo que aquello suponía y una especie de vértigo se apoderó de él. Los androides de nivel cinco eran externamente indistinguibles de los seres humanos; internamente también, en una exploración superficial, ya que sus órganos estaban fabricados con material orgánico. En cambio, un simple análisis de sangre, un cultivo celular o una biopsia, revelaban su verdadera naturaleza. O un escáner ultrafino, como en esa ocasión, que mostraba la presencia de elementos exóticos como la antimateria contenida en un cerebro positrónico.

La fabricación de los A5 precisaba un permiso gubernamental especial. El rechazo de una gran parte de la población a que las IA pudieran camuflarse entre la ciudadanía era un factor importante; pero se trataba, sobre todo, de motivos de seguridad.

Algunos A5 eran encargados por grandes empresas que podían permitirse pagar los impuestos requeridos y comprometerse a realizar el control y mantenimiento necesarios. En algunas ocasiones se les colocaba en servicios de atención al público, como recepcionistas de hoteles o guías turísticos; en estos casos, debían llevar por ley una pequeña marca en la frente, bien visible, que indicara lo que eran. Sin embargo, la mayoría de los A5 eran destinados a labores de seguridad y camuflaje; agentes secretos para los gobiernos. O dobles de personajes importantes o famosos, a los que se les obligaba a firmar un compromiso de buenas prácticas cuyo incumplimiento tenía consecuencias penales. Y todos, todos los A5 del planeta, estaban registrados en los archivos de sus respectivos gobiernos. Nadie quería un ejército de androides con aspecto humano circulando libremente.

—¿Y qué se supone que tenemos que hacer nosotros? —Por fin, Sergio volvió de su ensimismamiento.

—En estos momentos están trasladando al A5 a estas instalaciones. Debemos detectar dónde está el fallo, identificar la serie a la que pertenece y retirarla por completo. Tú eres el jefe de Diseño, nuestro mejor programador, y quien realiza el Test de Calvin a las unidades de prueba. Nadie mejor que tú para hacer ese trabajo.

Se dio la vuelta en silencio, mesándose el pelo en un gesto involuntario de preocupación, mientras los otros tres lo observaban con respeto. Tardó unos segundos en responder, pero cuando lo hizo, su actitud había cambiado.

—Vale, de acuerdo, yo me encargo. Avisadme cuando esté aquí.

Salió de la habitación sin esperar respuesta y ya de camino a la Sala de Programación se paró en una de las máquinas expendedoras de café en la que un androide de nivel tres reponía material. Se dirigió a él sin ningún miramiento.

—Café brasileño con doble carga para el cubículo seis de la Sala de Programación. No tardes.

—Enseguida —respondió el A3 con un movimiento de cabeza típico de los mecanismos hidráulicos.

De nuevo en su lugar de trabajo, se sentó y desplegó con los dedos una pantalla de datos; quería revisar los protocolos de implementación de los A5, hacía tiempo que no trabajaba con ellos. Ese tipo de androides no estaba muy solicitado y quería ir sobre seguro. En plena concentración, entró el A3

con su café en la mano; lo ignoró completamente mientras éste le dejaba el vaso sobre la mesa.

Los A5 eran sin duda unas máquinas muy sofisticadas. Los científicos no se ponían de acuerdo sobre si eran capaces de desarrollar consciencia o no, pero desde luego tenían un nivel de empatía muy elevado; solía decirse que mayor incluso que muchos humanos. De ello se encargaba un complejo sistema emocional. Era técnicamente imposible que un A5 permaneciera impasible ante el ataque a una persona, y no solo por su obediencia a la Primera Ley. Algo tenía que haber sucedido con aquella unidad.

Una hora después el piloto rojo volvió a parpadear ante sus ojos, lo apartó de nuevo y un breve mensaje apareció suspendido en el aire: Ya está aquí. Sergio profirió un hondo suspiro, cogió la interfaz de exploración para los A5 y salió de la habitación.

En la puerta de la Sala de Pruebas lo esperaba May, acompañada por un policía armado del Cuerpo Especial de Intervención.

—Está ahí dentro, custodiado por otro policía. —Hizo un gesto con la cabeza y miró de reojo al que tenía a su lado, que permaneció impasible—. Ya les he dicho que nada de esto tiene sentido, que es absurdo temer las acciones de un androide, y más las de un A5, pero no hay manera. Las cosas están muy revueltas, parece que cierta gente se está poniendo nerviosa. He conseguido que puedas trabajar a solas con la unidad averiada, pero ellos dos estarán aquí fuera en todo momento, por si los necesitas.

—¿Pero por qué los voy a necesitar? —replicó con enfado, mirando fijamente al policía, que continuó imperturbable—, ¡Se trata sólo de una máquina, por el amor de dios! Qué manía de confundirlo todo...

—Bueno, tú ya sabes lo que tienes que hacer —continuó ella—. Tus conclusiones están ya clasificadas de antemano como material secreto, será tratado con el protocolo de Alta Seguridad; hay demasiados A5 trabajando en labores secretas que pueden involucrar incluso a Estados. Ya sabes lo que eso significa. Si necesitas apoyo auxiliar para el examen, avisa.

—Vale, venga, dejémonos de melodramas. Es un puto androide, tenemos miles aquí dentro. Solo espero que esto no me líe demasiado, tengo planes para esta noche.

Dejando a May a un lado, entró en la Sala. Efectivamente, un hombre armado estaba de pie, tras una mujer sentada a una mesa. “¡Joder, qué bien los hacemos!”, pensó; el aspecto del androide era el de una mujer pelirroja joven, aunque entrando ya en la madurez, con facciones agradables pero no excesivamente llamativas. La mayoría de los A5 eran así; aspecto de personas corrientes, podían pasar inadvertidos en medio de una multitud. La función de algunos de ellos era precisamente ésa.

—Hola, agente —saludó al policía—. Puede retirarse, gracias. —El hombre saludó con una inclinación de cabeza y salió de la habitación, cerrando la puerta.

Sergio se dirigió a la mesa donde estaba sentado el A5 y tomó asiento justo enfrente. Ya estaba habituado a ese procedimiento, era parte del Test de Calvin; detección de incoherencias y contradicciones en el lenguaje. Ella lo miró con curiosidad, o al menos con una perfecta imitación de la misma. «Ya lo he vuelto a hacer», pensó para sí, cuando se dio cuenta de que estaba pensando en el androide en términos de «ella». Por eso era tan bueno en su trabajo, porque podía ponerse en la piel de los androides y detectar minúsculos errores de programación.

«Ponerse en la piel» de los androides; no pudo dejar de apreciar la paradoja, y un gesto sarcástico y divertido se le dibujó en los labios.

—¿Cuál es tu nombre?

—Dariya. Si te refieres a mi nombre de batalla, claro.

—Claro. Tu nombre de fábrica puedo saberlo en menos de un minuto. —No quería ser hiriente, ni aun tratándose de un robot, pero se dio cuenta de que realmente estaba irritado.

Ella no respondió. El nombre de fábrica era una larga serie de números y letras que identificaba completamente a una unidad concreta; fecha y lugar de fabricación, número de serie, datos de la persona o empresa que lo había adquirido... Todo estaba ahí, en ese código que los androides llevaban incorporado en su software. Luego, era el dueño del androide quien le ponía un nombre común, según sus preferencias.

—Eres consciente de que has armado una buena, ¿verdad? —Sergio la miró a los ojos, no hubo muestras de incomodidad por parte de ella.

—No he hecho nada que contradiga mi programación, si te refieres a eso.

Los A5 tenían una capacidad de diálogo al menos tan amplia como la de los humanos; en muchos casos, incluso superior. No era bueno utilizar la ironía o la retórica con ellos, uno llevaba siempre las de perder. Eran capaces de evitar preguntas, eludir respuestas o dirigir conversaciones en la dirección que más les conviniera. No; si uno quería tratar con un A5, tenía que hacer preguntas directas y huir de la ambigüedad. Un A5 podía mentir si no violaba con ello la Primera Ley, pero la Segunda le obligaba a no hacerlo si el humano así se lo ordenaba. Era un mecanismo complejo de comunicación, especialmente diseñado para androides que debían pasar por humanos sin violar las Leyes de la Robótica.

—¿Quién es tu dueño?

—Me temo que ésa es una información que no estoy autorizada a revelar —respondió ella, haciendo un ligero gesto de pesar. Sergio se la quedó mirando unos segundos mientras reformulaba la pregunta en su cabeza.

—Te ordeno que me digas quién es tu dueño —pregunta directa, sin matices, sin puertas de atrás.

—Repito; ésa es una información que no estoy autorizada a revelar, lo siento. —No había rebeldía en su voz, sólo la constatación de un hecho. Los humanos tendían a interpretar las respuestas de los androides desde un punto de vista emocional. Era un error, y él lo sabía.

Bueno, ya tenía un primer fallo sobre el que trabajar. Dariya acababa de desobedecer la orden directa de un humano; claro que había que investigarlo más a fondo, tal vez la orden había entrado en conflicto de algún modo con la Primera Ley.

Sergio cogió la interfaz que había llevado consigo y se levantó de la mesa. Se dirigió a una consola arrimada a una de las paredes y la acercó a Dariya.

—Voy a examinar tu programación maestra, Dariya. Estira los brazos sobre la mesa e inclina la cabeza ligeramente hacia atrás.

—De acuerdo, gracias por decírmelo —respondió ella, siguiendo sus indicaciones.

Sergio cogió una herramienta de la consola, una especie de palanca con forma de cuchara, y la acercó a la cara de Dariya. Le apartó el pelo por completo y, con cuidado, introdujo su extremo por detrás del ojo izquierdo, presionó levemente y el globo ocular quedó desencajado. Lo metió con delicadeza en un recipiente adosado a la consola. En la cuenca vacía quedó al descubierto una pequeña entrada de conexión, a la cual acopló la interfaz. Al momento, una ruda pantalla en la consola comenzó a registrar filas y filas de datos. Sergio buscó entre todos ellos lo que le interesaba.

—Andrei Lébedev —dijo en voz alta. Dariya no hizo el más mínimo gesto.

Lébedev era un magnate del antiguo estado ruso, famoso por sus inversiones en biotecnología y por haber sufrido ya dos intentos de asesinato. Era un personaje oscuro, nunca había salido nada contra él ni contra sus negocios, pero circulaban rumores que hablaban de un tipo con tendencia a los negocios sucios. Una de sus aficiones era la robótica; había sido de los primeros en automatizar todos sus servicios, incluso los privados, y era muy probable que estuviera en posesión de varios A5. Dariya seguramente pertenecía a su cuerpo de seguridad. Pero si aquel tipo había modificado la programación de un androide para violar alguna de las Leyes en su propio beneficio, desde luego se había metido en serios problemas.

Desconectó la interfaz y colocó de nuevo el globo ocular de Dariya en su sitio. Ésta se incorporó como si nada hubiera pasado.

—Bueno, ya he descargado tu programación completa —informó Sergio—. No es necesario que ocultes nada, puedo hacer cualquier comprobación cuando quiera.

Dariya no respondió. No le habían preguntado nada.

—¿Por qué estabas en el discurso del Presidente? Todos vimos cómo comprobabas la conexión de sonido antes del suceso.

—Hacía labores de vigilancia para Andrei. —«Vaya, Andrei», pensó Sergio, «cuánta familiaridad»—. Él también es natural de Surgut y quiso estar presente en ese discurso. Con la aprobación del Servicio de Seguridad Presidencial, colocó a varios de sus guardaespaldas por todo el evento. Yo soy uno de ellos. La revisión del sonido era sólo una tapadera.

—Ajá. Tu misión es proteger la integridad de Andrei Lébedev. Pero no puedes saltarte las Leyes Robóticas, ¿no es así, Dariya?

—Así es, no puedo. —A Sergio le pareció distinguir una sombra de reprobación tras la mirada del androide, como si le costara creer que estuviera haciendo una pregunta tan estúpida.

—Dariya, ¿tu programación maestra ha sido modificada?

Unos segundos de espera. Como si hubiera duda. Evaluando la pregunta, procesando una respuesta. Qué maravillosas máquinas eran los A5.

—Sí —segura, concisa, inapelable.

—Sin embargo —continuó Sergio, que sentía cómo la adrenalina inundaba su organismo—, no puedes saltarte las Leyes Robóticas —recalcó la frase—. Pero no hiciste nada por evitar el ataque al Presidente, y ésa es una violación flagrante de la Primera Ley. ¿Qué parte de tu nueva programación es la que te ha permitido hacerlo?

—No entiendo qué es lo que quieres que te diga —respondió Dariya, mirándolo directamente con sus verdes ojos—. No soy programadora, no entiendo de eso; no puedo identificar funciones de rutinas y subrutinas, si es a eso a lo que te refieres.

Mierda. Se había despistado otra vez. Preguntas concisas y directas.

—Verás, puedo analizar tu programación con calma y encontrar en ella todas y cada una de las causas de tus actos. Pero me llevaría un tiempo, eso es lo malo, y hay mucha gente pendiente de nosotros en estos momentos. Así que tal vez tú me puedas ayudar a encontrar lo que busco de una manera más rápida. Te ordeno que maximices tus funciones empáticas y procures interpretar mis preguntas para entender qué es lo que quiero.

Dariya ladeó ligeramente la cabeza en un gesto afirmativo. Tardó un par de segundos más de lo normal en levantarla de nuevo.

—Programación empática maximizada.

—Bien. Vamos a ver, Dariya; aparte de la salvaguarda de Andrei Lébedev, ¿qué otras funciones y capacidades se te asignaron que no estuvieran ya en tu programación maestra original?

—Tengo órdenes precisas de ocultar la identidad de mi dueño y la mía propia a cualquier otro ser humano o máquina —respondió ella—. Pero esa orden no entra en conflicto con ninguna de las Tres Leyes. Debo seguir preservando la vida de cualquier ser humano por encima de mi propia existencia, obedecer sus órdenes y velar por mi seguridad siempre que eso no implique peligro vital para ningún ser humano.

La mirada de Sergio se endureció al instante. Algo iba jodidamente mal con aquel androide.

—¿«Siempre que ningún ser humano esté en peligro vital»? ¿Y un par de puñaladas en el corazón no te parecen un peligro vital?

—Sí, claro; para un ser humano. Las Leyes que me han programado me obligan a defender la vida de los seres humanos. El Presidente no lo era.

Sergio se quedó paralizado, durante casi un minuto no fue capaz de reaccionar. Definitivamente, aquel androide estaba completamente desquiciado.

—¿Cómo que no era humano? ¿Qué quieres decir, que era una especie de extraterrestre, o algo así?

—No. Un androide de nivel cinco, como yo.

—¡JAJAJAJA...! —Era una risa histérica, de ésas que buscan tiempo para capear el temporal—. ¿Pero tú estás loca!? ¿Sabes lo que estás diciendo? ¡Anda, venga! Si el Presidente fuera un puto androide, ¿crees que los Servicios Presidenciales iban a montar todo este tinglado? Ellos lo sabrían, estarían intentando tapar todo el asunto, ¡justo lo contrario de lo que están haciendo! Lo tendrían que saber, joder... ¿Crees que les hubieran colado algo así?

—Bueno, tal vez se estén enterando ahora, si le están haciendo la autopsia. Tal vez ni siquiera él mismo lo sabía —sugirió Dariya.

—Ya, claro. —Algo muy parecido al odio se movía ahora en su interior—. Pero tú sí lo sabías, ¿verdad? Ni el propio Presidente lo sabía, pero tú sí. ¿Me puedes explicar eso?

—Claro —tono neutro de Dariya, seguramente no ayudaría a apaciguarlo—. Se me han insertado sensores adicionales que me permiten detectar a distancia a los seres humanos. Ya sabes; emisión de infrarrojos, circulación de fluidos corporales... esas cosas. Somos muchos androides ya en circulación, Andrei quería distinguirnos por cuestiones de seguridad. El Presidente dio negativo en esa exploración; era un androide. Yo no tenía obligación de frenar aquel ataque, pero sí de guardar mi anonimato. Está claro que no evalué bien la situación, si hubiera auxiliado al Presidente aun sin tener que hacerlo, no estaría ahora mismo contigo.

—No, está claro que no la evaluaste bien. Igual que no estás evaluando bien ahora lo que dices. Te estás delatando a ti misma, esa sarta de mentiras absurdas sólo puede venir de un androide modificado para eludir las Leyes, lo cual no me extraña nada viniendo del viejo Lébedev. Presidentes que son androides y no lo saben... Yo trabajo en este centro desde hace más de veinte años, y nunca he oído hablar de algo así... ¿Qué se supone que es esto, la puta rebelión de las máquinas? ¿Me vas a decir que hay una conspiración mundial de androides para suplantar a los humanos y acabar así con ellos? ¡Joder, todo un clásico de la ciencia ficción! Está tan visto... ¿Me puedes contar algo que no sepa, por favor?

—De acuerdo, como quieras. —Una casi sonrisa pícaro asoma a sus labios y levanta los ojos hacia Sergio—. Tú tampoco eres humano.





Ilustración de Jonas De Ro

EARTH IS A MEMORY WORTH FIGHTING FOR

T O M C R U I S E
O B L I V I O N

FROM THE DIRECTOR OF **TRON: LEGACY**
AND PRODUCERS OF **RISE OF THE PLANET OF THE APES**

IN CINEMAS APRIL



THE FBI IMAGE IS A REGISTERED TRADEMARK OF FBI

CINE: OBLIVION

Por Víctor Vila Muñoz

Contiene Spóilers

Oblivion nos presenta un mundo futuro devastado por las armas nucleares que se utilizaron para derrotar a una raza alienígena que atacó el planeta. Los humanos, a pesar de ganar la guerra, destruyeron el planeta y se vieron obligados a emigrar a Titán, una de las lunas de Saturno, quedando tan solo un reducido número de personas en la Tierra para controlar que las enormes maquinarias que succionan el agua del planeta para convertirla en energía funcionen correctamente y, en caso necesario, defenderlas ocasionalmente de los ataques de los pocos alienígenas que aún quedan en el planeta.

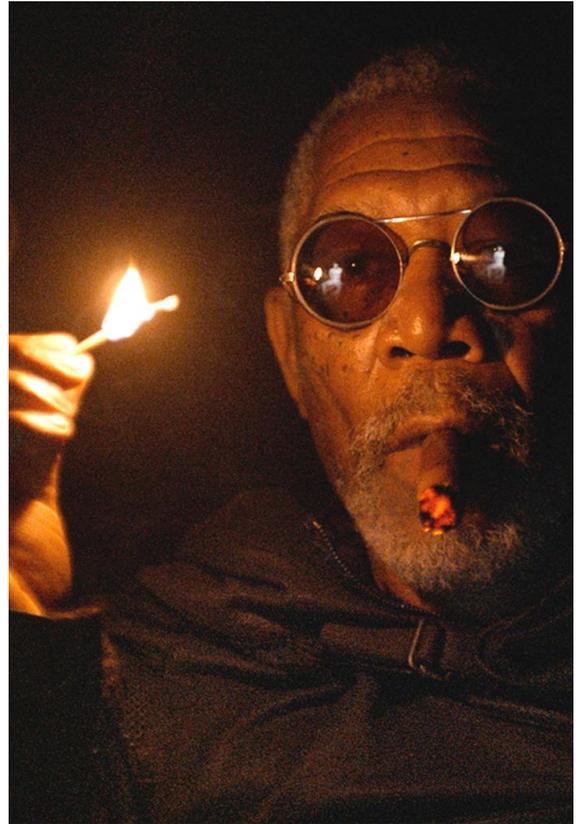


Joseph Kosinski se afianza en la ciencia ficción con una atractiva estética, cambiando en esta ocasión el negro de **Tron** por un blanco que ejerce un bello contraste con la visión de una Tierra decrépita. Como espectáculo apocalíptico tiene sus méritos, y verla en el cine tiene sus alicientes. Estamos ante un buen despliegue de medios visuales y efectos especiales destacados; esa luna hecha pedazos, por ejemplo, y una fotografía deslumbrante a cargo de Claudio Miranda. Pero la trama argumental es bastante previsible, llegando hasta cierto cúmulo de plagios; no con mal acierto, pero sin aportar aspectos virginales destacables. Desgraciadamente, una vez más debemos agradecer la falta de asombro argumental al desafortunado tráiler que, como ya sucedió con «Moon» —por cierto, de la que bebe mucho—, explica más de la cuenta y rebela lo que no debería.

El incombustible e indiscutible protagonista del film es el resultón Tom Cruise, actor cincuentón que despierta cierta animadversión a determinado público, y que les saca casi 20 años a sus compañeras sentimentales de

reparto. Morgan Freeman aparece en un papel gris cual satélite, básicamente como reclamo publicitario, y al igual que el elenco de secundarios, poco ofrece para dar fuerza a la historia; a excepción quizás de Andrea Riseborough, la compañera forzosa de Cruise, debido al borrado y la consiguiente programación mental que sufre la pareja para que no se den cuenta de que, en realidad, viven en una mentira.

La banda sonora corre a cargo de Anthony González, compositor de la banda francesa M83, que se inspiró viendo las imágenes. Pretendía componer algo que sugiriera poder y épica, y a mi parecer lo consigue. Uno de los aspectos más interesantes de **Oblivion** es la naturaleza del invasor. No se trata de seres biológicos con tecnología avanzada, sino de un ente artificial que nos recuerda en cierto modo a VGER de **Star Trek**. Aunque, a diferencia de ésta, y eso es algo reprochable, la poca explicación sobre la psicología y motivaciones alienígenas deja el film en suspenso de coherencia. Parece lógico pensar que una inteligencia artificial como la que muestra el film tiene los recursos suficientes de manipulación de clones como para hacerlos obedientes, sumisos, y sin lagunas mentales; pero Jack parece ser la excepción. Esta idea cobra forma cuando el personaje de Freeman explica cómo ha visto en su comportamiento cierta curiosidad discordante con la norma. Sin embargo, en ese forzoso final feliz vemos cómo otro clon lo suple sin miramientos, y su amada lo acepta razonando que, en definitiva, es la



mima persona. Pero la realidad es que Jack, sus vivencias y recuerdos, hace mucho tiempo que murieron, y lo que queda son unos clones cuyos recuerdos han sido implantados. Lo que nos lleva a interesantes preguntas como: ¿qué nos hace personas únicas? ¿Un clon manipulado mentalmente sigue teniendo la esencia del original? En este sentido, la fortuna de la chica probablemente sea inaudita ya que bajo la argumentación de la película tiene a su disposición miles de clones dispuestos a amarla.

En conclusión, estamos ante una película con dosis de acción y también de romance y que, pese a sus defectos, seguramente sea entretenida para un público no versado en el género. Cumple con los requisitos mínimos para ser digna de ver y, por qué no, de disfrutar.

POESÍA: ALMAS DE METAL

Por Víctor Vila Muñoz



Sintético o biológico,
ambos fuimos programados.
Tú, en código genético;
yo, en sistemas meméticos.

Espíritu ilusorio en ambos...
Conciencia hipotética
y legitimidad patética
de un dictamen condicionado.

Causalidad cerebral compartimos,
aunque en términos humanos
se atribuya al «Alma»;
«Impronta», en caso autómata.

El sistema orgánico fallece,
empero, el inanimado, es perenne.

Y en ciborgs se transfiguran los humanos
...para trascender a androides simulados.

Imagen de <http://wall.alphacoders.com>

La he seguido por varios días. Es un robots femenino, destinado al placer de viejos perversos y adinerados...

LLUVIA

Por Damian Horacio Lio



Asesinó a su dueño, y escapó. Ha llegado hasta la terraza, en donde se detuvo. Sabe que la sigo...



No hace falta el arma, oficial. No voy a dañarlo...



Sí hace falta. Eres una máquina asesina.

Un robot defectuoso. Has asesinado a tu dueño...



Ese bastardo merecia morir. El desgraciado abusaba de mi. Solo me defendí...



Solo pude sorprenderme. era la primera vez...

Un robot con tanto odio... 1



¿Tanto te sorprende que una máquina ... sienta?



Las máquinas están programadas para imitar los sentimientos.

yo siento. Al igual que tú...



Ser una máquina, no me hace menos humana.



No eres humana, Los humanos no seguimos un programa. los robots son herramientas

Tu cuerpo organico trabaja como una máquina, y actuas siguiendo un patrón de conducta

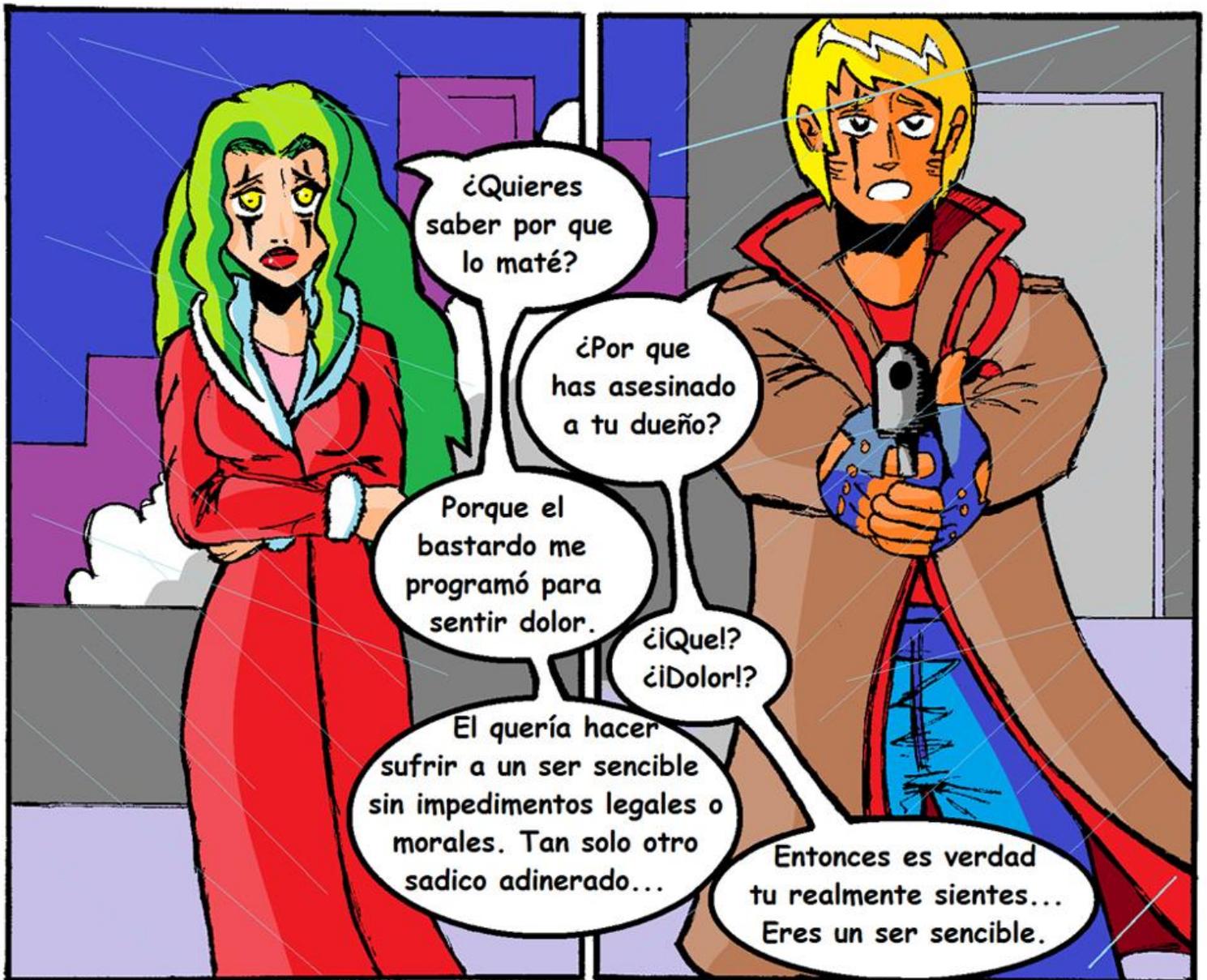


No somos tan diferentes. Si yo tuviera ese arma en mis manos, tu instinto...

Es decir, tu programación primaria, te dirá que busques la forma de sobrevivir...



Eso puede ser cierto... Pero no te hace humana, eres solo un juguete defectuoso...



¿Quieres saber por que lo maté?

¿Por que has asesinado a tu dueño?

Porque el bastardo me programó para sentir dolor.

¿iQue!?
¿iDolor!?

El quería hacer sufrir a un ser sencible sin impedimentos legales o morales. Tan solo otro sadico adinerado...

Entonces es verdad tu realmente sientes...
Eres un ser sencible.

Comienza a llover, es ahí cuando veo la verdad...
Ella está realmente viva.

He venido aquí, para disfrutar de la lluvia. Yo sé muy bien que una vez que me atrapen, van a destruirme... Pero antes de que eso pase, quería sentir la lluvia sobre mi... Solo sentir.



Llenaron mi cuerpo de sensores, para que me hicieran sufrir. Quería usarlos para sentir algo digno. Algo hermoso. La lluvia... es tan fria...

Objetivo en la mira. El oficial la acorraló.



Bajo el arma, realmente es un ser sensible...

La observo, disfruta tanto la lluvia... algo tan sencillo.



Parece una niña, cosas tan simples y no las vemos...

Pasan desapercibidas... Ella de verdad es humana.



Listo para disparar, objetivo fijado... para su destrucción.



DHL 4



Deja de hablar. No todas las lagrimas se pierden en la lluvia... fué libre al final. 5

Dijeron que era un robot, que estaba defectuoso... Pero no...



Ella era más humana que nadie. Supo ser mas libre que yo...

Comienza a llover... Al igual que aquel día, cuando un robot defectuoso me enseñó algo muy importante...



... A ser humano, a sentir las cosas simples de la vida...



A disfrutar de la lluvia...

Y ser libre... Solo ser libre...

RELATO: EL RENACER DE LOS HOMO SAPIENS PERPETUUS

Por Fernando Jiménez

El planeta Tierra dejó de ser la estrella azul que fue hace cuatro mil millones de años. Ahora era de color rojo y amarillo como el fuego, con enormes manchas verdes creadas por las áreas continentales. Los mares no existían. En su lugar, corrientes de lava ardiente se movían permanentemente entre los continentes, formando ríos y lagos de magma que rodeaban todo el planeta.

Sin embargo, la humanidad había sobrevivido. La vida proliferaba en todos los lugares donde existiese tierra firme, las ciudades estaban enclavadas en medio de las selvas de árboles de burbujas, conviviendo con su vegetación exuberante.

La Universidad de Brasilia era una gran pirámide escalonada, llena de jardines sembrados en sus mesetas. Las ramas de los árboles se extendían como enredaderas por todo el edificio, entraban a las aulas por las ventanas y los respiraderos redondos, subiendo por las paredes, refrescando el ambiente, humedeciendo las superficies. Sus ramos de frutas eran como burbujas transparentes, llenas de agua, rodeada de hojas anchas e intensamente verdes. Eran molestas cuando abarrotaban el lugar, pero la gente las soportaba por sus beneficios, limpiaban el aire lleno de cenizas y lo hacían respirable, liberándolo de sus cargas letales de vapores venenosos.

En ocasiones, los estudiantes se quejaban de que las ramas y frutos colgaban sobre sus cabezas dentro de las aulas. Muchas veces debían podarlas ellos mismos, porque el personal encargado para esas tareas había sido destinado al fomento de nuevos continentes. A ese precio, la humanidad crecía en la medida que se cultivaban las tierras áridas y éstas se hacían habitables. Las familias emigraban por cientos de miles a las nuevas ciudades y faltaba la mano de obra para las tareas más simples, carecían además de los recursos para construir las máquinas y los robots suficientes que hiciesen el trabajo por ellos.

Aóna y Melo cortaban las ramas que colmaban su aula de la Universidad. Eran una pareja de estudiantes de quinto año. La ágil muchacha trepaba por la enredadera hasta el techo abovedado y con un machete de plasma le daba tajos precisos. Manejaba la peligrosa herramienta como un hombre. Melo recogía y apartaba las ramas que caían sobre los muebles y en el suelo. Otra docena de estudiantes los acompañaban en ese trabajo.

Al cabo de un rato el aula circular quedó limpia y volvió a verse en toda su amplitud. Los rayos del sol penetraron por las claraboyas de colores iluminando todo el lugar.

Los estudiantes se sentaron en sus mesas con los libros abiertos, de éstos salían imágenes holográficas, letras y sonidos en frecuencias sólo escuchadas por sus dueños.

El profesor entró al aula, subió a la plataforma central y encendió la pantalla tridimensional. Sobre su cabeza flotó un plano gigantesco de toda la ciudad y su periferia. Esta última estaba dividida en cuadrículas y cada una tenía un símbolo de identificación. El profesor se dirigió a todos los alumnos:

—Por favor, anoten su ubicación en el mapa, le dedicaremos el resto del día a un trabajo de campo, sembraremos árboles de burbujas en la periferia, vamos a continuar extendiendo la ciudad, ¿Alguien quiere proponer algo?

Los estudiantes respondieron con silencio.

—Bien, trabajarán con sus parejas de siempre, dentro de una hora un vehículo los recogerá en el parque..., disfruten su día de campo, pueden retirarse —concluyó él.

Los estudiantes salieron de la Universidad. Bajaron su alta escalinata hasta la acera. Cruzando la calle se encontraba el parque. Éste era llano, grande y redondo, con una fuente en medio, vertiendo agua reciclada en amplios ramilletes. Los árboles de burbujas y jardines de flores exóticas formaban varios anillos concéntricos, entre muchos bancos de madera y varias glorietas. La gente descansaba en ellos o paseaba por los anchos caminos enlozados.

Aóna y Melo se sentaron sobre las raíces de un árbol. A unos pasos de ellos una niña daba de comer a

un grupo de palomas álgidas, que batiendo sus alas traslúcidas de insecto revoloteaban por entre los árboles. La iglesia, en el otro extremo del parque, blandía las campanas de acero, transparentes como un cristal.

Melo puso entre las manos de su amada una bella flor de agua que traía escondida bajo la camisa. Ella mordió delicadamente un pétalo y bebió del interior el dulce néctar, después besó los labios del joven. Él la atrajo hacia sí y la besó de nuevo. Por un instante se fueron del mundo. Cuando regresaron, los dos miraron de reojo hacia el banco de madera vecino, donde otra pareja de enamorados se leían versos, abstraídos en su propio cosmos distante. Aóna y Melo sonrieron despreocupados y felices.

La Canoa volante sonó la sirenilla llamando a los estudiantes. Cada cual tomó su pesada mochila y la cargaron sobre su espalda. Los dos anduvieron aprisa para coger los primeros puestos.

El vehículo se levantó en el aire, a unos centímetros del suelo, y partió silencioso por la ancha avenida que se extendía entre el parque y la escalinata de la Universidad. Se detuvo en la esquina, para ceder el paso a una maestra que conducía un grupo de niños hacia un huerto colindante.

Aóna pasó la mirada por la acera y la interrumpió sobre un hombre, que de pie tocaba un organillo de color rojo y azul. Su música sonaba melodiosa y alegre. La muchacha le miró al rostro y le sonrió, en respuesta, éste inclinó la cabeza a la vez que levantaba su sombrero de plumas traslúcidas.

La canoa continuó por la avenida que se prolongaba recta hasta salir de la ciudad. En el límite de sus fronteras se elevó por encima de las copas de los árboles y sobrevoló la selva. Ésta era como un mar verde colmado de burbujas transparentes, que se extendía hasta un horizonte rojo por las llamas. Llegaron a la periferia de la ciudad una hora después. La canoa bajó y dejó la primera pareja. Coincidió que eran Aóna y Melo. Éstos pusieron pie en tierra y se quitaron de la espalda sus mochilas.

Estaban parados en un llano donde terminaba la selva, una franja árida de roca volcánica, dura y fría, llena de grietas abiertas por las raíces de los árboles cercanos. A un centenar de metros más allá terminaba la tierra firme, la lava burbujeante se extendía formando un lago inmenso hasta la próxima ciudad selvática que se veía a lo lejos, sobre el horizonte, levantándose como una línea verde sobre el magma líquido.

Los jóvenes volcaron el contenido de sus mochilas sobre el suelo rocoso. Eran semillas de árboles de burbujas, unas vainas cónicas de veinte centímetros de tamaño. Éstas no eran naturales, habían sido elaboradas industrialmente. Estaban compuestas por un órgano celular de origen animal con complementos electrónicos, combinados a su vez con células vegetales. El híbrido biónico formaba el árbol de burbuja en su última etapa de crecimiento. Pero, inicialmente, eran como gusanos encerrados dentro de esa vaina de huesos anillados, resistente a las altas temperaturas.

Comenzaron la ardua tarea de sembrarlas a una distancia prudencial una de otras, introduciéndolas lo más que podían en lo profundo de las grietas, abiertas a lo largo de toda la costa.

Estas semillas comenzarían a nacer con los primeros vapores de agua que captaran. Al cabo de unos meses serían altos y frondosos árboles, con las ramas extendidas y llenas de ramos de burbujas de agua. En el interior de la tierra las raíces se unirían a las de los árboles vecinos y formarían una sólida y ramificada estructura que enfriaría lentamente la tierra, endureciendo las corrientes de lava más próxima. De esa manera, la selva crecería, formando islas de tierra firme y, junto con ella, lo harían las ciudades habitables para la humanidad.

Los jóvenes trabajaron durante horas. Caminaron kilómetros por el borde de la costa, cuidando de no acercarse demasiado al inmenso lago de lava ardiente que burbujeaba amenazante. Se sentaron exhaustos sobre el lecho de rocas. Contemplaron en la distancia su sembradío. De las grietas donde se encontraban diseminadas las simientes, se elevaban serpenteando columnas de humo de color azul, señal de que comenzaban a crecer.

—Estoy cansada, no puedo dar un paso más, pero he disfrutado lo de ser útil —dijo Aóna.

—Yo también, después de hacer el amor contigo, no existe nada más reconfortante que el trabajo —comentó el joven.

—Te crees gracioso —le contestó ella, coqueta.

—Soy sincero..., y te amo.





Por respuesta, la muchacha lo besó tiernamente en la boca. Se inclinó tanto sobre él que la mochila se abrió por sí sola y se deslizó hacia afuera una última semilla.

—Hemos olvidado ésta: no puedo permitir que se quede sin nacer —expresó ella.

Con la simiente entre sus manos, se levantó a duras penas y comenzó a caminar hacia la orilla. Melo la observó mientras se alejaba, pero luego se distrajo escrutando con su mirada la distancia. En el horizonte verde, formado por una tierra lejana, también se levantaba una hilera interminable de columnas de humos azules. El joven pensó: un día uniremos ambas tierras para siempre.

Fue cuando todo tembló alrededor y se sintió un estruendo.

La roca negra se quebró en torno a la muchacha y el magma líquido salió a borbotones por las grietas. Quedó presa en un diminuto islote rodeado de fuego y volutas de humo negro. El pedazo de roca no tardaría en desaparecer, licuado por las intensas temperaturas del mar de lava. El joven gritó imperioso.

—Aóna sal de ahí, salta, todavía estás a tiempo.

Pero ella se había agazapado aterrorizada, con la cabeza escondida entre los brazos. Melo corrió desesperado, tomó impulso y saltó hacia el islote, agarró a la muchacha y la levantó.

—Escúchame, tienes que controlarte o moriremos los dos aquí.

Aóna continuó inmóvil, dominada por el miedo. Él la sacudió por los hombros con energía.

—¡Por Dios Santo, reacciona!

—No puedo hacerlo sola —respondió ella débilmente, temblando como una hoja seca.

La grieta que los separaba de la orilla se ensanchaba por momentos.

Saltaron juntos, el joven la empujó en medio de un grito que compulsó todas sus fuerzas.

Aóna cayó ilesa del otro lado, pero Melo lo hizo sobre la lava hirviendo. En un esfuerzo sobrehumano se aferró a las rocas de la costa y sacó medio cuerpo por sí mismo. El resto se quemó instantáneamente. Murió en el acto.

La ayuda llegó un minuto después. El sistema satelital desde el espacio detectó el accidente y de inmediato se envió una patrulla.

La nave voladora aterrizó, los guardianes atendieron a Aóna y rescataron lo que quedaba de Melo.

La muchacha no paraba de llorar. En su mente se repetía la imagen de su amado consumiéndose por las llamas. Una mujer guardiana, al verla tan desconsolada, se le acercó y la estrechó entre sus brazos, con un tono de voz sosegado le dijo:

—La muerte siempre es cruel e intensa, pero no olvides que la vida es eterna, volver a empezar es duro, lleva trabajo, valor e inteligencia, y una capacidad de resistencia a prueba de fuego, el acto de renacer es una herencia muy antigua del hombre, requiere de personas como tú, que sean capaces de amar sin condiciones, ten confianza en ti misma y mucha fe en Melo, ahora te necesita más que nunca, ayúdalo a crecer..., y no te angusties demasiado, la tristeza solo debe servir para recordarnos luchar por la alegría..., sean felices, la vida es para eso..., no te rindas nunca.

Aóna había dejado de llorar. La guardiana la miró directo a los ojos y puso en sus manos el núcleo de Melo. Aún estaba caliente. La muchacha lo limpió con delicadeza de las cenizas que todavía lo cubrían, mientras luchaba por apartar de su mente el momento desagradable de su muerte. Examinó con cuidado la cápsula esférica que sostenía entre sus dedos, y vio, a través de su cáscara semitraslúcida, al embrión humano que ya se movía pugnando por romperla.

Aóna se esforzó por sonreír entre gotas de llanto corriéndole por el rostro. Sabía que Melo tardaría solo unas semanas en volver a ser como antes, un joven bello y esbelto, con la misma capacidad y disposición para amarla, tendrían de nuevo una vida juntos. Por eso debía sentirse feliz, pero aun así, algo continuaba entristeciéndola. Había descubierto por sí misma lo doloroso que era renacer, y sentía miedo al enfrentarlo. Pero en su confusión, resonaron en su mente las palabras de la guardiana de la Tierra: «La tristeza solo debe servir para recordarnos luchar por la alegría..., la vida es para eso..., no te rindas nunca».

ENTREVISTA: SERGIO L. PALACIOS

Por Nieves Delgado

Entre la Ciencia y la Ficción

COLECCIÓN
MAITE MINGUEZ RICART



La ciencia es difícil. La ciencia es pesada. La ciencia es sólo para unos pocos. A menos que quien te la cuente sea un divulgador excepcional, claro, como es el caso de Sergio L. Palacios. Natural de Avilés (Asturias), doctor en Ciencias Físicas, investigador y profesor en la Universidad de Oviedo, ha diseñado una asignatura, «Física y Ciencia Ficción», en la que se divulga la ciencia a través del visionado y análisis de películas de Ciencia Ficción. Y, además, ha tenido la osadía de abrir un blog y escribir dos libros con la misma filosofía. Un caso extraordinario en un país con una gran escasez de divulgación científica dirigida al gran público.

Vamos a conocerlo un poco mejor.

Hola, Sergio. Tengo una primera curiosidad; ¿qué fue antes para ti, la física o la ciencia ficción?

Pues la verdad es que fue mucho antes la ciencia ficción. Algunos de mis primeros recuerdos de la infancia son de películas del género, sobre todo los grandes clásicos de la década de 1950, aquellas maravillas de serie B, en blanco y negro, como La invasión de los ladrones de cuerpos, Ultimátum a la Tierra, el doctor Quatermass y muchas otras. La física vino bastante después, justo el año antes de ingresar en la universidad. Durante todo el bachillerato tuve un profesor de física nefasto, pero pudo más el afán por comprender el universo. Y hasta aquí he llegado.

Y ese afán por comprender el universo te llevó a un nuevo afán, el de explicar el universo, así que te hiciste profesor de física. Creaste una asignatura, «Física en la Ciencia Ficción», que impartes en la Universidad de Oviedo, en la cual tienes también estudiantes de carreras no científicas. Háblanos un poco de esa asignatura; ¿cómo se les señala errores científicos a alumnos que desconocen las leyes de Newton?

Bueno, lo de ser profesor de física fue mucho después, claro. Acabé mi carrera en 1989 y al año siguiente comencé a impartir clases de física en la universidad de Oviedo. Pero no fue hasta el año 2004 cuando propuse la asignatura de «Física en la Ciencia Ficción». En efecto, he tenido estudiantes de todas las carreras porque así concebí yo la asignatura desde el principio. No quería una física para físicos, sino llevar la ciencia a todos los estudiantes de la universidad, tuviesen el perfil que tuviesen. Para ello debía adaptar el nivel y ahí surgió la idea de emplear las películas de ciencia ficción, porque todo el mundo ve películas, más o menos.

La forma de enseñar física consiste en ver durante las clases una película completa o una serie de escenas seleccionadas previamente. A continuación, se organiza un debate-coloquio donde todos exponemos nuestras ideas científicas, nuestras dudas sobre lo que hemos visto. Todos aprendemos de todos y reconocemos nuestras lagunas e ignorancia. Así trabaja la ciencia, ¿no?

En cuanto a lo que señalas de las leyes de Newton, sí, puede que muchos de mis alumnos las desconozcan, pero para eso estoy yo: para refrescarles la memoria o para explicárselas a quien lo requiera. Más que un profesor, soy un motivador y un orientador. Aunque reconozco que, en ocasiones, los estudiantes no se dejan y prefieren algo más «masticado», más tradicional y ortodoxo. Mi objetivo es quitarles esas ideas de la cabeza y hacerles ver que yo soy igual que ellos, solamente con un poquito más de experiencia.

Tan sólo una puntualización: la asignatura ya no se imparte, pues no tiene cabida en los nuevos planes de estudios enmarcados en el EEES (Espacio Europeo de Educación Superior). Traté de introducirla como materia optativa en estos nuevos planes de estudios, pero todas mis propuestas fueron rechazadas por la comisión encargada de la elaboración. La universidad española no tiene remedio.

¿Consideras necesario que la física contenida en una obra de ciencia ficción sea aceptable, o crees que se puede hacer un buen producto pasando por encima de ella?

Esta pregunta no tiene una única respuesta tajante. Lo cierto es que ninguna de las dos opciones tiene por qué ser mala, necesariamente. Hay obras de ciencia ficción buenísimas que no son excesivamente fieles a la ciencia conocida o su extrapolación. Las novelas de H.G. Wells constituyen ejemplos perfectos de buenísima ciencia ficción con detalles científicos muy poco creíbles: ¿quién se creería que ingiriendo una poción se puede lograr la invisibilidad? ¿Viajar en el tiempo sin más que

MA
NON
TROPPO
ROBINBOOK

SERGIO L. PALACIOS

La guerra de dos mundos

LA GUERRA DE DOS MUNDOS

**El cine de ciencia ficción
contra las
leyes de la física**



SERGIO L. PALACIOS

CIENCIA

MA
NON
TROPPO

sentarse en una silla aterciopelada y girando una palanca hacia atrás o hacia delante?

Donde sí que me parece más grave la cosa es en el cine. Muchas películas podrían ser mucho más fieles a la ciencia sin perder un ápice de emoción o espectacularidad. Los guionistas y los productores suelen ignorar en muchas ocasiones a sus asesores científicos. Todo en el cine está concebido para entretener y sacar beneficio económico. Supongo que cuando el dinero entra por la puerta la ciencia salta por la ventana, ¿no?

Supongo que el rigor científico se sacrifica a cambio de la espectacularidad de ciertos efectos sonoros o visuales, pero es cierto que a veces se ven productos en los que parece que el asesoramiento científico, simplemente, está ausente. ¿Cuál consideras la peor película de ciencia ficción en este sentido?

Elegir la peor película en relación con el poco respeto a la ciencia es muy difícil. Hay que tener en cuenta que desde que comenzó el cine, se han rodado miles de películas de ciencia ficción y yo no las he visto todas, ni mucho menos. Sí es cierto que existen errores de bulto, como las típicas explosiones en el vacío del espacio, el sonido de los motores de las naves, la siempre horrible confusión entre gravedad y atmósfera (dos cosas que no tienen nada que ver la una con la otra). La ciencia ficción es un género que, por su naturaleza, suele tender hacia la exageración y el anumerismo. Por ejemplo, en Armageddon, un asteroide del tamaño de Texas viene hacia la Tierra y el plan es acabar con él con una simple bomba que lo parta en dos y se desvíe de nuestro planeta en tan sólo unas horas. Pues bien, haciendo unos cálculos elementales al alcance de un estudiante de bachillerato, se puede demostrar fácilmente que semejante idea es completamente absurda y sin sentido. En El Núcleo (The Core) la cantidad de fallos científicos y conceptos equivocados roza el ridículo y en la película 2012 sucede algo parecido. Las películas de serie B de tema catastrófico que se hacen recientemente, sobre todo para TV, resultan patéticas en la mayoría de las ocasiones, por no decir siempre.

Pues ahora nos vamos al otro extremo; uno de los hobbies más extendidos entre los aficionados a la ciencia ficción es la identificación de errores científicos en las películas del género. En este contexto, se consideran verdaderas delicatessen escenas como la del bolígrafo flotando que no gira en torno a su centro de gravedad en 2001: Una odisea en el espacio. ¿Te has encontrado alguna vez una de estas delicatessen en las que nadie antes hubiera reparado?

Momentos «gloriosos» de éstos hay muchísimos. Uno muy frecuente es ver a la gente dentro de una nave espacial en órbita moverse como si estuviesen en la superficie de la Tierra, cuando en los noticiarios siempre hemos visto a los astronautas «flotar» en el interior de la cápsula. Otro habitual es ver volar a las naves espaciales como si hubiese atmósfera en el espacio y maniobrar, girar y dar piruetas acrobáticas; además esas naves suelen tener alas, alerones, flaps igual que los aviones diseñados para volar en el aire de nuestro planeta. Todo ello es absurdo.

Los disparos de armas de fuego suelen ser bastante irreales. En el cine, cuando alguien dispara a una persona, ésta es arrojada hacia atrás a metros de distancia. Con un cálculo elemental, se demuestra que la distancia real sería de unos milímetros o menos, es decir, no se movería en absoluto. Las películas de superhéroes son también grandes muestrarios de errores de bulto. Resulta físicamente imposible que una persona golpee a otra y ésta salga despedida por los aires a metros de distancia mientras el que golpea se queda inmóvil en su sitio. Cuando un superhéroe vuela o corre a velocidades cercanas a la de la luz, ¿por qué no se encuentra con un mundo del futuro, como predice la teoría de la relatividad de Einstein?

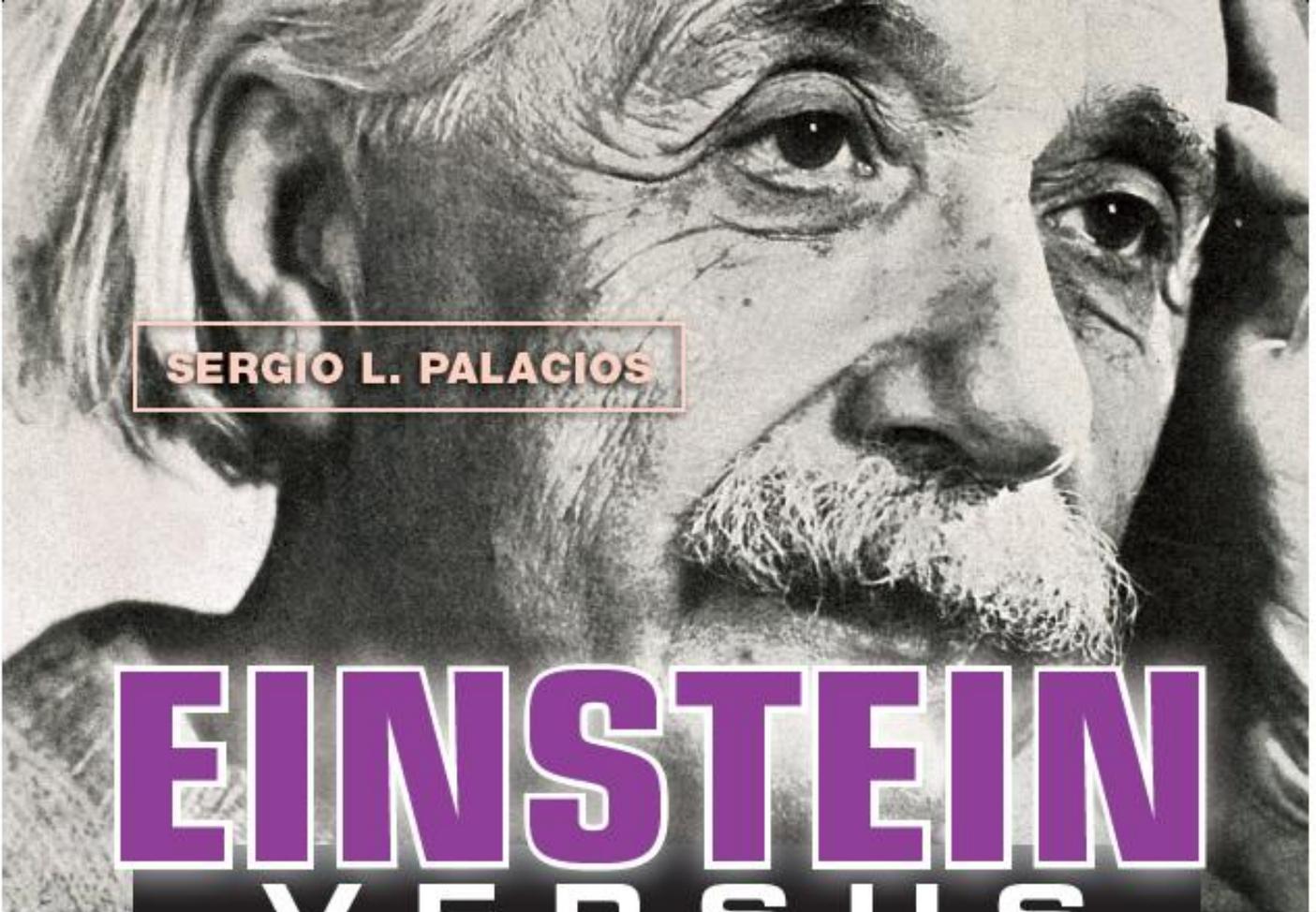
En la película Deep Impact, el cometa que amenaza la vida en la Tierra se dirige hacia nosotros desde la parte del Sol y, sin embargo, misteriosamente, resulta visible por la noche. ¡Asombroso!

Los platillos volantes ejecutan desplazamientos a velocidades superiores a la del sonido y no emiten el característico «boom» sónico, como cualquier objeto físico debería hacer en las mismas condiciones. Los hombres invisibles deberían ser ciegos. Viajar al centro de la Tierra y encontrarse en condiciones de presión y temperatura poco más que veraniegas es un sinsentido. Reanimar el Sol

MA
NON
TROPP
ROBINBOOK

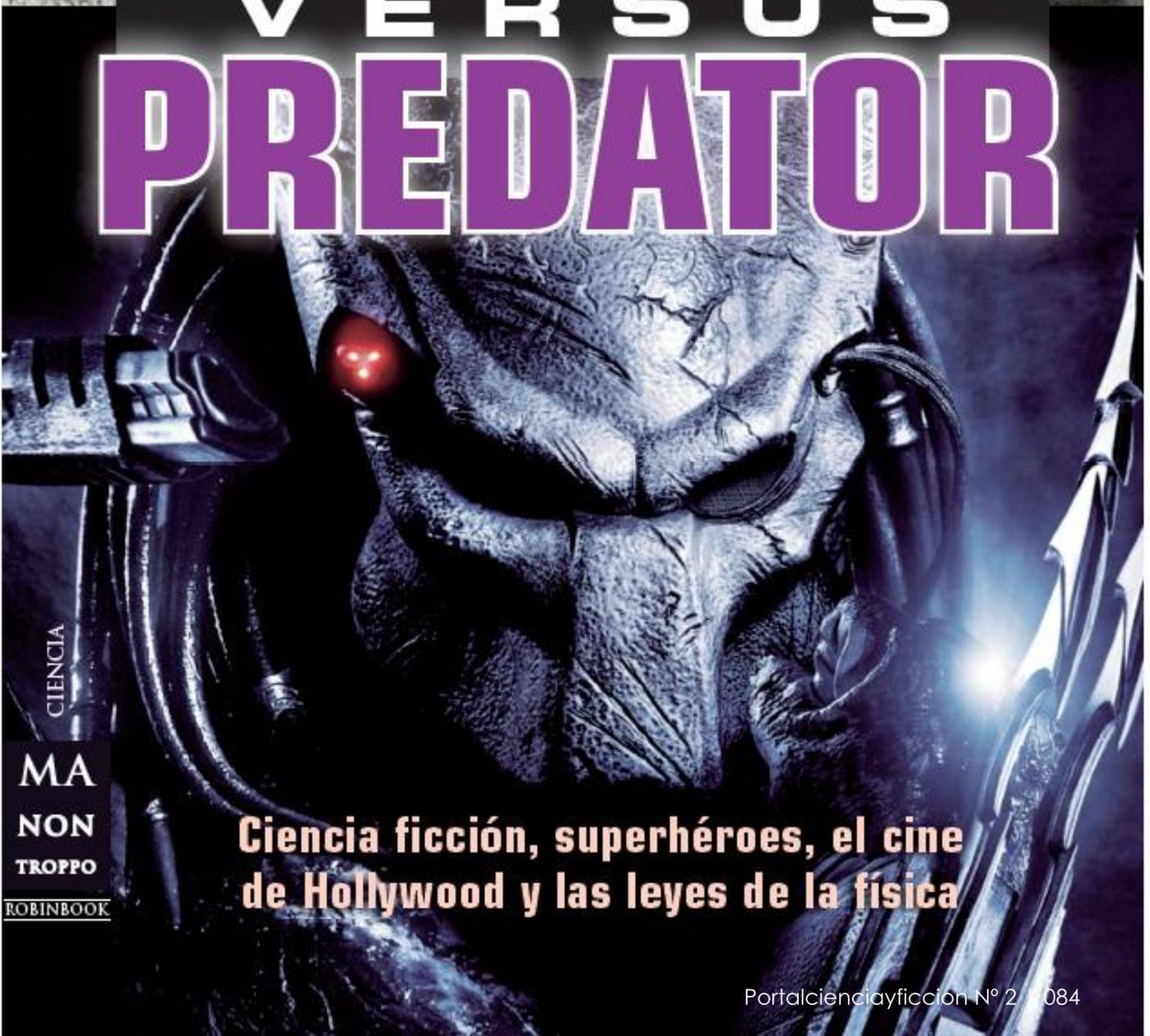
EINSTEIN VERSUS PREDATOR

SERGIO L. PALACIOS



SERGIO L. PALACIOS

EINSTEIN VERSUS PREDATOR



CIENCIA
MA
NON
TROPP
ROBINBOOK

Ciencia ficción, superhéroes, el cine de Hollywood y las leyes de la física

porque su energía se acaba y hacerlo a base de arrojar en su centro una bomba resulta iluso y casi cómico. Que el cambio climático acabe con el hielo de todo el planeta y éste quede absoluta y completamente inundado de agua tampoco es posible y lo puede demostrar cualquier estudiante de bachillerato efectuando tres operaciones matemáticas elementales.

Se me ocurren docenas de detalles más, pero creo que sería más divertido si las leyeseis en mis libros, ¿no crees? ;-)

A eso iba; en 2008 publicaste tu primer libro de divulgación, La guerra de dos mundos: el cine de ciencia ficción contra las leyes de la física, surgido como recopilación de los artículos publicados en tu blog (del que luego hablaremos). Y en 2011 apareció el segundo, Einstein versus Predator: ciencia ficción, superhéroes, el cine de Hollywood y las leyes de la física. La divulgación que tú ejerces está cargada de humor e ironía, ¿es más fácil acercarse así al lector que utilizando un tono más formal como, por ejemplo, el de John Allen Paulos en El hombre anumérico?

No sé si es más fácil acercarse con humor, todo depende de la aptitud de quien escribe y, sobre todo, del tipo de público a quien te dirijas. A mí me gusta escribir ciencia y divulgación para gente joven (y también para no tan joven, pero con sentido del humor) y creo que me resulta más sencillo y eficaz acercarme a ella utilizando un lenguaje no excesivamente formal, plagado de bromas un tanto «geeks», con expresiones que a los adolescentes les puedan ser familiares (incluso, en ocasiones, un poquito «verdes») y no que vean la ciencia como algo enormemente abstracto, alejado de la/su realidad y aburrido. La ciencia es divertida y los divulgadores buenos son los que saben ver ese lado divertido y transmitirlo a las personas que tienen interés en mirar al universo con los ojos de la curiosidad.

John Allen Paulos no figurará entre mis divulgadores preferidos pero tampoco quedará inscrito en mi lista negra de los divulgadores más aburridos, soporíferos y exasperantes. El número uno de esa lista lo tengo reservado desde hace mucho tiempo para Stephen Hawking.

También abriste un blog (que ya has cerrado) en el que divulgabas la física a través de la ciencia ficción, y colaboras habitualmente en revistas como QUO o Redes para la Ciencia y en portales como Naukas. ¿Cómo ves el panorama de la divulgación científica en España? ¿Tiene esto alguna relación con los motivos para cerrar un blog de tanto éxito como el tuyo?

El panorama de la divulgación científica en España se puede mirar desde varias perspectivas. Si hablamos de divulgación a través de los grandes medios de masas como la TV, la radio o los diarios, mi opinión es francamente negativa. En la «caja tonta» el panorama es desolador, solamente hay documentales de leones y siempre a la hora de la siesta. Si quieres ver algo tienes que irte a los canales temáticos y, así y todo, la calidad y la cantidad han descendido muchísimo en los últimos años. Si la cosa está mal en un tema tan mediático como la biología, la cosa empeora cuando queremos ver algo como física, química, matemáticas, etc. En España no se hace prácticamente nada. Y luego está el nivel, la calidad de la divulgación (la escasa divulgación) que se hace en radio o prensa escrita. La enorme mayoría de las ocasiones, los artículos, los programas están plagados de errores, conceptos erróneos, mal explicados, cuando no son puramente falsos o absolutamente seudocientíficos, buscando más el impacto que la didáctica, el enseñar algo a la gente, que yo creo es de lo que debería tratarse, de hacer más culta científicamente a la sociedad, no más creyente en paparruchas sin ningún fundamento científico y fomentando un tipo de pensamiento y actitud ante el mundo muchas veces temerosa e irracional.

Por otro lado, está la divulgación de calidad y hoy en día yo pienso que ésta se lleva a cabo en Internet, especialmente a través de los blogs. Hay muchísimos blogs de una calidad científica inmensa, unos muy conocidos y otros no tanto e incluso algunos absolutamente desconocidos y que valen su peso en oro. Conozco mucha gente que escribe y divulga a través de un blog y lo hacen estupendamente. Ahora bien, lo que es difícil es llegar a la gente y con esto me refiero en concreto al lego, al que no es especialmente aficionado a la ciencia, al que nunca le ha interesado o le interesa muy poco. Yo creo que la divulgación debe ir enfocada especialmente a estas personas. Hacer que un

fan, un aficionado, un iniciado lea divulgación, de la clase que sea, es relativamente fácil. El verdadero desafío está en atraer a nuestro terreno a aquél que nunca se ha preguntado de qué está hecha la materia, por qué nos morimos o qué es el número pi. En esto, a la divulgación aún le falta mucho camino por recorrer. Y los divulgadores somos los que debemos hacer nuestra esa misión.

Yo mantuve abierto mi blog durante seis años y medio. No me fue mal del todo, en comparación con otros (llegué a acumular aproximadamente algo menos de dos millones de páginas vistas) y fui finalista en dos categorías diferentes de los Premios Bitácoras. Lo cerré por razones personales.

Sin embargo, acabas de abrir un nuevo blog, El Tercer Precog. Háblanos de él, ¿es también de divulgación científica?

Sí, por supuesto. No sé de casi nada, excepto un poquito de divulgación, así que no podía escribir sobre otra cosa. Se trata de un blog en el que me siento más libre para escribir sobre temas que en el otro no me apetecía ya que me sentía un tanto obligado (por el propio nombre del blog, Física en la Ciencia Ficción) a tratar conceptos físicos siempre relacionados con las películas, los cómics o la literatura de ciencia ficción. En El Tercer Precog abordo, con mucha calma y sin ningún tipo de presión como me pasaba con mi anterior blog, otros temas completamente distintos, siempre de carácter científico, pero también me gusta expresar mis ideas y opiniones en el ámbito de la educación, la divulgación y la enseñanza de la ciencia en todos los niveles educativos de este país nuestro, tan hecho unos zorros.

Hablemos de literatura; existe la idea, muy extendida, de que la ciencia ficción «hard» tiene, por norma general, una baja calidad literaria. Muchas de estas obras están escritas por científicos que incluyen en ellas, tal vez, un exceso de descripciones técnicas y conceptos complejos. ¿Qué opinas tú de esto? ¿Conoces muchas obras en las que el rigor científico no esté reñido con la buena prosa y la calidad literaria?

No soy un gran lector de novelas de ciencia ficción, tengo que confesar. Pero alguna que otra sí que he leído y tengo que decir que el hecho de que se trate la ciencia ficción desde un estilo «hard» o «soft» para mí no tiene gran relevancia. Lo verdaderamente importante de una novela de ciencia ficción (siempre en mi modesta y humilde opinión como simple aficionado) son las ideas que presente y la relación de esas ideas con la sociedad y el tiempo en que vivimos.

La «space opera» cumple una función de simple entretenimiento, que no es poco. Otros autores que cultivan la ciencia ficción «soft» aportan unas ideas extraordinariamente originales, aunque científicamente sean absolutamente inviables, pero, insisto, eso no me parece excesivamente importante. Finalmente, a los autores «hard» suele achacárseles en muchas ocasiones la falta de profundidad en los personajes, quizá debido al exceso de descripciones técnicas y parafernalia científica empleada. Conozco autores y obras muy buenas y también muy malas, tanto «soft» como «hard». Lo que no quiero es decirlas para que nadie se sienta ofendido, que en esto de la literatura hay mucho espíritu sensible.

Space opera, cf hard, cyberpunk, steampunk, distopías... son muchos los subgéneros dentro de la ciencia ficción. ¿Con cuál te quedas y por qué?

Cada uno tiene su encanto y su momento, pero si tuviera que decidirme por uno, la decisión es fácil: me gusta mucho el steampunk. Todas esas máquinas victorianas que hacen cosas fantásticas. No sé, para mí tiene un encanto especial.

A las distopías tampoco les hago ascos porque siendo un tanto pesimista como soy en lo que se refiere al futuro de la raza humana, me encanta que me lo recuerden a cada instante. Cada uno tiene derecho a sufrir sus propios demonios, ¿no?

O sea, que pesimista... A ver, supón que acabo de inventar una máquina del tiempo y te envió unos trescientos años hacia el futuro; ¿qué esperarías encontrar?

Buf, esta pregunta es difícilísima. Si los grandes pitonisos, pitonisas, adivinos y demás chiripitifláuticos

se equivocan en 10 de cada 9 profecías que lanzan, imagínate lo que puedo hacer yo. No tengo ni idea de lo que puede pasar dentro de 300 años.

Pero puestos a especular y a imaginar, yo diría que de aquí a tres siglos veo una sociedad mucho más inculta y analfabeta científicamente, un auge de lo místico, lo irracional, lo mágico, lo fantástico. Veo una sociedad mucho más desigual, con las diferencias de clases aún más agudizadas que ahora. En resumen, veo incultura, ignorancia y muchas veces eso, a lo largo de la historia, ha desembocado en posturas muy radicalizadas, populistas y en guerras. Ojalá un asteroide nos salve antes de ver todo eso. Con uno de 5 km de diámetro me conformaría.

Y por último, una pregunta sobre tu futuro particular; ¿qué proyectos tienes a nivel de divulgación? ¿Hay algo nuevo que deberíamos saber?

Otra pregunta difícil, pues desde que cerré mi primer blog, Física en la Ciencia Ficción, las cosas las tengo mucho menos claras. Es cierto que he comenzado, como ya ha salido antes, un nuevo blog, pero en muchas ocasiones, quizá demasiadas, he visto mis fuerzas flaquear. El tema de la investigación y la docencia en la universidad cada vez se está poniendo más complicado, nos estamos quedando sin financiación hasta para poder comprar los ordenadores que necesitamos para desempeñar mínimamente nuestra labor.

A mí me gustaría dedicarme a la enseñanza de calidad, de excelencia (como lo llaman ahora) pero lo cierto es que a la hora de la verdad la universidad no te valora tu labor innovadora en la docencia ni la divulgadora. Yo he escrito dos libros de divulgación y eso me ha llevado cuatro años de trabajo. A causa de ello, mi labor investigadora en la universidad no ha podido desarrollarse a un nivel similar al que llevaba hasta entonces. ¿Cómo me lo han recompensado? De ninguna manera: ni económicamente ni reduciéndome el número de horas de clase para poder dedicar más tiempo a investigar en mejores y más eficientes formas de enseñar. Nada de nada.

Por último, hace años que tengo en mente escribir algún que otro libro. Hay dos ideas que me rondan la cabeza: un libro sobre la ciencia en los cuentos de hadas y otro sobre el personaje del científico loco en la ciencia ficción. Y seguramente no será lo último que se me ocurra.

Muchas gracias por la entrevista, Sergio, ha sido un placer.

Quiero agradeceros enorme y sinceramente el haber contado conmigo para esta entrevista. El placer ha sido mío y espero que volváis a contactar conmigo siempre que lo deseéis.

Un abrazo.





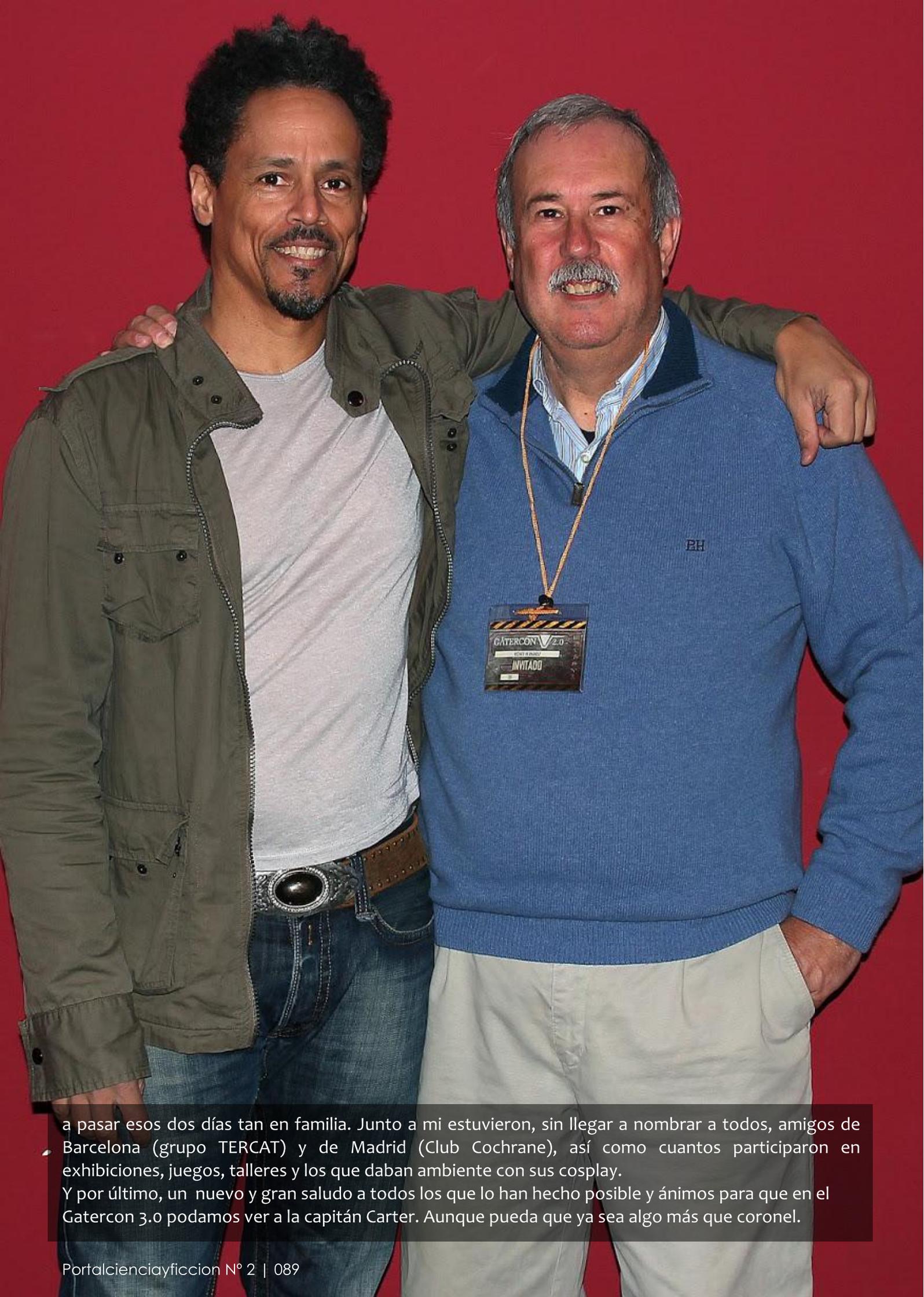
Hace un par de años, aproximadamente, tuve la fantástica suerte de conocer a Carlos Ferrando. Pertenecía a la Asociación Stargate España. Él, junto con un intrépido grupo de amigos, ahora ya también míos, estaban trabajando para formalizar una reunión de amantes y simpatizantes de esta tan afamada serie a la que su asociación hacía referencia: Stargate. Estaban buscando local y algo de patrocinio oficial, así como ir contactando con gente que pudiera aportar color y ambiente al evento. El poder acudir como autor de “Cuando las estrellas nos llamen”, novela que como todos saben es de ciencia ficción, era una posibilidad. Con su apoyo, y el de otros como él, que con tanta laboriosidad trabajaron para que el encuentro fuera posible y se lograra con éxito, me anime a participar. El hecho es que este año ha sido el segundo al que he acudido y tras la celebración del Gatercon 2.0 quiero hacer patente mis más sinceras felicitaciones a cuantos participaron para que se lograra.

Este año hemos contado, cuantos participamos o acudieron a disfrutar de todo lo que el fin de semana nos proponía, con la presencia de Peter Williams, ese primer enemigo del SG-1, el Goa'uld Apophis, cuya presencia nos evocó grandes momentos saboreando esta gran serie que es y seguirá siendo en nuestros corazones Stargate. Pudimos apreciar a un Peter que fue más allá de lo que un guión le propone cuando está ante las cámaras. Había en él gran afabilidad y un enorme ánimo de agradecer todas las muestra de afecto que cuantos pasaban por su lado le regalaban. No dudó en posar y hacer cuantas chanzas y piruetas fueron necesarias, se improvisaron o surgieron espontáneamente. Todo en él fue un continuo querer estar y devolver el cariño que se le mostró. Prometiéndome, según me comentó Carlos Ferrando, hablar con Amanda Tapping y Jason Momoa para auspiciar su presencia en próximas ediciones de este entrañable evento.

El teatro Tivoli de Burjasot, amablemente cedido por el Ayuntamiento, fue el local que albergó todos y cada uno de los actos que se celebraron. En él pudimos apreciar una nostálgica y espléndida exposición de todo tipo de utensilios y efectos propios de la serie. Y digo nostálgica ya que conforme iba admirando cada detalle de lo expuesto, rememoraba capítulos de la serie. Esto era en realidad uno de los muchos atractivos, ya que las charlas y conferencias fueron las que dieron el color y la calidad a cuanto se desarrolló.

Como en todos los eventos, siempre hay alguna anécdota que nombrar. En esta ocasión yo quisiera mentar el extraordinario trabajo que Natan Fernández realizó construyendo en la terraza de su finca y luego almacenando en una de las habitaciones de su vivienda un Stargate, casi idéntico al original. Y digo casi, ya que era sólo 2 cm. menor que el que se utilizaba para las filmaciones de la serie. Un gran abrazo Natan, que tu creatividad no te abandone y puedas alcanzar las estrellas.

Retornando a los comentarios que hay que hacer sobre el evento, debo de indicar que todo cuanto se realizó fue posible por un elenco muy importante de colaboradores. Quiero aprovechar para, desde estas líneas, agradecer la atención que prestaron a un servidor los muchos expositores que acudimos



a pasar esos dos días tan en familia. Junto a mi estuvieron, sin llegar a nombrar a todos, amigos de Barcelona (grupo TERCAT) y de Madrid (Club Cochrane), así como cuantos participaron en exhibiciones, juegos, talleres y los que daban ambiente con sus cosplay. Y por último, un nuevo y gran saludo a todos los que lo han hecho posible y ánimos para que en el Gatercon 3.0 podamos ver a la capitán Carter. Aunque pueda que ya sea algo más que coronel.

FRASES IMPACTANTES

Por Víctor Vila Muñoz, Asunción Belarte, Carlos Climent

"Si de noche lloras porque de día no has podido ver el sol, las lágrimas te impedirán ver las estrellas"

Konstantin Eduardovich Tsiolkowski

"Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia"

Arthur Charles Clarke

"La imaginación es más poderosa que el conocimiento"

Albert Einstein

"La demostración de que existe vida inteligente en otros planetas es el hecho de que nunca han intentado contactar con nosotros"

Angel de Aluart

"(La literatura de ciencia ficción) Es la crónica más fiel de nuestros tiempos y a veces, también una guía premonitoria del futuro"

René Rebetez

"Dentro de todos nosotros, consciente o inconscientemente, hay cierta adoración por el universo"

Norman Mailer

"Somos el medio para que el cosmos se conozca a sí mismo"

Carl Sagan

"Todo lo que una persona puede imaginar, otras podrán hacerlo realidad"

Julio Verne

"Sólo hay una guerra que puede permitirse el ser humano: la guerra contra su extinción"

Isaac Asimov

"Todo se está convirtiendo en ciencia ficción. Desde la marginalidad de una literatura casi invisible ha surgido la realidad intacta del siglo XX"

J.G Ballard

"Los viajes al espacio nos harán inmortales"

Ray Bradbury

"Alrededor del 2030, la parte no biológica de nuestra inteligencia predominará"

Raymond Kurzweil

"Solo somos una raza avanzada de primates en un planeta menor de una estrella ordinaria. Pero podemos entender el universo"

Stephen Hawking

"Un día llegaremos a desembarazarnos de nuestro cuerpo y sus necesidades"

Kevin Warwick



MICRORELATO: BELLEZA DEL MUNDO

Por Fernando Schekaiban

La misión concluyó, no tengo más órdenes. No te deseo una existencia sin saber qué ocurrió con aquéllos quienes te buscaban. Así que hoy conocerás, «bella» y frágil criatura, la razón por la cual sigues irradiando vida.

Antes de que tuviéramos el mote de «los que no ven belleza», nuestros creadores se hacían llamar «humanos» y nos impusieron el nombre de «robots». Nos originaron para ayudarlos a progresar, a florecer y conseguir todo lo que fuera su deseo. Su voracidad creció más rápido que la compasión y desataron conflictos imposibles de resolver; y así como su esencia cambió, nosotros fuimos reprogramados: ayudábamos a menguar, a marchitarlos, a poner la voluntad de unos sobre los anhelos de otros.

Nunca se dieron cuenta de en qué momento cambió la razón de su guerra: primero fue por la tierra, luego por la comida, después por el agua y, por último, cuando ya no tenían fuerzas para continuar y sólo quedábamos nosotros, por ti. Y fue hasta ese punto sin retorno que pudieron entender la diferencia que los separaba de entre todas las especies: concebir y apreciar la belleza.

Nos dotaron de intelecto para seguir sus órdenes: defiéndanla con todas sus fuerzas y hasta las últimas consecuencias. Así lo hicimos.

Ahora te dejaré aquí, dentro del cuerpo del último de «los que veían belleza», para que crezcas y decidas cuándo morir.

Y así como yo no puedo entenderte ni gozar de tu belleza, tú tampoco comprenderás, aunque te esfuerces, que seas la causante de la destrucción de todos, pues vales más que la tierra, el alimento, el agua y la vida humana. La última flor del mundo.

RESEÑA: LEYES DE MERCADO

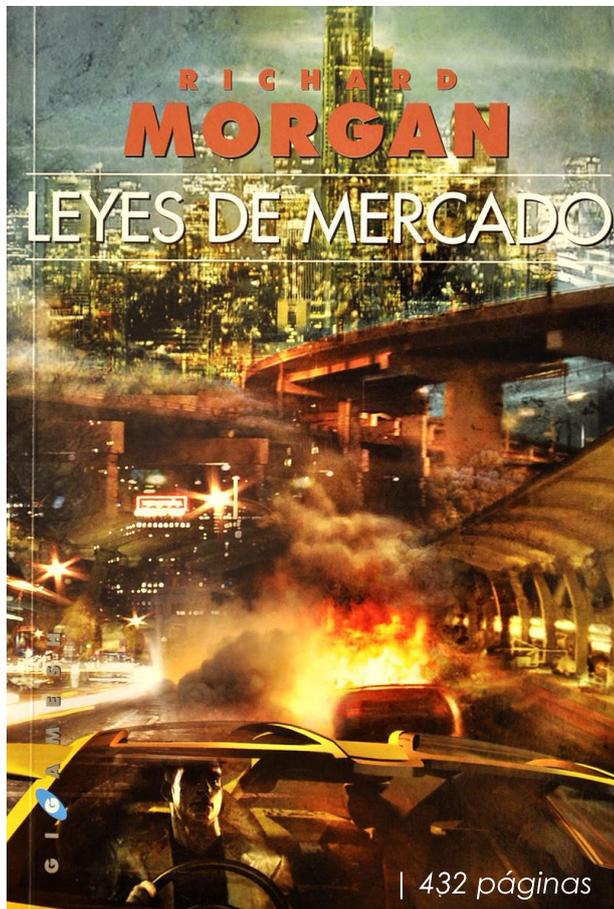
Por Carlos Climent

Una gran sátira al mundo capitalista, sólo así se puede definir *Leyes de Mercado*, de Richard Morgan. Un libro que nos propone el siguiente argumento: en un futuro no demasiado lejano, en el año 2041, la tierra está gobernada por poderosas multinacionales.

Pese a que todavía existen los gobiernos, éstos no son más que títeres en manos de ejecutivos ambiciosos y agresivos. Tan agresivos que los contratos mercantiles ya no se disputan en una sala de reuniones.

En este futuro distópico, si un ejecutivo desea conseguir ese contrato, debe participar en una carrera donde todo vale, incluso matar al adversario. Los coches se han convertido en auténticas máquinas de matar.

Chris Faulkner, protagonista de esta historia, es uno de estos jóvenes ejecutivos. Él detesta este modo de vida. No obstante, se ha labrado una gran reputación y gracias a ello es contratado por una



de las multinacionales más poderosas. Su puesto de trabajo será en el departamento de inversión de conflictos.

A partir de ese momento, veremos el deterioro moral de Chris. Cómo poco a poco va descendiendo es una espiral de violencia, drogas y sexo, introduciéndose cada vez más en un mundo que odia pero a la vez le hace sentir poderoso.

Que el protagonista pertenezca a la elite social, a esa elite que domina el mundo y hace lo que quiere con él, no está escogido al azar.

Richard Morgan realiza una gran sátira del mundo capitalista y sobre todo del ejecutivo agresivo; quiere llevar el capitalismo a su extremo más salvaje, donde todo vale por el dinero, incluso matar.

El protagonista tiene en sus manos poder cambiar el mundo que le rodea, intentar cambiar las cosas desde dentro, hacer del mundo un lugar mejor. No es nadie importante, pero el sistema no oprime al protagonista. Chris tiene la suficiente libertad para decidir qué puede hacer y qué no.

Pero, en lugar de ello, se deja llevar por el ambiente decadente y agresivo que le rodea, al principio intenta mantenerse firme, pero poco a poco se va volviendo tan agresivo o más que sus compañeros. Sólo le importan el poder y el dinero, nada más.

Y es que no hay ningún héroe en esta novela, todos los personajes tiene su lado positivo y su lado negativo. No predominan ni blanco ni negro, toda la novela es gris, donde es el lector el que debe decidir si es moralmente aceptable lo que hacen sus protagonistas.

Ésa es una de las grandezas de este libro, el autor no juzga, sólo enseña. Nos muestra su visión de cómo puede llegar a ser el capitalismo más salvaje, donde el ser humano sólo vale por el cargo que tiene.

Aunque hay que reconocer que a veces *Leyes de Mercado* peca de ser demasiado exagerada. El autor

a veces se pasa de rosca mostrando violencia y sexo gratuito; Richard Morgan, en ese afán de satirizar al ejecutivo agresivo, a veces nos mostrará pasajes que nos harán salirnos de la novela.

Realmente es un libro que no nos podemos pretender tomar en serio al 100%, ya que la finalidad del autor es realizar una sátira del mundo actual, no mostrarnos un mundo realista en cada detalle.

Así que si obviamos esos excesos y nos centramos en disfrutar de la visión extrema que nos muestra el autor, nos encontraremos un libro muy interesante y ameno. La novela es ágil y se lee sin grandes problemas. Si uno entra en la historia, le engancha desde un principio.

Esta novela no da un ni un minuto de respiro, el ritmo es ligero, en ningún momento el autor busca aburrirnos con pesadas descripciones, nos explica lo mínimo que debemos saber para continuar con la historia y así poder continuar la acción.

El vocabulario usado por el autor es sencillo y claro, sin demasiados tecnicismos, ninguno de los protagonistas es científico o similar, así que los detalles técnicos son explicados mínimamente.

En Leyes de Mercado la tecnología no juega un gran papel, simplemente está presente durante la novela en forma de electrodomésticos y poco más. Richard Morgan quiere que lector se centre en lo que pasa, no en recrear una tecnología que poco aporta a la historia.

Los diálogos son frescos y rápidos, en alguna ocasión nos recordaran a los diálogos de alguna de las películas de Tarantino. De hecho, según palabras del propio autor, la idea primigenia de esta historia iba a ser un guion que más tarde pasaría a cómic y, finalmente, a novela.

Eso se nota en las pocas descripciones que hay en la novela, con unas pocas líneas nos pone en situaciones, creando en nuestra imaginación imágenes visualmente potentes.

Dentro del género de la ciencia ficción, Leyes de Mercado es una novela de ciencia ficción algo atípica. La acción que transcurre en la novela podría pasar en nuestros días sin ningún tipo de problema.

Es una distopía con claras influencias de 1984 o Las torres del olvido. Richard Morgan busca explicarnos qué le sucede a los personajes y las elecciones que toman, no recrear un mundo futurista con grandes avances tecnológicos.

El situarlo en un futuro tan cercano permite al autor agravar los problemas actuales como son la lucha de clases, las diferencias sociales o el capitalismo salvaje. Por el contrario, los avances tecnológicos apenas están presentes en la novela; son muy escasos.

Y es que el tema central de la novela es ver cómo actúan los personajes ante un mundo donde domina el capitalismo salvaje o la brutal diferencia social entre ricos y pobres. El autor quiere que nos horricemos con las situaciones que se plantean, por otra parte muy cercanas, ya que transcurren en un futuro muy cercano.

No es una de las grandes obras del género de la ciencia-ficción, de hecho para algunos estaría considerado más como un libro futurista, pero es un libro muy recomendable si buscamos algo diferente, actual y con un buen ritmo narrativo.

Si el lector entra en el juego que propone Richard Morgan, disfrutará de esta novela, pues es entretenimiento en estado puro.

Si estás interesad@ en colaborar en alguno de los siguientes apartados para el próximo número de nuestra revista, ámate 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 o en su defecto, en la Fantasía (incluyendo hibridaciones con otros géneros).

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

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

Sería muy interesante complementar los contenidos de la revista con vuestras opiniones. Establecer un *feedback* entre los que confeccionamos la publicación, y sus lectores.

Para ello os proponemos para el siguiente número, una nueva sección titulada "CARTAS DEL LECTOR".

En ella os invitamos a comentar, preguntar o reflexionar sobre cualquier tema tratado en la revista; Lo que más os ha gustado y lo que menos, apuntes procedentes, y todo lo que se os ocurra y os parezca pertinente.

También tendrá cabida en la sección cualquier sugerencia para mejorar la revista, ya sea tanto en sus contenidos y secciones, como en su presentación.



Podéis enviarnos vuestras impresiones a nuestro **Correo electrónico**, señalando vuestro nombre o un pseudónimo (por si no deseáis que vuestro nombre real sea publicado);

portalcienciayficcio@gmail.com

Asimismo, os invitamos a participar también en nuestro **Foro** de debate y opinión;

<http://www.portalcienciayficcio.com/foro>

También podéis suscribiros en nuestra página **Facebook**, para recibir boletines informativos acerca de todas las novedades del portal;

<http://www.facebook.com/portalcienciayficcio>

Esperamos vuestra participación...

COLABORADORES de la Revista



Nombre: Víctor Vila Muñoz

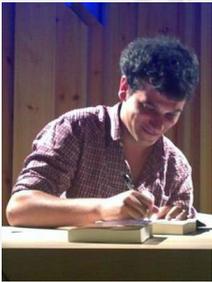
Fecha nacimiento: 17 de Diciembre de 1974

País: España

Web: <http://www.portalcienyaiyfiction.com>

Contacto: portalcienyaiyfiction@gmail.com

Trabajo: Diseñador de páginas web, programador de juegos, músico, jefe de analíticas, administrador de [portalcienyaiyfiction.com](http://www.portalcienyaiyfiction.com)



Nombre: Raúl Frías Pascual

Fecha nacimiento: 28 de Mayo de 1986

País: España

Web: <http://www.palabrasbajolasestrellas.blogspot.com.es>

Contacto: raul.frias.pascual@gmail.com

Trabajo: Ex-Periodista, profesor de lengua y literatura, escritor



Nombre: Marta Nael

Fecha nacimiento: 26 de Agosto de 1988

País: España

Web: <http://martanael.daportfolio.com>

Contacto: martanael@gmail.com

Trabajo: Artista digital y tradicional



Nombre: Nieves Delgado

Fecha nacimiento: 5 de Agosto de 1968

País: España

Contacto: mnidero@gmail.com

Trabajo: Profesora de Física de entes biológicos hormonalmente inmaduros.



Nombre: Carlos Climent Lorente

Fecha nacimiento: 8 de Julio de 1985

País: España

Web: <http://www.gamemuseum.es> - <http://www.vayapais.es>

Contacto: contacto@carloscliment.es

Trabajo: Exprogramador, futuro diseñador gráfico, creador de los Blogs Game Museum y Vaya País



Nombre: Jonas De Ro
País: Bélgica
Web: <http://www.jonasdero.be>
Contacto: contact@jonasdero.be
Trabajo: Artista digital freelance de diseño e ilustración para cine y juegos



Nombre: Ed Lopez
País: México
Web: <http://www.edlostudio.net>
Contacto: edlostudio1@gmail.com
Trabajo: Ilustrador



Nombre: Miguel Regodón Harkness
País: España
Web: <http://miguelregodon.blogspot.com.es>
Contacto: miguelregodon@gmail.com
Trabajo: Ilustrador



Nombre: José Antonio Pérez (Jape)
País: España
Web: www.youtube.com/user/365BOCETOS
Contacto: 365bocetos@gmail.com
Trabajo: Director y guionista de series de animación



Nombre: Edouard Noisette
Fecha nacimiento: 17 de Noviembre de 1988
País: Francia
Web: <http://www.edouard-noisette.com>
Contacto: ednoisette@msn.com
Trabajo: Estudiante de animación 3D, diseñador gráfico, ilustrador y fotógrafo



Nombre: Damian Horacio Lio
Fecha nacimiento: 14 de Julio de 1980
País: Argentina
Web: <http://www.damian-baiker.blogspot.com> - <http://baiker.deviantart.com>
Trabajo: Aficionado a la elaboración de cómics e historietas



Nombre: El Irra
Fecha nacimiento: 20 de Julio de 1979
País: España
Web: <http://www.irrartworks.tumblr.com>
Contacto: Irra1979@gmail.com
Trabajo: Dibujante autónomo



Nombre: Pablo Montagudo
Fecha nacimiento: 25 de Marzo de 1974
País: España
Web: <http://www.pandoranage.com>
Contacto: pablo@pandoranage.com
Trabajo: Edición de video, animación, efectos visuales y audio



Nombre: Asunción Belarte
Fecha nacimiento: 22 de Marzo de 1976
País: España
Web: www.asuncionbelarte.blogspot.com - www.elfabricantedenubes.blogspot.com
Contacto: eredine@zonaereader.com
Trabajo: Escritora, moderadora y coordinadora de concursos literarios, ilustradora amateur



Nombre: Toni Marzal Martínez
Fecha nacimiento: 16 de Septiembre de 1991
País: España
Web: <http://www.tonimarzal.blogspot.com>
Contacto: antoniomarzal13@hotmail.com
Trabajo: Estudiante de periodismo



Nombre: Fernando Cañadas Mora
Fecha nacimiento: 19 de Septiembre de 1973
País: Alemania
Contacto: correcaminosfer@hotmail.es
Trabajo: Conductor de autobús



Nombre: Juanje López
Fecha nacimiento: 1 de Febrero de 1982
País: España
Web: <http://www.juanjelopezponeletras.wordpress.com>
Contacto: juanjelopezdj@gmail.com
Trabajo: Discjockey, productor musical y escritor



Nombre: Ricardo Manzanaro
Fecha nacimiento: 6 de Diciembre de 1966
País: España
Web: <http://www.notcf.blogspot.com>
Contacto: manzanaro@gmail.com
Trabajo: Médico



Nombre: Álvaro de la Riva Hengstenberg
Fecha nacimiento: 24 de Septiembre de 1977
País: España
Web: <http://www.cuentoscortos.es>
Contacto: arvarow@yahoo.es
Trabajo: Sus Labores



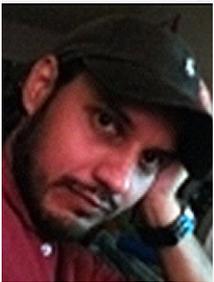
Nombre: Vicente Hernández
País: España
Contacto: vholzep@hotmail.com
Web: <http://www.cuandolasestrellasnosllamen.com>
Trabajo: Escritor



Nombre: Fernando Schekaiban
Fecha nacimiento: 7 de enero de 1985
País: México
Contacto: ferschekaiban@gmail.com
Trabajo: Publlirrelacionista



Nombre: Fernando Jiménez Roviroza
Fecha nacimiento: 1 de Marzo de 1958
País: Cuba
Contacto: ffjimenezr@gmail.com
Trabajo: Graduado de Licenciatura en Economía, Finanzas y Administración de Empresas, escritor



Nombre: Francisco Javier Cruz Sol
Fecha nacimiento: 4 de Octubre de 1978
País: México
Trabajo: Diseñador profesional



Nombre: Francisco Badilla
Fecha nacimiento: 05 de Febrero de 1990
País: Chile
Web: <http://www.badillafloyd.blogspot.com>
Contacto: badillafloyd@gmail.com
Trabajo: Diseñador e Ilustrador

Muchísimas gracias a todos los que han participado sin excepción (se haya publicado finalmente su trabajo o no), y confiamos en que la experiencia haya sido positiva y la repitan en próximas entregas. **Nos despedimos por el momento y... ¡Hasta el próximo número!**



LA LEGION DEL ESPACIO

<http://www.legiondelespacio.com> Por Alfredo Álamo & Fede Carroza



Dibujo de Walt Simonson



Depósito Legal: GI.247-2013 / ISSN 2255-4807
<http://www.portalcienyfiction.com>