



***Revista diseñada para verse
a doble página con Adobe Reader
y con conexión a internet.***

<http://www.portalcienciayficción.com>

PORTAL CIENCIA Y FICCIÓN

REVISTA INTERACTIVA DE CIENCIA FICCIÓN N°6

Libre distribución - Enero 2016

ESPECIAL MARTE

DESCARGAS

ARTÍCULOS

CINE

ILUSTRACIONES

RELATOS

CIENCIA

LITERATURA

CÓMIC

VIDEOJUEGOS

...Y MUCHO MÁS!!!



Depósito Legal: GI.247-2013
Todos los derechos reservados

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

MAQUETACIÓN: Víctor Vila Muñoz
PORTADA: IVAN LALIASHVILI
CONTRAPORTADA: Internet

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

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

Nota de la REDACCIÓN

¡Hola a tod@s!

Ante todo queremos agradecer vuestra fidelidad y os animamos a difundir nuestra revista para que la ciencia ficción pueda llegar, gratuitamente, a cuanta más gente mejor. En este número seguimos con la interactividad y el hipertexto (ya que es un formato que tiene más posibilidades que una revista convencional). Esperamos que sea de vuestro agrado. En cuanto a los contenidos, siguen siendo los mismos que de costumbre: cine, literatura, ciencia, cómic, videojuegos, ilustraciones, artículos, vídeos, etc, además de un especial de ocho páginas sobre Marte. Así pues, ¡Atentos a los enlaces! Me despido, y recordad: Futuro, es Ahora (avisados estáis, jeje).

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

ÍNDICE de contenidos

- 03 Estrenos de cine 2015
- 04 Cómic: The private eye
- 07 Serie: Expediente X
- 08 Entrevista: S. Puertas, Cómic Logout
- 11 Cine: X-Men Apocalypse
- 12 Altera sus genes para rejuvenecer
- 13 Evolución humana y vida digital
- 14 Ilustración: Francisco Badilla
- 15 Webserie Star wars: Sedición Clon
- 17 Cine: Star Wars, episodio VII
- 18 Videocuriosidades
- 19 Novela: Argos, colonia Lunar
- 20 Cómic: La anomalía de Encélado
- 23 Videojuego: Invisible INC
- 25 Los peores efectos especiales
- 26 Cine: Star Trek Beyond
- 27 La vida en la Tierra proviene de Marte
- 28 Asombrosas fotos de Marte
- 29 Cine: The Martian
- 30 Cine: Crítica The Martian
- 32 Aislados para simular vida en Marte
- 33 Videojuego: Take on Mars
- 34 Aplicación: Foto panorámica de Marte
- 35 Relato: Última incidencia en la Nemesis
- 36 Novela: OFF
- 37 Cine: Alita, ángel de combate
- 39 Serie: Humans
- 40 ¿El fin de la hambruna?
- 41 Cine: Batman v Superman
- 42 Novela: Marc, el último Terrícola
- 43 Videojuego: SOMA
- 45 Opinión: La pregunta eludida
- 46 Teoría del multiverso
- 48 Novela: Exiliado en el futuro
- 49 Ilustración: Ivan Laliashvili
- 51 Escenario futuro
- 53 Serie: The Shannara chronicles
- 54 Ilustración: Tia Marie Maze
- 55 Cortometraje: The Shaman
- 56 Hipótesis Penrose-Hameroff
- 57 Implantación y borrado de recuerdos
- 58 Chips cerebrales inminentes
- 59 Lo que no sabías de Blade runner
- 60 Novela: Duelo de instintos
- 61 Cortometraje: Rostros
- 62 Cine: The 5th Wave
- 63 Medicamento sustituye el ejercicio
- 65 Cine: Independence day 2
- 66 10 Híftos en el espacio
- 67 2º Sorteo (Ganador)
- 68 Cine: Terra Formars
- 69 Tienda Portalcinciayficción
- 70 Cine: Synchronicity
- 71 Novela: Amanecer en otro mundo
- 72 Cómo colaborar en la revista
- 73 Relato: Arcadia Net
- 74 Colaboradores de la revista

THIS IS THE FUTURE...
THIS IS THE YEAR 1997.



ESTRENOS DE CINE 2015



TURBO

THE PRIVATE EYE

BRIAN K. VAUGHAN · MARCOS MARTIN · MUN TSA VICENTE



Por Luis César LN
FACEBOOK

The Private Eye es un comic de ciencia ficción, distribuido de forma digital a través de la página Panel Syndicate, que cuenta con “DRM free”, por el cual el lector puede pagar lo que guste (incluyendo la cantidad de cero). Se encuentra disponible en inglés, español, francés, catalán y portugués y cuenta con 10 entregas escritas por Brian K. Vaughan, dibujadas por Marcos Martín y coloreadas por Muntsa Vicente. Todos con una amplia trayectoria en Marvel y DC.

La historia transcurre en un mundo futurístico ambientado en el 2076, algunos años después de que la “nube” explotara, es decir, cuando toda la información subida por los usuarios a internet quedó libre y se conocieron los secretos de todo el mundo. Esto provocó un caos y después hizo que la privacidad fuera lo más preciado para las personas; llegando al extremo de que la sociedad usa máscaras y seudónimos para ocultar sus verdaderas identidades, la policía ahora son los reporteros (ya que sólo ellos pueden investigar e inmiscuirse en la vida de los demás), y los paparattzis investigadores privados y delincuentes.

El meollo del asunto gira entorno a un paparattzi que investiga el asesinato de una mujer, y termina descubriendo todo un oscuro plan que, de cierta forma, nos termina recordando la obra 1984 de George Orwell.

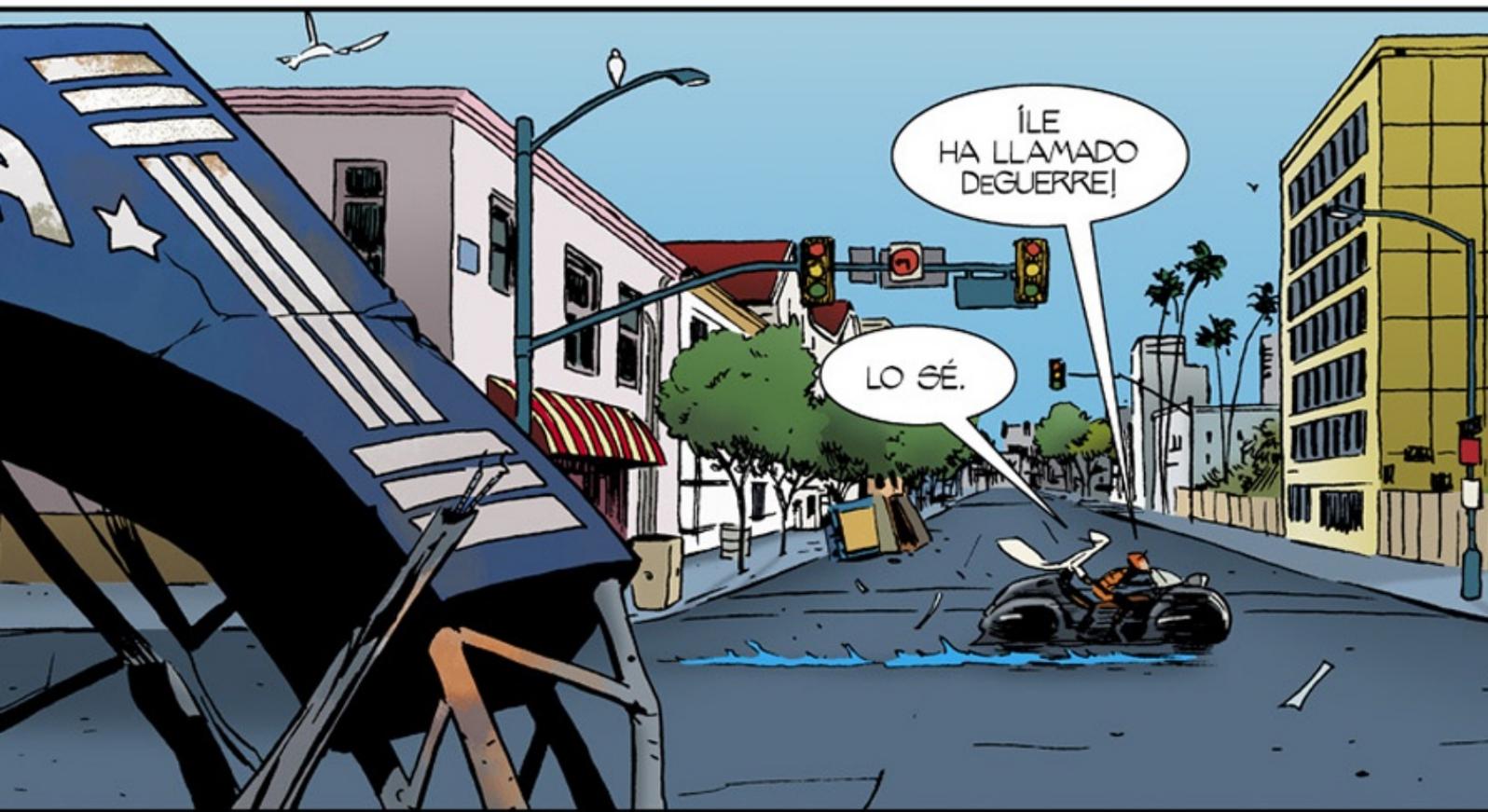
Sin duda un **excelente comic** al alcance de la mano.



Download

IR A LA WEB





ÍLE HA LLAMADO DE GUERRE!

LO SÉ.



¿CARGÁR-NOSLO?

DITE QUE TE AYUDARÍA A DESCUBRIR LA VERDAD, NO A ASESINAR. TENEMOS



BIA

GILLIAN ANDERSON
and DAVID DUCHOVNY

ESTRENO

24 de enero del 2016

T H E X F I L M S™
SERIE



RESTRICTED AREA
AUTHORIZED PERSONNEL ONLY



VER TRÁILER

ENTREVISTA a Sergi Puertas (cómico LOGOUT)

Por Abián G. Rodríguez **BLOG**

Me gustan las novelas gráficas (o los comics, no quiero entrar en esa pelea), y llevaba un tiempo queriendo conseguir Logout. Su portada me enamoró y al hojearlo por primera vez, supe que no había sido un encaprichamiento; iba a ser amor verdadero.

Su protagonista se da un aire al Keanu Reeves de A Scanner Darkly, y eso me gusta. Añade un futuro distópico con realidad virtual de por medio y una línea difusa entre ambos mundos y... vamos, que no puedo quejarme del argumento. Tampoco de la calidad del dibujo.

¿Qué me llamó más la atención? ¡Pues que Logout está ambientada en Santa Cruz de Tenerife!

Pero no es una ambientación forzada ni exagerada para venderse por esa razón a los tinerfeños o santacruceros, no, es sencillamente una historia que transcurre con la capital de la isla como fondo. De hecho, creo que pasa casi desapercibida. Me di cuenta cuando en una de las imágenes aparecía un cartel; “Santa Cruz de Tenerife a 5km”, y a lo lejos podía verse la ciudad costera.

Anécdota a parte, creo que el resto de esta novela gráfica se vale por sí sola; una historia con un guión de Sergi Puertas que engancha, y un dibujo perfecto para el género de la mano de Pier Brito.

Lo curioso de que estuviera ambientado en Santa Cruz me llevó a contactar con Sergi Puertas, para preguntarle.

Sergi Puertas es escritor y poeta. A parte de trabajar como guionista en Logout, ha editado cuatro novelas... vaya, que él mismo tiene una web y quién mejor para describirse, ¿verdad?

Así que les dejo el link.

De la fascinación por Logout surgió un interés general por su obra, que terminó en esta pequeña entrevista. Como ya he dicho, ni soy crítico literario ni tampoco periodista, así que presentaré las preguntas que hice a Sergi sin filigranas, casi como si alguien hubiera filtrado el log de mi correo.

¿Por qué elegiste Santa Cruz de Tenerife como ambientación para LogOut?

Me temo que la explicación es bastante prosaica y encima tira de cliché. Por una parte quería que la historia transcurriera en España porque me parecía una tontería ambientarla en Estados Unidos o qué sé yo. Por otra, necesitaba un lugar en el que acostumbrara a hacer buen tiempo por aquello de que lo del cambio climático destacara más. Supongo que si piensas en España y piensas en buen tiempo todo el año, terminas pensando en Tenerife. Al menos eso me pasó a mí. En fin, qué puedo decir.

¿Cuándo quisiste empezar a escribir? ¿Cuándo empezaste?

Empecé tarde, a mediados de los 90, con veintipico años. Andaba fascinado por Internet, que por aquel entonces era un medio bastante minoritario. Pasaba por una mala época, así que para ventilar la rabia escribí una serie de textos muy pesimistas que fui mandando a diversas publicaciones digitales. Un buen día recibí una carta postal de un editor que dijo haberme leído, que se ofreció a publicar mi primer libro. Ahí fue cuando comencé a considerar que tal vez no se me diera mal del todo, que tal vez mereciera la pena tomárselo un poquitín en serio.

¿Has estado alguna vez en Tenerife o alguna de las otras Islas Canarias?

SERGI PUERTAS · PIER BRITO

LOGOUT



En Tenerife estuve una vez de muy pequeño, pero para ser franco no recuerdo absolutamente nada. Le tengo ganas a Lanzarote y a El Hierro, de las que me han hablado muy bien.

¿Un futuro distópico que temas? ¿Y una utopía que desees?

Acabo de ver que la wiki define distopía como "una sociedad ficticia indeseable en sí misma". Por una parte la sociedad contemporánea me parece definitivamente indeseable, y por otra parte el abismo que media entre lo que nos cuentan que son las cosas y lo que verdaderamente son es cada vez mayor, así que en cierto modo ya vivimos en una ficción distópica. Del futuro sólo cabe temer que sigamos avanzando en la misma dirección, que los años vayan pasando sin que juntemos valor para pegar un volantazo.

En lo personal, mi utopía consistiría en no tener que trabajar, en verme en una situación que me permitiera concentrarme en vivir y en mis proyectos personales. Nos entrenan para obedecer desde chicos y es normal que a muchos la perspectiva de tanto tiempo libre les dé vértigo, pero desde luego no es mi caso.

En la situación actual, ¿autopublicación o editoriales?

La ventaja de las editoriales es que te permiten centrarte en la creación sin que tengas que preocuparte de nada más, pero a cambio los porcentajes que percibes como autor son ridículos. La autopublicación es sin duda más justa, pero sólo con pensar en tener que apechugar con la promoción, la distribución y todas esas gestiones me agoto, de ahí que nunca me lo haya planteado.

Creo que el futuro probablemente esté en la autopublicación y en modelos híbridos. Creo también que los modelos están cambiando muy aprisa y que a la industria editorial tal y como la conocemos le quedan cuatro telediarios. Afortunadamente.

Para los que no te conozcan, ¿qué obra tuya sería una buena carta de presentación?

Mi situación ahora mismo es un tanto incómoda, porque las cuatro novelas que tengo publicadas empiezan a tener mucho tiempo y por supuesto nunca me las he releído. Pero en fin, le tengo particular cariño a "Subnormal". Con un poco de suerte en breve se publicará alguno de los nuevos manuscritos que estoy moviendo y podré dar una respuesta más categórica.



X-MEN APOCALYPSE

Estreno: 27 Mayo 2016



VER TRÁILER

Apocalypse, el primer y más poderoso mutante del universo X-Men, acumuló los poderes de muchos otros mutantes, convirtiéndose en inmortal e invencible. Pero al despertar tras miles de años, se encuentra desilusionado con el mundo en que se encuentra y decide reclutar un equipo de mutantes poderoso con el fin de limpiar la humanidad.

ALTERA SUS GENES PARA REJUVENECER



VER VÍDEO

El primer ser humano en introducirse material genético en el núcleo de sus células para rejuvenecer, es la estadounidense de 44 años Liz Parrish, quien pretende experimentar en su propio cuerpo, una serie de cambios que logren revertir el proceso de envejecimiento.

“Lo que nos espera no es el olvido sino un futuro que, desde nuestro actual punto de vista aventajado, se describe mejor con las palabras ‘postbiológico’ o incluso, ‘supernatural’. Es un mundo en el que la raza humana ha sido barrida por la marea del cambio cultural, usurpada por su propia progenie artificial. Nuestras máquinas, finalmente nos trascenderán, y serán liberadas del lento paso de la evolución biológica”

Hans Moravec

EVOLUCIÓN HUMANA Y VIDA DIGITAL





AMPLIAR

Francisco Badilla
WEBSITE

WEBSERIE STAR WARS *Por Ignacio Clavero de Armiñán*



IR A LA WEB

“Una sobresaliente serie que apunta maneras y destila profesionalidad. Estaremos muy atentos a los trabajos de Iclavero Films.”

Víctor Vila Muñoz
Admin portalcienaiyficción



CAPÍTULOS 1 y 2

STAR WARS SEDICION CLON FAN FILM

CAPÍTULO II EL CONTACTO DE VIRIATUS

Sedición Clon es una web serie de animación que sigue la línea de los Star Wars Fan film realizados por y para los fans de esta saga. Situada cronológicamente entre los episodios IV (Una nueva Esperanza) y V (El Imperio Contraataca), Sedición Clon nos introduce en los acontecimientos que siguieron a la destrucción de la Estrella de la Muerte y la dramática persecución que el Imperio llevó a cabo contra la Alianza Rebelde.

El Imperio Contraataca nos dio una visión contundente de cuál fue la reacción del Imperio a la derrota de Yavin, no obstante, ¿qué otras medidas tomó la Seguridad Imperial ante semejante desafío? ¿Qué decisiones políticas tomó un Emperador que ahora gobernaba en solitario sin el apoyo del ya disuelto Senado Imperial? Es en este momento, en el que un desconocido pero ambicioso General Larreaunt, toma las riendas de la Inteligencia Imperial. Dispuesto a tener éxito donde Tarkin y Vader fracasaron, encarga una audaz misión al mejor de sus agentes, el rastreador Spectro Viriatus.

Con este argumento arranca el Capítulo I de Sedición Clon. En el Capítulo II comprobaremos que Darth Vader no es ajeno a los progresos de Larreaunt, y que, como luego quedará patente en “El Imperio Contraataca”, su máxima prioridad será encontrar a los rebeldes, y sobre todo al joven Skywalker (misión que entiende, es de su única competencia; tanto por mandato de su Emperador, como por deseo propio).



De entre todo el elenco de personajes que van a desfilar por esta web serie, cabría considerar a Spectro Viriatus como el protagonista de Sedición Clon. Viriatus, en cierto modo, es un vestigio del pasado. Pilotando un viejo ARC-170, y ataviado con un casco de los que usaban las tropas clon de la República, poco se sabe de su identidad presente y pasada. Algunos aseguran que fue adiestrado en técnicas de inteligencia y contrainteligencia por el propio Almirante Thrawn, quien descubrió sus aptitudes tras la batalla de Mohers.

Junto a Viriatus participarán personajes de cosecha propia como el Embajador Lainus Darcy y la cazarrecompensas Hera Sivila (Capítulo I). En el Capítulo II podremos ver al mismísimo Darth Vader y a Boba Fett, con breves apariciones de Luke Skywalker y Han Solo.

Los medios utilizados han sido CGI y Stop-Motion. A mi juicio, así como al de Rafael Caballero, compositor de la música de esta web serie, no se puede entender el universo creado por Lucas sin su fanfarria inicial, su marcha imperial o su tema de la Fuerza. La música constituye una parte tan importante como lo pueda ser la voz o la animación. Entendimos desde un primer momento que no era opción viable romper con lo creado por Williams, por lo tanto tuvimos que evocar, con nuestros limitados medios, el ambiente creado por el que probablemente sea el mejor músico de cine de los últimos tiempos. Así pues, los temas clásicos conviven con otros nuevos creados por Caballero.

RODAJE / CRÍTICA



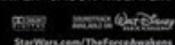
VER VÍDEO

STAR WARS THE FORCE AWAKENS WARS

Crítica por M. Castro

WEBSITE

A LUCASFILM LTD. PRODUCTION A BAD ROBOT PRODUCTION "STAR WARS: THE FORCE AWAKENS" HARRISON FORD MARK HAMILL CARRIE FISHER ADAM DRIVER
DAISY RIDLEY JOHN BOYEGA OSCAR ISAAC LUPITA NYONG'O ANDY SERKIS DOMHNALL GLEESON ANTHONY DANIELS PETER MAYHEW AND MAX VON SYDOV MUSIC BY JOHN WILLIAMS
VISUAL EFFECTS & ANIMATION BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC COSTUME DESIGNER MICHAEL KAPLAN EDITORS MARY JO MARKEY, ACE MARYANN BRANDON, ACE PRODUCTION DESIGNERS RICK CARTER AND DARREN GILFORD DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAN MINDEL, ASC, BSC
EXECUTIVE PRODUCERS TOMMY HARPER JASON MCGATLIN PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY, p.g.a. J.J. ABRAMS, p.g.a. BRYAN BURK, p.g.a. WRITTEN BY LAWRENCE KASDAN & J.J. ABRAMS AND MICHAEL ARNOT DIRECTED BY J.J. ABRAMS



DECEMBER 18

IN 3D, REAL D 3D AND IMAX 3D





“Todo apunta a que en Saturno, Júpiter, Neptuno y Urano llueven diamantes.



“El brontosaurio (ese gigantesco herbívoro de las películas), nunca ha existido.

“Es una novela que te atrapa desde las primeras páginas. Es una novela de imágenes, cuando lees lo estas viendo y además relata grandes temas como la creación de una religión y el por qué. En fin una novela recomendable, entretenida y que te hace pensar:

Jose M. Rodríguez

Argos, una ciudad lunar en la que sobrevive el último reducto de Humanidad, se ve azotada por la tragedia al perder sus reservas de agua. Sed, hambre, violencia, religión y conspiración surgirán, entonces, de la frágil sociedad construida sobre una única esperanza: el ansiado regreso a la Tierra.



VER FICHA



Valoración en Amazon
NOTA: 9 (12 Usuarios)

ARGOS COLONIA LUNAR

ITARO CAVELL

LA ANOMALÍA DE ENCÉLADO

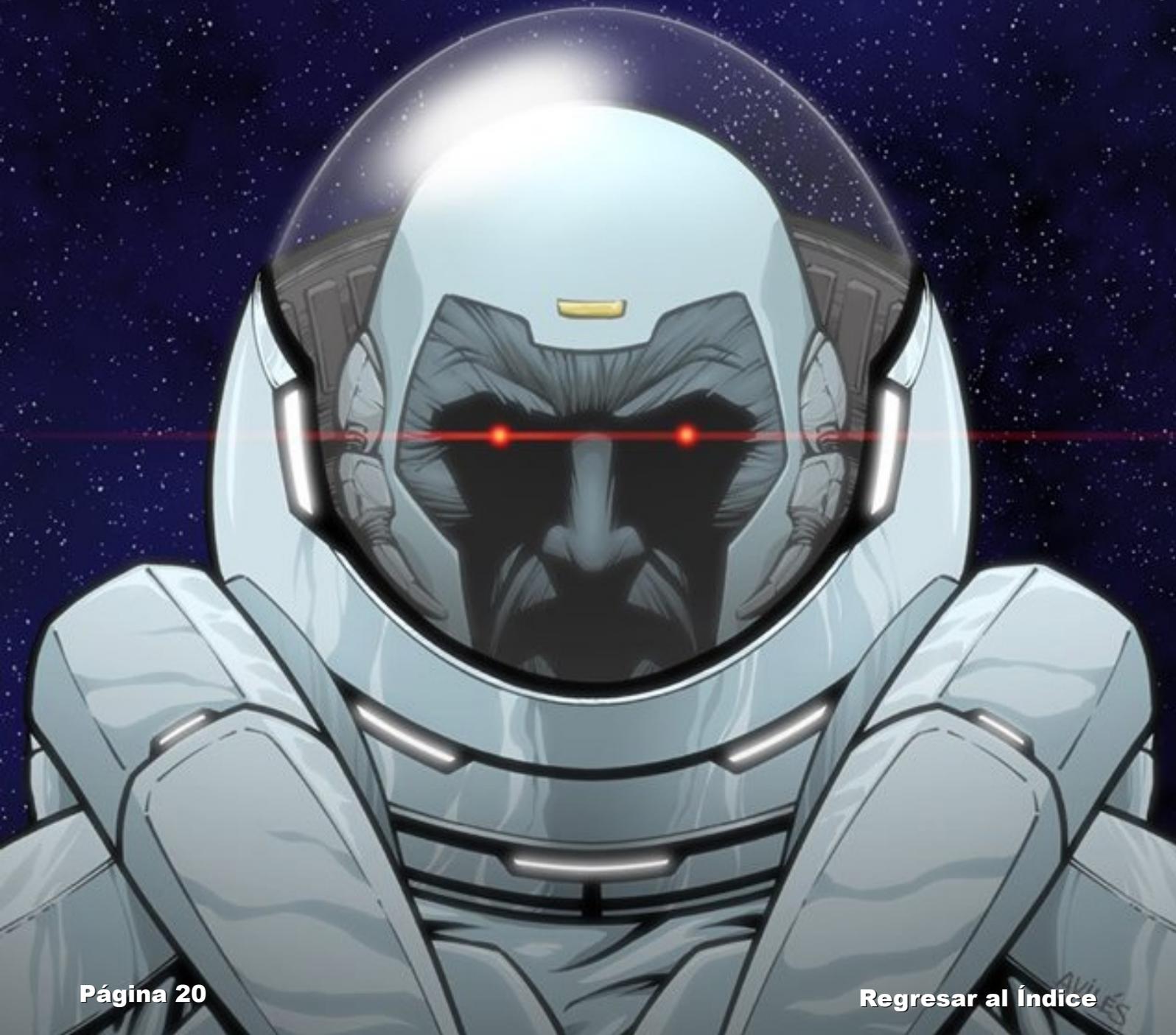
Por José Avilés



IR A LA WEB



VER CROWDFUNDING



SOBRE LA HISTORIA

La Anomalía de Encélado es un cómic de terror espacial dividido en tres tomos. En esta primera parte, titulada *El despertar*, conoceremos a la protagonista de nuestra obra, *Audra Bissette*, y al resto de personajes de la astronave *Táwros II* que la acompañarán durante los oscuros e inesperados eventos que se sucederán en la superficie helada de Encélado, uno de los muchos satélites que orbitan a Saturno.

TÁWROS 



La historia está ambientada en un futuro quizá no muy lejano, en donde la humanidad ha alcanzado altas cotas de desarrollo tecnológico, científico y social. Superados por fin los desafíos de épocas anteriores, como el problema de las fuentes de energía o de los recursos naturales, las nuevas generaciones han conseguido mitigar las diferencias y conflictos entre los países de la tierra. Esto ha provocado, entre otras cosas, un resurgimiento sin precedentes de la exploración espacial.



Esta primera parte de **La Anomalía de Encelado** se inicia con la inserción en la órbita del planeta Saturno de la astronave *Táwros II*, la cual reemprende la misión de exploración de este planeta y de sus satélites que iniciara su predecesora, la astronave *Táwros I*, más de una década atrás. El trágico final de la *Táwros I*, que misteriosamente acabó estrellada en la superficie helada de Encélado, y la extraña anomalía que envuelve a este singular satélite, son algunos de los enigmas que la tripulación de la nueva astronave se verá obligada a desentrañar aún a riesgo de entrar en conflicto con sus propios paradigmas científicos.



SOBRE LA CAMPAÑA

Ser capaz de llevar a cabo un proyecto como *La Anomalía de Encelado* con toda la calidad que se requiere, sin intermediarios, sin injerencias en la obra ni presiones innecesarias que mermen la calidad de sus páginas, es un lujo antes impensable. Poder tratar directamente con el cliente final, el lector de cómics, que busca incesantemente trabajos de calidad, tanto en su concepción y diseño como en su realización final, es un sueño que se va haciendo realidad gracias a las posibilidades que ofrece la financiación colectiva.

La campaña de *La Anomalía de Encelado* se está realizando en la plataforma de **crowdfunding Indiegogo**, y tiene carácter internacional, pudiendo ser accesible en dos idiomas: Español e Inglés. Junto con el cómic, se ofrecerá material exclusivo para coleccionistas, así como la posibilidad de conseguir dibujos originales del autor con temática de libre elección.

Como autor de cómics, la calidad de mi trabajo es actualmente mi mayor prioridad. Exceptuando la traducción al inglés y la impresión de los ejemplares, yo soy el único encargado de afrontar todos los aspectos creativos de esta obra (argumento, diseños, guión, dibujo, color, rotulación, etc..) y de controlar toda la logística necesaria para llevar a buen puerto este emocionante proyecto. Solo así puedo asegurarme de que el trabajo resultante será fiel a su concepción original y pueda satisfacer a los financiadores que decidan acompañarme en esta emocionante y a la vez enigmática aventura.

“Cada paso en el mundo de Invisible Inc. podría ser el último si no gestionas con cabeza las habilidades y recursos de los espías bajo tu mando, a los que tendrás que guiar tras las líneas enemigas en este notable juego de infiltración por turnos desarrollado por los creadores de Don't Starve y Mark of the Ninja.

3D Juegos

8,0

Valoración 3DJuegos
"Muy Bueno"



VÍDEO GAMER

TACTICAL ESPIONAGE

INVISIBLE INC

Plataforma: PC

Género: Estrategia, Turnos (Ciencia ficción)

Disponible en: Descarga digital

Desarrollador: Klei Entertainment

Distribuidor: Klei Entertainment

Lanzamiento: 12 de mayo de 2015

Juego de estrategia táctica inspirado en el clásico X-COM. Ambientado en el mundo del espionaje, el programa de Klei Entertainment nos da la oportunidad de liderar a un equipo de espías con la difícil tarea de adentrarse en instalaciones secretas para robar sus riquezas. Cada personaje cuenta con sus propias habilidades, que deben ser combinadas de forma inteligente para superar los sistemas de seguridad presentes en cada escenario de juego.



IR A LA WEB





Los peores efectos especiales
y escenas más ridículas



VER VÍDEO



VER TRÁILER



STAR TREK BEYOND 7.8.2016

LA VIDA EN LA TIERRA PROVIENE DE MARTE

Hace aproximadamente 3500 millones de años, Marte era un planeta cálido y húmedo con unas condiciones muy similares a las que disfrutamos hoy en la Tierra. Los biólogos creen que allí se originó la vida primero. A la Tierra llegan rocas de Marte con frecuencia. Rocas que salen disparadas del Planeta rojo por el impacto de algún asteroide o cometa y que podrían transportar organismos desde Marte hacia el planeta Tierra.

Ese traspaso de vida entre Marte y la Tierra, que hace veinte años se veía como una conjetura arriesgada, ya se ha aceptado dentro de la comunidad astrobiológica (y también la posibilidad de que la vida en la Tierra proviene del espacio exterior).

La panspermia es una teoría muy asentada en la comunidad científica, y propone que la vida puede tener su origen en cualquier parte del universo (y no proceder directa o exclusivamente de la Tierra).

La “migración” de la vida de Marte hasta nuestro planeta se basa en un buen número de hechos bien establecidos. **Primero**, cuando el Sistema Solar era aún joven, los climas de Marte y de la Tierra eran mucho más parecidos entre sí de lo que son hoy, de forma que la vida que surgiera en cualquiera de los dos mundos podría haber sobrevivido fácilmente en el otro. **Segundo**, se estima que han llegado ya hasta la Tierra cerca de mil millones de toneladas de rocas procedentes de Marte, arrojadas al espacio tras el impacto de meteoritos sobre la superficie marciana. Y **tercero**, se ha demostrado que algunos microbios son capaces de sobrevivir a estos tremendos impactos y, lo que es más, pueden mantenerse “en suspenso” durante los cientos, o miles de años de duración de su travesía espacial. Además, la dinámica orbital de Marte y de la Tierra hace que sea cien veces más fácil para una roca viajar de Marte a la Tierra que al revés.

De ser cierto –y las pruebas recientes lo indican–, **nosotros mismos seríamos los extraterrestres**, y la vida en la Tierra se habría originado a partir de la materia orgánica proveniente de otros mundos. Más concretamente en nuestro caso, de Marte.

La nueva prueba que la vida terrestre surgió en Marte, está además en una forma mineral y altamente oxidada del molibdeno, un elemento crucial para el origen de la vida pero que, hace más de 3.000 millones de años, solo estaba disponible en Marte (y no así en la Tierra).

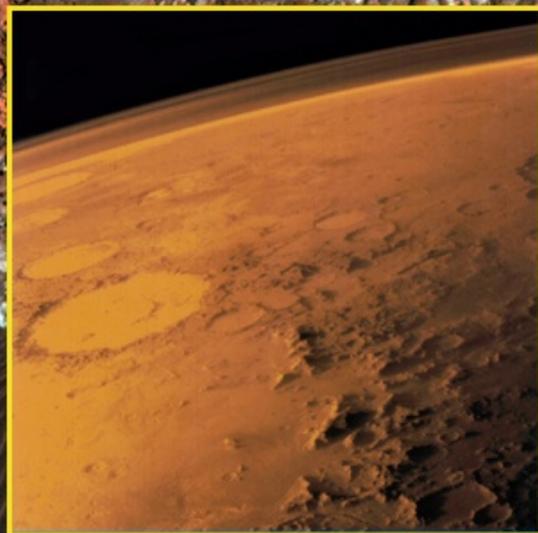
Solo cuando el molibdeno sufre una alta oxidación es capaz de influir en la formación de la vida temprana. Y esta forma oxidada de molibdeno no podría haber estado disponible en la Tierra en el momento en que la vida comenzó, porque hace tres mil millones de años la superficie de la Tierra tenía muy poco oxígeno (todo lo contrario que en Marte).

Además, la vida lo habría tenido muy difícil para surgir en la Tierra porque en ella había demasiada agua. De hecho, es incluso probable que el agua llegara a cubrir, en algunos momentos, la entera superficie de nuestro planeta. Y aunque el agua resulta fundamental para que la vida prospere y se desarrolle, no es adecuada para su origen. De hecho, el agua no permite que se concentre el boro en las cantidades necesarias para que la vida surja. Y, peor aún, resulta altamente corrosiva para el ARN (las moléculas genéticas más antiguas). Y si es cierto que en aquellos lejanos tiempos también había agua en Marte, también lo es que allí, en el Planeta Rojo, el agua cubría zonas mucho más pequeñas que en la Tierra primitiva.

Las pruebas parecen indicar que todos nosotros somos marcianos, que la vida comenzó en Marte y llegó hasta la Tierra en una roca.

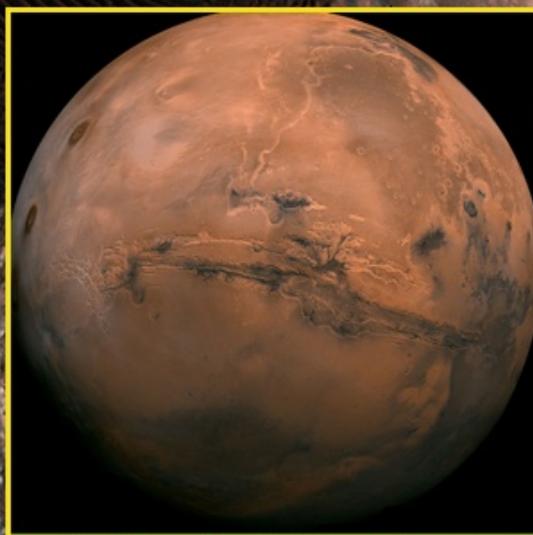
La idea de que el origen de la Humanidad está fuera de la Tierra, estaba muy generalizada entre las culturas antiguas. Y es curioso como la ciencia moderna y las teorías más antiguas sobre el origen de la vida, han llegado a la misma conclusión.

ASOMBROSAS FOTOS de **MARTE**



[Download](#)

20 FOTOS REALES EN HD
MARTE COMO NUNCA LO HABÍAS VISTO



A RIDLEY SCOTT FILM

HELP IS ONLY 140 MILLION MILES AWAY



FICHA TÉCNICA



MATT DAMON

THE MARTIAN

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS A SCOTT FREE / KINBERG GENRE PRODUCTION A RIDLEY SCOTT FILM MATT DAMON "THE MARTIAN" JESSICA CHASTAIN KRISTEN WUIG JEFF DANIELS MICHAEL PEÑA KATE MARA SEAN BEAN SEBASTIAN STAN AKSEL HENNIE AND CHIWETEL EJIOFOR MUSIC BY HARRY GREGSON-WILLIAMS COSTUME DESIGNER JANTY YATES FILM EDITOR PIETRO SCALIA, ACE PRODUCTION DESIGNER ARTHUR MAX DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DARIUSZ WOLSKI, ASC PRODUCED BY SIMON KINBERG, RIDLEY SCOTT, MICHAEL SCHAEFFER, ADITYA SOOD, MARK HUFFAM BASED UPON THE NOVEL BY ANDY WEIR SCREENPLAY BY DREW GODDARD DIRECTED BY RIDLEY SCOTT

Página 29

[Regresar al Índice](#)

IN CINEMAS SEPTEMBER 30 IN 3D

#TheMartian

SCOTT FREE

FOX

TM & © 2015 TWENTIETH CENTURY FOX

THE MARTIAN (Crítica de CINE)

Por Manu Castro

WEBSITE

Ridley Scott envuelve con una mimada cobertura de grandilocuente espectáculo visual y precisión científica el naufragio sideral de Andy Weir, odisea hiperrealista que, en su versión cinematográfica, se abandona con descaro y alegría a la minuciosidad y la adicción por los detalles técnicos de una probable misión tripulada a Marte.

Las naves, el hábitat artificial sobre la superficie marciana, el despliegue de artilugios destinados a sustentar la vida en tan inhóspito planeta, todos ellos artefactos ideados por la fuerza de la inventiva humana que toman las riendas de una narración de belleza un tanto aséptica; aventura de supervivencia y aislamiento sometida a la recreación digital del verdadero y fundamental protagonista de la cinta: la perturbadora desolación del Planeta rojo.

Matt Damon interpreta con suficiencia todo el tesón de su personaje, astronauta inasequible al desaliento (quizá sea este el elemento menos atractivo de la propuesta, un sujeto aislado de todo y todos que nunca se rinde y al que no vemos desfallecer, ni dudar, en momento alguno) reconvertido accidentalmente en proto-héroe improbable de ingenio infatigable y recursos ilimitados que hace frente a la adversidad con una mueca cómica en el rostro y un chistecillo gracioso en los labios, mientras espera paciente la reacción de sus congéneres en la Tierra, un puñado de almas cándidas, grupo sin fisuras éticas o morales, que recrea un baile frenético para intentar salvar su vida, la reputación profesional y la imagen de la agencia espacial ante la parte del planeta con acceso a agua corriente y supermercados abastecidos de patatitas; audiencia de ojos compasivos que mira con adoctrinada preocupación al naufrago, mientras atiende a un despliegue mediático que les arranque por un instante de una vida monótona, donde la exploración del cosmos representa infinitamente menos para su insulso devenir vital describiendo órbitas alrededor del Sol, que las sandeces del reality televisivo más popular del momento.

“Marte” actúa entonces, durante la preparación de la misión de rescate, de pulcro anuncio corporativo en favor de la carrera espacial y la financiación de operaciones de escala desmedida que hagan avanzar a la humanidad por el camino del progreso científico, todo ello rodeado de un estudiado halo de bienintencionado buen rollo internacional; marketing que roza la propaganda más burda en el momento en que los chinos se avienen a colaborar con la NASA, dejando al margen secretos militares y rivalidades pasadas, todo ello para traer de vuelta a la madre Tierra a todo un estandarte de la raza humana; un Robinson Crusoe menos solitario, desvalido y desesperado de lo que cabría esperar, apoyado en ese Viernes marciano que adopta la forma de transmisiones interplanetarias de intensidad y emoción crecientes.



VERTRÁILER



El presupuesto para The Martian ha sido de 108 millones de dólares.

La NASA colaboró activamente en la producción del film.

1 AÑO AISLADOS PARA SIMULAR VIDA EN MARTE

Un equipo de seis voluntarios vive desde el 28 de agosto 2015, bajo una cúpula sin comida fresca o privacidad; y sin ningún contacto físico con el mundo exterior.

El experimento denominado «**HI-SEAS IV**» es el intento más prolongado en el tiempo (1 año), para simular la integración y convivencia en una hipotética colonia espacial en Marte por parte de humanos.

La NASA había realizado pruebas similares, pero de cuatro y ocho meses. Actualmente, los expertos estiman que una futura misión tripulada al Planeta Rojo durará de uno a tres años. La cúpula bajo la que ya viven estas seis personas mide 11 metros de diámetro y 6 metros de alto, y servirá para ver a lo que tendrán que enfrentarse los primeros colonos en el Planeta Rojo.

Una vez a la semana, a la «tripulación» se le permite estirar sus piernas en el exterior (con equipo de astronauta), para realizar experimentos, como si formaran parte de una misión tripulada a Marte. Además, se pueden comunicar con el control de la misión, sus familias y el público por medios electrónicos, pero con el debido retraso para simular cuánto tarda un mensaje en viajar desde el Planeta Rojo a la Tierra.

El experimento tiene el objetivo de abordar y estudiar en profundidad el elemento humano de la exploración espacial y los posibles problemas que pueden surgir ante el hecho de vivir en grupo en un espacio tan reducido.

Sophie Milam, Joceyln Dunn, Zak Wilson, Allen Mirkadyrov, Martha Lenio y Neil Scheibelhut son los nombres que pasarán a la historia por este proyecto.



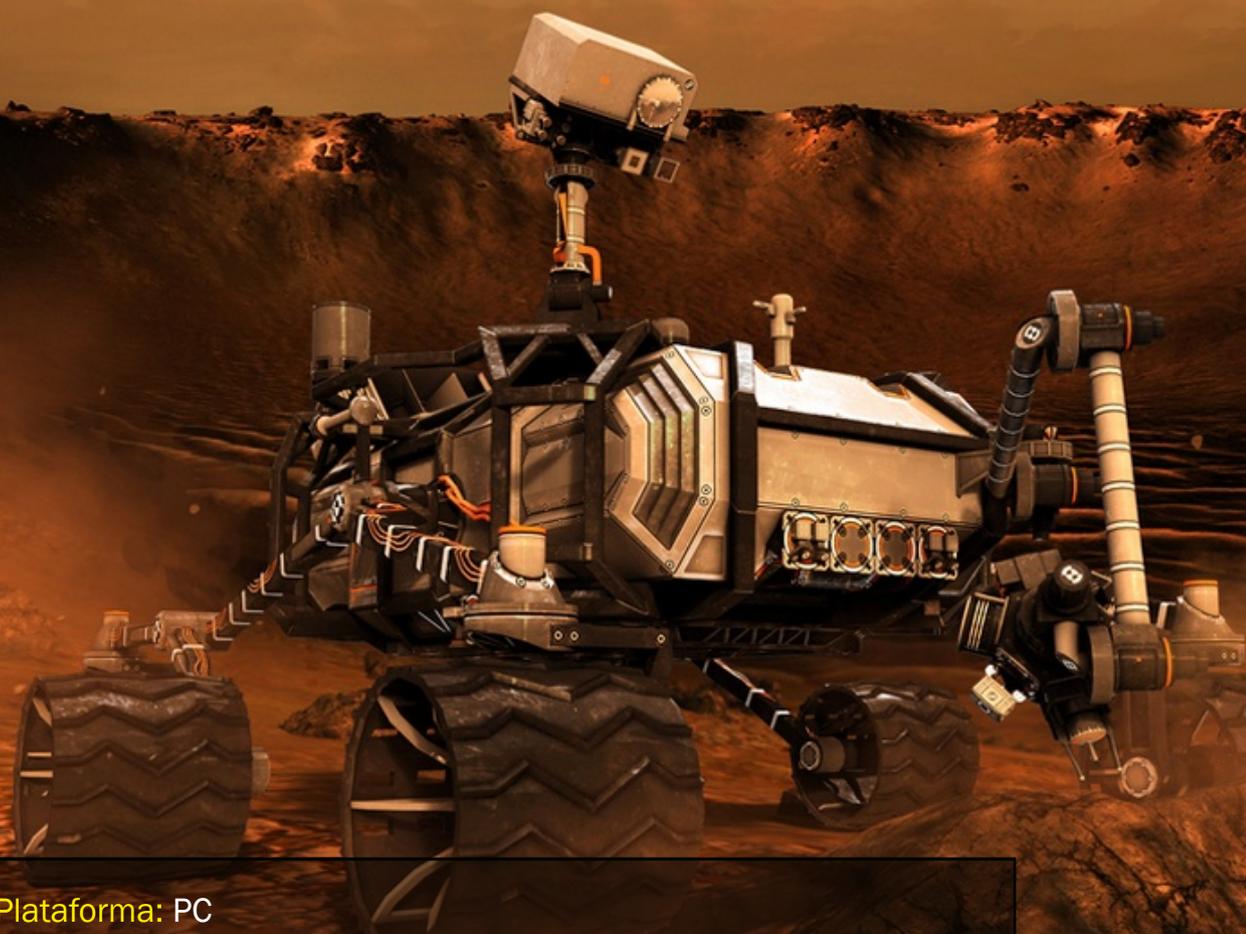
IR A LA WEB



TAKE ON MARS



IR A LA WEB



Plataforma: PC

Género: Simulación, Espacial (Ciencia ficción)

Disponible en: Descarga digital

Desarrollador: Bohemia Interactive

Distribuidor: Bohemia Interactive

Lanzamiento: Junio de 2015

Take On Mars nos reta a explorar Marte operando desde la distancia un vehículo todoterreno de exploración. Podremos cumplir todo tipo de misiones de ciencia en diferentes lugares de Marte, explorando el Planeta Rojo y editando diferentes escenarios, cumpliendo todo tipo de misiones, con un sistema dinámico de destrucción para nuestro robot.



VER TRÁILER

FOTO PANORÁMICA DE MARTE

Combinando 407 fotografías obtenidas por la sonda Curiosity, con tiempo, y mucha habilidad para unir las, el fotógrafo y usuario de 360Cities Andrew Bodrov, prácticamente ha creado un **“tour virtual” de Marte en cuatro gigapíxeles** (90.000 por 45.000 píxeles). El fotógrafo ha utilizado 295 fotos tomadas con la Narrow Angle Camera y 112 con la Medium Angle Camera del rover. Gracias a que todas las fotos tomadas por Curiosity son de dominio público, puesto que son publicadas por la NASA, ahora y gracias a este trabajo, podemos disfrutar de asombrosos detalles de rocas y la propia sonda.



VER APLICACIÓN

ÚLTIMA INCIDENCIA EN LA NEMISIS

Por Abián G. Rodríguez Martí **BLOG**

La alarma chirría en los oídos, no sé si la jodida cosa se acerca. Cincuenta centímetros de acero viejo y policarbonato manchado, me separan del vacío. La única luz, brillo azul eléctrico a través de una ranura de cristal escarchado. Vigilo -inmóvil- conteniendo aire con sabor a humo. El soldador convertido a lanzallamas apagado entre las manos, me tiemblan.

Veinte metros de oscuridad y bultos engañosos, detrás está la exclusiva. La alarma grazna, no queda tiempo. Camino agazapado, de reojo todo se mueve. Distingo la pegatina rusa: *запереть*. A mi espalda cruje el metal, giro. Mide tres metros y es todo negro, sus miembros como pistones y cables neumáticos, sus garras parecen aluminio. “Clic”, la chispa del soldador, lo levanto y rocío con gas inflamado, me quemo las cejas. Chilla más que la alarma y retrocede. Tengo cinco segundos. Me giro para correr, una silueta negra de tres metros contra la exclusiva. Por eso estaba en todas partes, son dos.



ALEJANDRO WEBSITE PLAZA

¿Qué impulsa a un exitoso broker de la bolsa de Nueva York, al director del Centro de Satélites de la Unión Europea, al presidente de una prestigiosa compañía naviera de comercio internacional, a la propietaria de una tienda de productos ecológicos y a una pequeña niña del sureste asiático a dejarlo todo y emprender un viaje por medio mundo en busca de la supervivencia?



“ Merece la pena dar una oportunidad a nuevos autores con ideas frescas. Es una perfecta elección si os gustan los libros que enganchan :) ”

Carmen M



VER FICHA

Valoración en Amazon
NOTA: 9.4 (20 Usuarios)

**Cuando el mundo se apague,
la luz buscará otros caminos para brillar**

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

James Cameron debía empezar a rodar Alita, Ángel de Combate, tan pronto como terminase la segunda y tercera entregas de Avatar (que rodará de manera prácticamente simultánea). Lleva más de una década detrás del proyecto, pero sin embargo, el director canadiense está tan ocupado con el universo de los Na'vi que ha decidido pasarle la versión de imagen real del manga GUNNM de Yukito Kishiro a **Robert Rodriguez**, calificando al realizador de Sin City como su sustituto ideal.

“Robert y yo llevamos años buscando colaborar en una película juntos, así que me emocionó cuando dijo que quería hacer Battle Angel. Es un gran colaborador y ahora mismo estamos como dos niños construyendo una pista de karts, pasándonoslo en grande improvisando creativa y técnicamente. Este proyecto me es muy cercano y querido, y no hay nadie en quien confíe más que Robert, con su virtuosismo técnico y su estilo rebelde, para hacerse cargo de la dirección. Estamos deseando aprender el uno del otro mientras hacemos una película épica y molona”.

'Battle Angel', la historia de Yukito Kishiro, está ambientada en un mundo futurista dominado por cyborgs tras una guerra catastrófica que terminó con los humanos. El argumento se centra en Alita, una chica robot que aparece en un vertedero con la memoria borrada, y que acaba siendo reconstruida por un científico cazarrecompensas.

Con el paso del tiempo, la cyborg comienza a recordar pautas de combate y artes marciales en su programación, lo que la llevará a cuestionarse su procedencia. Alita se enfrentará a criaturas de otros planetas y a múltiples enemigos, con tal de descubrir su pasado.





VER TRÁILER

(Película animada de 1993)

“ *Humans es un drama fresco.*
New York Times

“ *Los actores interpretando a los synths son una obra de arte.*
Variety



VER TRÁILER

PERFECTLY. DESIGNED



+ INFO

SERIE BASADA EN LA
GALARDONADA SERIE
SUECA DE CIENCIA
FICCIÓN REAL HUMANS,
DE LARS LUNDSTRÖM

HUMANS

ALL NEW ORIGINAL SERIES
COMING THIS FALL



¿EL FIN DE LA HAMBRUNA?



Se confía que con las impresoras 3D de comida en el mercado, se podrá frenar el hambre en el mundo (o al menos, así lo considera la NASA).

Hace un par de años, las primeras hamburguesas de laboratorio tenían un precio de cientos de miles de dólares, tardaban mucho en cultivarse, y tenían un sabor más bien insípido. Sin embargo, actualmente estas hamburguesas son ya tan baratas (unos 9 euros), que podrías comprarlas (y además, han sufrido notables mejoras gustativas).

Desde mediados de 2012, se está trabajando en impresoras capaces de imprimir “carne” perfectamente comestible. La carne creada mediante esta técnica, si bien es “artificial” en el sentido que no proviene de un animal criado y sacrificado al efecto, posee las mismas proteínas y aspecto que la carne real, y puede ser digerida y aprovechada por nuestro organismo sin problemas.



Ante el temor de las acciones que está realizando un superhéroe considerado un semidiós (Superman), el vigilante nocturno de Gotham City llegará a la ciudad de Metrópolis para hacerle frente, mientras el mundo lucha por descubrir quién es el héroe que verdaderamente necesita.

Estreno: 23 Marzo 2016



VER TRÁILER

FROM DIRECTOR ZACK SNYDER

BATMAN v SUPERMAN

DAWN OF JUSTICE

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

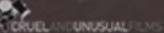
AN ATLAS ENTERTAINMENT/CRUEL AND UNUSUAL PRODUCTION A ZACK SNYDER FILM "BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE"

BEN AFFLECK HENRY CAVILL AMY ADAMS JESSE EISENBERG DIANE LANE LAURENCE FISHBURNE JEREMY IRONS HOLLY HUNTER GAL GADOT MUSIC BY HANS ZIMMER

CO-PRODUCERS JIM ROWE GREGOR WILSON CURTIS KANEMOTO COSTUME DESIGNER MICHAEL WILKINSON EDITED BY DAVID BRENNER, ACE PRODUCTION DESIGNER PATRICK TATOPOULOS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LARRY FONG

BASED ON CHARACTERS FROM DC COMICS BATMAN CREATED BY BOB KANE SUPERMAN CREATED BY JERRY SIEGEL AND JOE SHUSTER EXECUTIVE PRODUCERS CHRISTOPHER NOLAN EMMA THOMAS WESLEY COLLIER GEOFF JOHNS DAVID S. GOYER

WRITTEN BY CHRIS TERRIO AND DAVID S. GOYER PRODUCED BY CHARLES ROVEN DEBORAH SNYDER DIRECTED BY ZACK SNYDER



Marc es un joven barcelonés que, enfermo terminal, decide someterse a un tratamiento de críonica para congelar su cuerpo hasta que se descubra una cura para su enfermedad. Al hacerlo, no podía ni imaginar que el momento de su descongelación se prolongará más de mil doscientos años, cuando Gretchen, capitana de la nave Calicó, y su compañero el androide Rob, encuentren su cápsula de críonica flotando entre las ruinas de una antigua batalla espacial.



MARC

EL ÚLTIMO TERRÍCOLA

LA FURIA DE DACKHARA



[VER FICHA](#)



“La he devorado en un par de noches y porque al día siguiente madrugaba a las 06:30 y se me acabó la batería. Espero que sea el primer libro de una larga saga.

David

Valoración en Amazon
NOTA: 9 (10 Usuarios)

S O M N I A

“Los creadores de Amnesia vuelven a sorprendernos con una gran aventura de terror que más allá de los sustos provocados por las monstruosas criaturas que la protagonizan, y no son pocos precisamente, nos ha conquistado por su impecable diseño de niveles y lo retorcido de su argumento.

3D Juegos

9,0

Valoración 3DJuegos
“Magnífico”



VIDEO GAMER

Plataforma: PC, PS4, Mac, Linux
Género: Acción, Aventura (Terror / Ciencia ficción)
Disponible en: Descarga digital
Desarrollador: Frictional Games
Distribuidor: Frictional Games
Lanzamiento: 22 de septiembre de 2015

Videojuego de terror y ciencia ficción de los creadores de Amnesia. Abordando temas tan profundos como la propia conciencia, recoge inspiración de Isaac Asimov o Phillip K. Dick y está planteado en perspectiva en primera persona como es tradicional en el estudio.



IR A LA WEB

Frictional Games nos entrega un thriller psicológico donde algo nos acecha mientras nos adentramos a los claustrofóbicos laboratorios de la instalación PATHOS-II.

¿Qué significa ser humano? Esa es la pregunta que Frictional Games hace a los jugadores dentro de su nuevo juego de terror psicológico, SOMA. Aclamado como un juego de terror y supervivencia, SOMA inyecta el debate psicológico en una narrativa convincente que dejará a los jugadores en duda sobre la moralidad de sus decisiones desde el principio. Si una máquina parece humana, y piensa que es humano... ¿está bien destruir esa máquina?

Los jugadores asumen el papel de Simon Jarrett, un joven que trabaja en una tienda de cómics en Toronto, Ontario. Después de sobrevivir a un accidente automovilístico que deja a su amigo muerto, Simón comienza a sufrir de trauma cerebral, y se somete a un tratamiento en el cerebro con la esperanza de encontrar una cura para sus problemas. Todo lo que sucede después de que él se sienta en esa silla, se transforma en una montaña rusa psicológica que sólo Frictional Games podría diseñar. Despertar en los pasillos ensangrentados que forman la estación submarina PATHOS-II, con el peligro que acecha en cada esquina, es sólo el comienzo. El verdadero tormento está dentro de la cabeza del jugador.

Si bien no tuve ningún problema con estilo de juego (escóndete y evade a los enemigos), cada uno de los monstruos se siente como una tarea repetitiva (la mayoría de las veces es una cuestión de abrir una puerta, ocultarse porque el monstruo puede escuchar cuando abres las puertas y luego continuar hacia adelante una vez que el enemigo regresa a su patrón de comportamiento habitual). Si un monstruo golpea a Simon, él entra en un "modo herido" y los jugadores deben correr riesgos para ponerse a salvo y poder curarse. Si son golpeados antes de la curación, se acabó el juego y se tiene que volver al punto de control anterior. Los monstruos se acoplan al ritmo del juego, pero en última instancia no son necesarios para el resto de la narración. Afortunadamente, el paisaje hace un gran trabajo distrayendo de los fallos en la inteligencia artificial del enemigo.

En el aspecto técnico, los gráficos y la música son espectaculares. El juego corrió sin problemas desde el principio y no se presentaron bugs. El aspecto más flojo al respecto, sigue siendo el comportamiento de los enemigos, los cuales se dejan engañar fácilmente o te ignoran si presionas agachar junto a una caja.

SOMA es un juego de survival horror que es, sin duda, uno de los mejores del género; su entorno y la trama son brillantes ejemplos de cómo cautivar al público. Frictional Games ha hecho un gran trabajo en el mantenimiento de su reputación 'juego de terror' a través de solo la narrativa. Un juego que sondea tu alma por medio de preguntas, cuya trama apasionante te obligará a continuar.

LA PREGUNTA ELUDIDA

OPINIÓN

Por Koldobika Ascaso



LEER ARTÍCULO
(12 Pàginas)

“Un servidor espera que el futuro sea más optimista, pero se trata solo de un deseo personal.”

Fritz Lang's

METROPOLIS

Lo que la teoría del multiverso dice es que no existe un único universo (el que habitamos), sino un sinnúmero de universos más. Aunque muy usado en la ciencia ficción, actualmente la propuesta es consecuencia de teorías físicas elaboradas.

Las evidencias científicas que postulan su posible existencia, son hoy en día un argumento muy usado para desbaratar la hipótesis del diseño inteligente. La idea que existen muchos universos con distintas leyes y variables, hace que la posibilidad de vida en el nuestro responda a simple estadística y no a principios de creación divina premeditada. Es lógico pensar entonces, que si la vida se da en determinadas circunstancias, en un elenco infinito de universos haya quienes la alberguen y quiénes no. Aunque hasta puede, que el concepto que tenemos de vida ajustado a nuestra condición, no sea representativo de lo que en verdad es y significa la vida en toda su extensión; e incluso podríamos deducir que no hay vida, cuando en realidad lo que hay es una 'vida' tan distinta a la nuestra, que no la detectamos.

El Doctor y científico de la NASA Steven Dick, sugiere que la comunidad SETI debería considerar la tolerancia ambiental los "post-biológicos"; seres primariamente biológicos como nosotros, que han trascendido gracias a la tecnología, a una condición nueva indetectable por los métodos que utilizamos. "La inteligencia artificial buscará lugares que proporcionen la materia primera y energía (y piensa en cuásares, no en planetas habitables)", explica.

¿Es nuestro universo en su conjunto una pequeña isla contenida dentro de un meta-mundo infinitamente vasto y diversificado?

Este multiverso –si fuera verdadero– supondría un cambio radical en nuestra profunda comprensión de la física. Las leyes reaparecerían como tipos de fenómenos, y el precepto ontológico de nuestro universo debería ser abandonado. En otros lugares del multiverso existirían otras leyes, otras constantes, otra cantidad de dimensiones; y nuestro mundo sería sólo una pequeña muestra de lo que en verdad existe. Si la teoría ya es fascinante, su aceptación implica lo inimaginable. Por ejemplo; Supongamos que la teoría del multiverso es factible. Eso querría decir que hay infinitos universos; Unos con leyes extremadamente parecidas al nuestro, y otros completamente distintos (imposibles de imaginar por nuestra parte).

De entrada, considerar eso supone que, si su cantidad es infinita, la diferenciación entre ellos debe ser incomprensible e inimaginablemente grande por un lado, y en su otro extremo, ínfima; extremadamente parecidos y casi idénticos entre sí (quizá que uno tiene 1 átomo más que otro). ¡Porque 1 átomo puede ser determinante! Dependiendo de la escala referencial que tomemos, nuestro universo por ejemplo, era más pequeño que un átomo en sus primeros estadios de formación. Por tanto;

¿Cuál sería la mínima diferenciación posible entre 2 universos que conforman un grupo infinito de universos sumamente parecidos?

Es decir; ¿Cuál es la información mínima distinguible posible?

Y en su otro extremo, ¿Cuán distintos pueden llegar a ser los universos que conforman el multiverso?

Cuando afrontamos la cuestión del increíble ajuste requerido por los parámetros fundamentales de la física para permitir la emergencia de la complejidad (un humano, p.ej), existen varias vías posibles de pensamiento. Si no se desea utilizar a Dios o a un increíble azar que hayan provocado unas condiciones iniciales extremadamente precisas, podríamos considerar que dado que la complejidad –y, en particular, la vida- es un proceso adaptativo, podría haber emergido en casi cada tipo de universo (a su modo).

Esta es una respuesta seductora, pero muchos opinan que nuestro propio universo nos ha demostrado que la vida requiere de condiciones muy específicas para existir. Resulta difícil imaginar la vida en un universo sin química o con otro número de dimensiones. Quizá resulte difícil imaginar “la vida tal y como la conocemos” en otros universos con leyes distintas, pero eso no significa que “seamos el ejemplo y máximo exponente de lo que significa ser un ser vivo” (sino un ejemplo más de lo posible; que dada nuestra condición encasillada, empaña nuestra aceptación de otras posibilidades igualmente factibles).

Desde un punto de vista más filosófico, la teoría de los multiversos desafiaría tanto la exclusividad del ser humano como su lugar central en el cosmos, por lo que también provoca fervorosos debates teológicos.

Los religiosos sostienen que las leyes-variables-sucesos “justos y correctos”, han permitido la existencia del ser humano, y que si algo hubiese sido levemente distinto, no existiríamos. Es decir, que si se dieron las condiciones cósmicas necesarias para que apareciera la vida, es porque habitamos en un universo inteligentemente diseñado. Pero si hay un variado multiverso, el universo diseñado específicamente para la vida dejaría de ser una prueba de la existencia de Dios. Además, la existencia o no del ser humano, tampoco es, cosmológicamente hablando, nada relevante. Hagámonos estas simples preguntas;

¿Consideras que una bacteria está interpretando la existencia del modo como en verdad es?

¿Pues qué te hace pensar que tu interpretación es la correcta?

Y lo más importante; ¿No pueden darse más sentidos de los que tenemos actualmente? (¿o hasta otros completamente distintos?). Evolutivamente eso ha pasado, y nada indica que si hasta el momento hemos adquirido cada vez más sentidos, dejemos de hacerlo en el futuro. Los sentidos son lo que nos permite percibir donde estamos metidos... Entonces, ¿Cuál es la percepción idónea? ¿Cuántos sentidos se requieren, y de qué tipo para experimentar la verdadera existencia?

Lo que biológicamente no podemos saber, debemos descubrirlo mediante la utilización de herramientas cada vez más complejas y refinadas que utilicen soportes no biológicos.

Algunos sostienen que tales artilugios llegarán a tal complejidad, que acabarán por superar la inteligencia humana. En ese punto que se ha llamado "singularidad", o nos fusionamos con ellas hasta trascender nuestra condición biológica (recordemos, según Steven Dick, eso ya ha pasado en nuestro universo), o nuestra exterminación es inevitable (pues todos sabemos que en este planeta, y en el mejor de los casos y condiciones, sin desarrollo tecnológico para poder migrar y adaptarnos al espacio exterior, nuestra extinción será inevitable) [...]



VER VÍDEO

EXILIADO EN EL FUTURO

“El autor ha sabido crear un mundo futurista dos siglos más tarde del nuestro, así como unos personajes fuera de su tiempo que se plantean dilemas tanto morales como personales.

Laura Ramón Lorenzo



VER FICHA

Valoración en Amazon
NOTA: 7 (15 Usuarios)

El futuro: Línea temporal que todavía no ha sucedido. En otras palabras, es una conjetura que bien puede ser anticipada, predicha, especulada, postulada, teorizada o calculada. Cuando Álex parece tener la vida perfecta junto a su mujer Ariel sufre un accidente y el S.S.E.M. lo hace reaparecer 202 años después, en una época muy dispar a la suya, donde las ciudades se han tenido que reinventar y nada es como antes.

ISMAEL SANTIAGO RUBIO



AMPLIAR



Ivan Laliashvili
DEVIANART

ESCENARIO FUTURO

Por Víctor Vila Muñoz

WEBSITE

La inmersión masiva de los robots en el mercado laboral, supone muy pocas vacantes para los humanos. El trabajo escasea y además es ya imposible mantenerse accediendo a él (debido a una precariedad en aumento y que va extendiéndose), por lo que se generalizan unas "pagas de ciudadanía", para que las personas puedan subsistir y seguir consumiendo (la base de un modelo capitalista que lejos de desaparecer, se acentuará todavía más en el futuro).

A todo esto, las empresas pequeñas y medianas se han extinguido (así como la clase media), y solamente proliferan multinacionales y megacorporaciones que se han hecho con el control del capital y el poder financiero (además del político).

Los estados son consabidos títeres en manos de las megaempresas, y les rinden sumisa pleitesía mientras ejercen meras tareas de administración.

Las pagas ciudadanas de las que hablaba (algo mínimo; más bien miserable), las pagan las megacorporaciones y los poderes financieros, que con ganancias abrumadoras, pueden permitirse semejante desembolso (para mantener así, cual cerdos en una granja a la espera del matadero, a una población sumisa y subyugada que ha perdido toda capacidad de reacción).

De este modo, casi la totalidad de la gente vive casi en la miseria, y mientras, una minoría adinerada se enriquece paulatinamente acentuando todavía más la brecha existente entre ellos y una ciudadanía completamente dependiente de sus ayudas y controlada por una policía prácticamente militarizada (sino robotizada, directamente).

Con los ejércitos y fuerzas del orden bajo mando automatizado (y por tanto, sin consciencia ni posibilidad de sublevación o cuestionamiento), se culmina una situación que se ha ido acentuando paulatinamente a lo largo de los años; la absoluta dominación de la élite acaudalada y completa desarticulación de la democracia a escala global.



THE SHANNARA CHRONICLES SERIE

La historia transcurre siglos después de haber sufrido un holocausto nuclear que termina con la civilización actual. La trama combinará el drama con la aventura y la fantasía.

Basada en las novelas de Terry Brooks.

Estreno 5 enero 2016



[VER MÁS](#)

Tia Marie Maze
DEVIANART



A FILM BY MARCO KALANTARI

— THE SHAMAN —

Danny Shayler, David Sayers, Susanne Wuest, Edmund Jäger,
Adam Thomas Wright, Anton Noori, Stefan Bernhard, Samuel Jung

WEBSITE

*NOMBRADO COMO "UNO DE LOS MEJORES
CORTOMETRAJES DE 2015"*



VER CORTOMETRAJE

(Puede verse subtulado
al castellano)

En el año 2204, la
humanidad está en
guerra y un joven
chamán debe confrontar
el alma de una máquina
de batalla.



DANNY SHAYLER DAVID SAYERS SUSANNE WUEST "THE SHAMAN" EDMUND JAEGER
ADAM WRIGHT ANTON NOORI STEFAN BERNHARD JÜRGEN THOMAS KIENAST HELENA BRADY MIRA KÖNIG
"HÄHNCHEN JENWEIN" URSULA BARCELUS "MIKELFRIEDE HASNHÜTTL LIANE BAAL" MARCO KALANTARI
"MANUEL GRANDPIERRE" "NILS KIRSCHOFF" "BERNHARD MAUSCH" "UTAQ"
"SUGLARI VIA HAD" "CHRISTINE ADAM ERNST GOLDA" MARCO KALANTARI
"MARCO KALANTARI"



“Creo que la conciencia o su precursor, llamémosla protoconciencia, ha existido en el universo desde siempre, quizás desde el Big Bang.

Stuart Hameroff

El estudio a escala subatómica del cerebro que realizan Penrose y Hameroff parece buscar, en última instancia, la respuesta a la siguiente cuestión: ¿Evolucionó la conciencia a partir de procesos complejos entre las neuronas del cerebro (como defienden la mayoría de los científicos), o la conciencia es “previa” a los procesos del cerebro (como señalan las corrientes espirituales)?

LA CONCIENCIA PROVIENE DEL ALMA HIPÓTESIS PENROSE-HAMEROFF



VER VÍDEO

IMPLANTACIÓN Y BORRADO DE RECUERDOS

Por Víctor Vila Muñoz [WEBSITE](#)

Desde hace un par de años, la emblemática película “Desafío total” no parece ya algo descabellado y fruto del entretenimiento, sino una línea de trabajo que está empezando a dar sus primeros -y sorprendentes-, resultados.

«Podemos formar un recuerdo, borrarlo y luego reactivarlo, a voluntad, aplicando un estímulo que selectivamente refuerza o debilita las conexiones sinápticas (entre neuronas)», dice Roberto Malinow, doctor en neurociencia y director de un estudio de la Universidad de California que ha conseguido que las ratas olviden tener miedo.

En primer lugar, los científicos modificaron genéticamente a un grupo de ratas para hacer a algunas de sus neuronas sensibles a la luz de una cierta naturaleza. A continuación, les enseñaron a asociar estímulos luminosos sobre estas células nerviosas con descargas eléctricas y dolorosas en sus patas. En consecuencia, las ratas aprendieron a tener miedo a los estímulos luminosos (hasta sin necesidad de que hubiera esas descargas eléctricas).

Cuando los científicos comprobaron que este aprendizaje se produjo en parte por el fortalecimiento de ciertas conexiones, trataron de debilitarlas con unos impulsos luminosos distintos. Finalmente, fueron capaces de debilitar estas sinapsis hasta el punto que las ratas olvidaron asociar la luz con el dolor; es decir, que **olvidaron tener miedo**.

Pero lo más llamativo, es que los investigadores descubrieron que podían volver a la situación original; fueron capaces de reactivar el recuerdo del dolor y que las ratas volvieran a tener miedo a las descargas, aún cuando no habían vuelto a sufrir el dolor.

«Podemos hacer que un animal tenga miedo, luego que no lo tenga y luego que lo vuelva a tener; solo con estimular los nervios con frecuencias de luz que fortalecen o debilitan las sinapsis», dijo Sadegh Nabavi, del grupo de investigadores.

¿Qué ocurriría si la medicina pudiera llegar a **borrar los recuerdos incómodos o dolorosos**?

La posibilidad de borrar recuerdos puede sonar todavía aventurada, pero los investigadores están convencidos de que dentro de poco se podrán utilizar sus hallazgos para ayudar a personas que han sido víctimas de experiencias traumáticas, a olvidar sus recuerdos dolorosos.

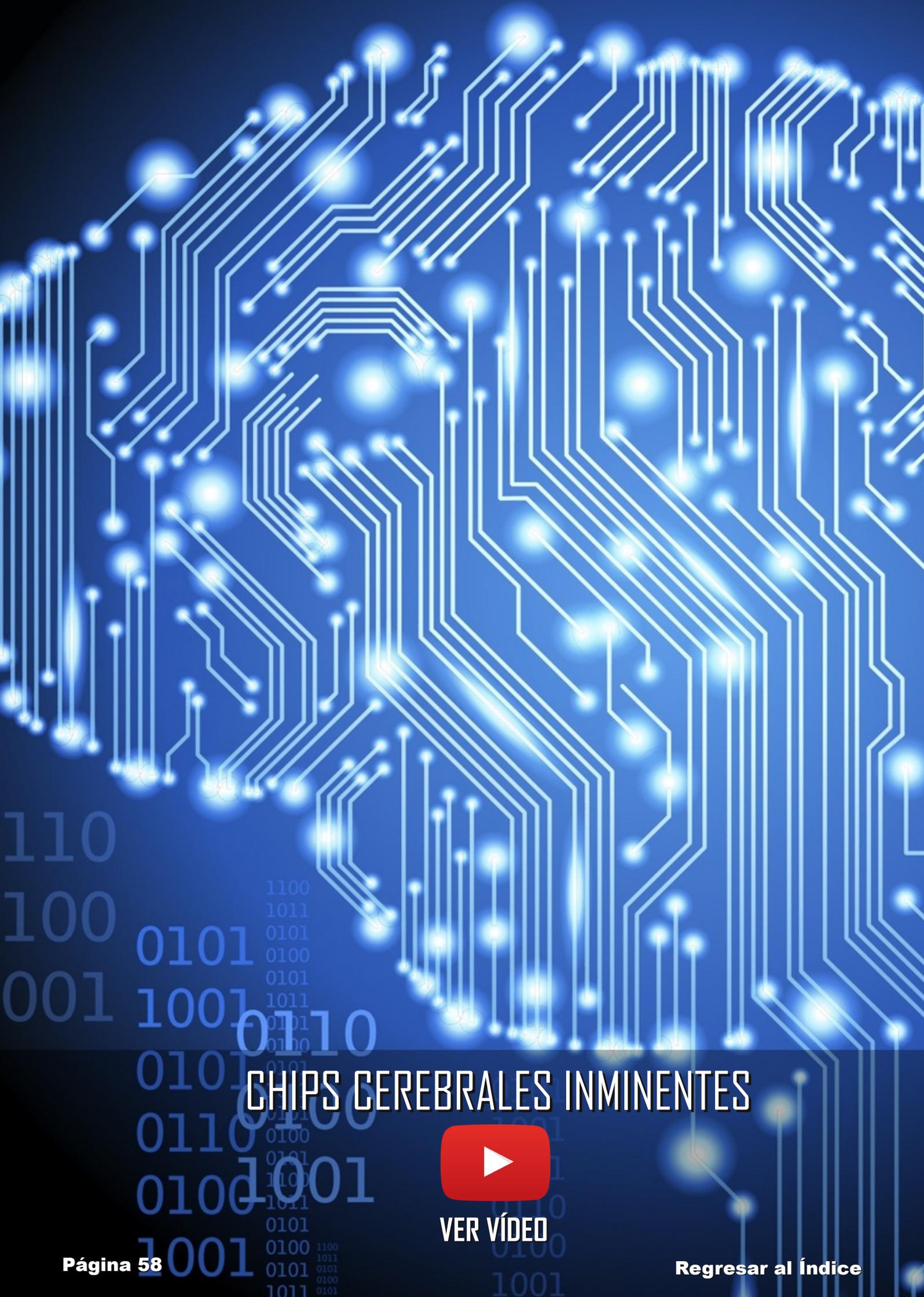
¿Y si además, se pudiera **curar la enfermedad de Alzheimer**? Realmente, las investigaciones en esta línea son en realidad muy útiles en la lucha contra el Alzheimer. Esta enfermedad se produce debido a la acumulación de péptido beta amiloide o proteína Tau, una molécula que debilita la conexión entre las neuronas y provoca demencia (afectando al pensamiento, lenguaje y memoria).

Si los resultados obtenidos por el equipo de Malinow se reproducen, quizás su metodología podría servir para estudiar algunos mecanismos y fortalecer las conexiones sinápticas de estos pacientes.

«Como nuestro trabajo muestra que podemos revertir los procesos que debilitan las sinapsis, deberíamos poder contrarrestar algunos de los efectos de la proteína beta amiloide en pacientes de Alzheimer», ha asegurado el Doctor Leon Thal, otro de los científicos de la Universidad de California.

Otras investigaciones ya **están implantando recuerdos falsos** en ratas. El objetivo es desarrollar fármacos capaces de manejar enfermedades mentales como la esquizofrenia o el desorden de estrés postraumático. Es posible que cuando este proceso sea comprendido completamente, aparezcan también aplicaciones “recreativas” del mismo; implantando o borrando recuerdos a gusto del consumidor.

Sobra decir que esta tecnología puede llegar a ser tan beneficiosa como perturbadora, si no se hace un buen uso de ella...



CHIPS CEREBRALES INMINENTES



[VER VÍDEO](#)

LO QUE NO SABÍAS



VER VÍDEO

Los actores principales (Harrison Ford y Sean Young), no se tragaban; y el actor, no fue precisamente caballeroso con ella.

Fue un fracaso de taquilla en su estreno.

BLADE RUNNER

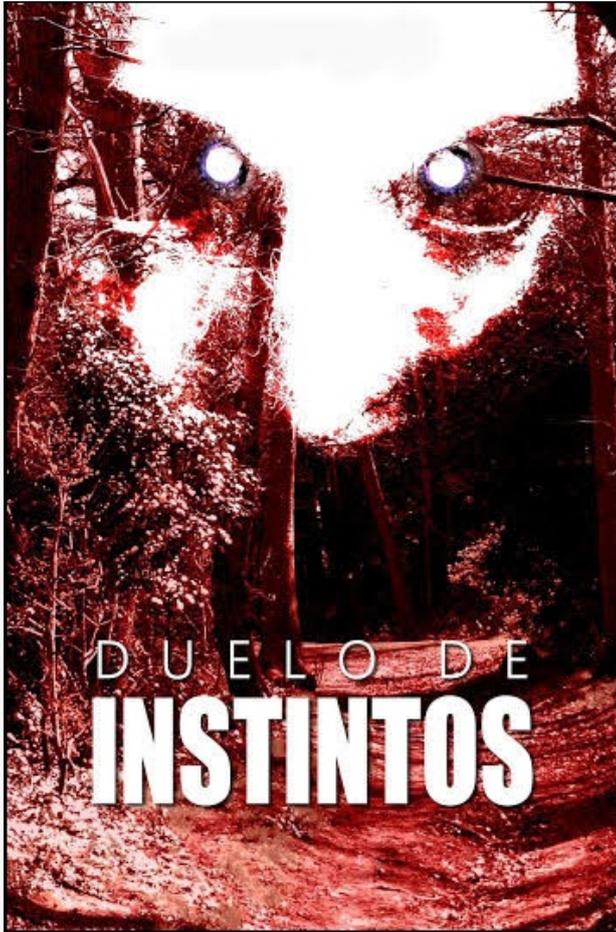
NOVELA DUELO DE INSTINTOS

WEBSITE

Por Ernesto Molina
BLOG



VER FICHA



AUTOR:
Sergio Corbi

La vida tal y como la conocemos se ha vuelto loca. Todo se transforma sin control y rápidamente, convirtiendo el peligro y lo imprevisible en una constante. Ya no queda un solo rincón donde cobijarse... excepto, el “refugio de las montañas”, un lugar oculto tras una abrupta cordillera en el que unos pocos supervivientes intentan recobrar la cordura que antaño llegaron a conocer.

En aquel recóndito paraje, Marie estudia las misteriosas mutaciones de flora y fauna que se originan con cada amanecer. Obsesionada con el mundo exterior, del cual tan solo ha escuchado historias, finalmente se enfrentará a él tras una sangrienta noche. La locura que lo gobierna arrasará con su realidad, haciéndole comprender cuan enorme estupidez fue el deseo de conocerlo.

Valoración en Amazon
NOTA: 8.8 (13 Usuarios)

Duelo de instintos es una novela de ciencia ficción que como muchas otras, toma la premisa de la supervivencia post-apocalíptica. Con una maestría excepcional, el autor crea un universo donde la evolución sucede a paso acelerado. Nuevas especies aparecen todos los días y la humanidad ya no es la especie más apta.

Con un estilo acelerado que mantiene la tensión en un punto álgido durante toda la novela, el autor intercala entre los párrafos donde sus personajes se enfrentan a extravagantes e impredecibles criaturas y los pasajes donde después de sobrevivir se cuestionan sus decisiones morales hasta el cansancio.

Lo de siempre: Personajes estereotipados y más de un cliché en los diálogos. Es cierto que nunca te pierdes en los diálogos; cada uno de los protagonistas tiene una personalidad tan excesivamente definida, que siempre sabes quién está hablando. No les falta complejidad pero simplemente, pueden resultar predecibles.

Lo nuevo: Un universo cambiante con algunas explicaciones bastante creíbles; los nuevos peligros resultan tan inesperados para los personajes, como para el lector. A diferencia de otras novelas, ésta carece “válvulas de alivio de presión” así que más te vale que la puedas leer de una sentada.

En resumen: Duelo de instintos es un magnífico ejemplo de la ciencia ficción post-apocalíptica, que mantendrá al lector al filo del asiento de principio a fin.

ROSTROS



VER CORTOMETRAJE

Seis meses han pasado desde que apareció el primer infectado, ahora el mundo es un caos. Esta es la historia de dos jóvenes que luchan por su supervivencia en medio de ese caos.

REPARTO: ALEGRÍA GARCÍA - LUCÍA LORCA

GUIÓN: RAFAEL CAÑETE - JOSÉ ANTONIO JARILLO - MARÍA ROMERO DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: ANTONIO DOMÍNGUEZ

DIRECTOR: RAFAEL CAÑETE

BELLA ROSA PRODUCCIONES DISEÑO: FCSAINZ



BELLA ROSA
PRODUCCIONES



ESTRENO

29 Enero de 2016

The 5th Wave nos cuenta la historia de Cassie Sullivan (Chloë Grace Moretz), que sobrevive a cuatro oleadas de ataques alienígenas contra la Tierra. En busca de salvar a su hermano pequeño, conocerá a un misterioso joven que puede ser su última esperanza para sobrevivir.



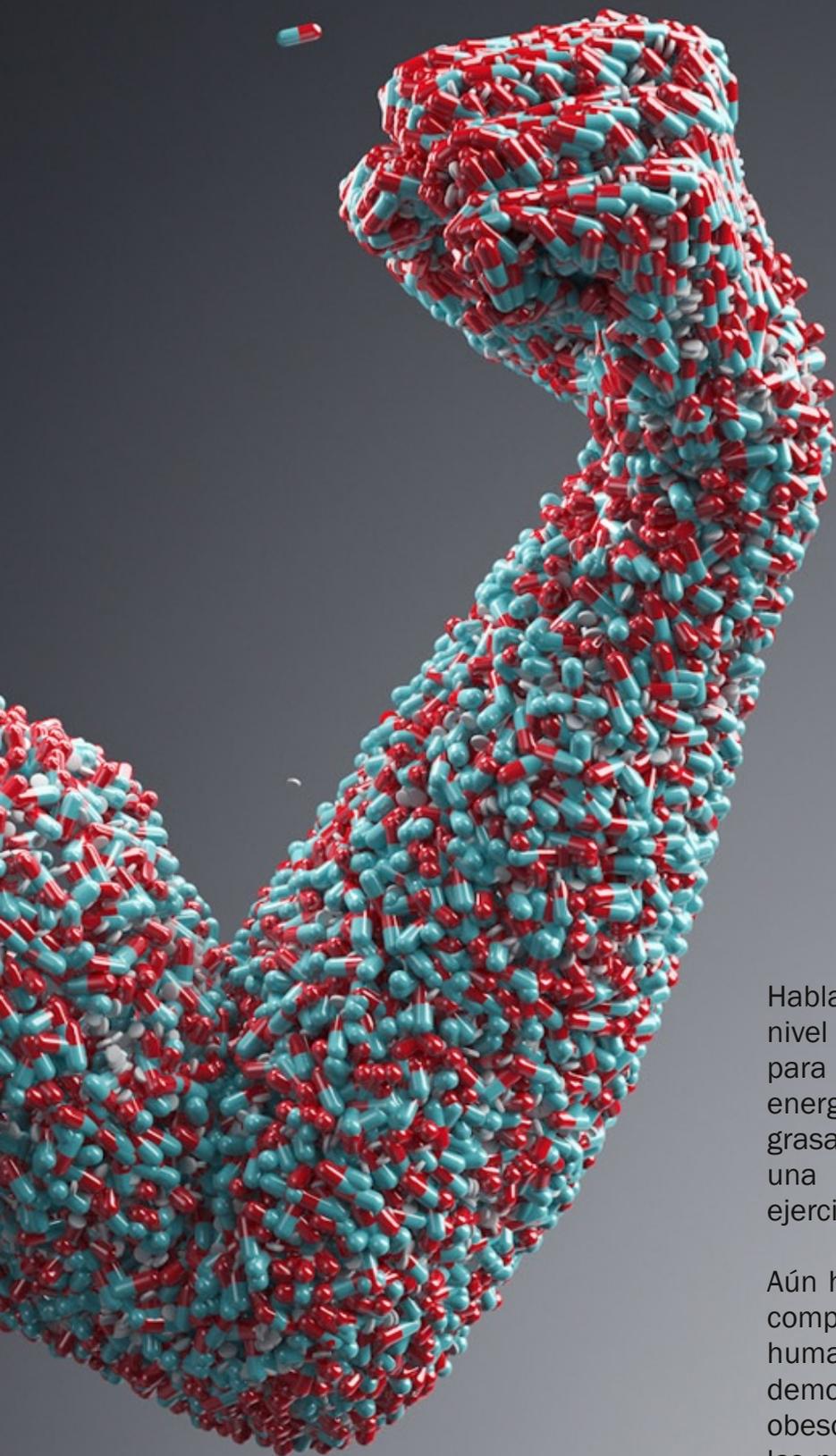
VER TRÁILER

THE 5TH WAVE

MEDICAMENTO QUE SUSTITUYE EL EJERCICIO

Un equipo de investigadores del Reino Unido, ha descubierto un fármaco que en un futuro cercano podría permitir estar en forma y bajar de peso, con solo tomar una pastilla (y sin tener que sudar ni cansarse).

La sustancia no solo reduce el peso y colesterol, sino que también puede servir para curar la diabetes del segundo tipo, ya que normaliza los niveles de glucosa en la sangre.



VER VÍDEO

Hablamos de una pastilla que actúa a nivel molecular, engañando a las células para que crean que han agotado su energía, y obligándolas a gastar glucosa y grasas aumentando su metabolismo, en una proporción equivalente a la del ejercicio intenso.

Aún hay que hacer muchas pruebas para comprobar que es seguro para los humanos, pero la sustancia ya existe y ha demostrado su eficacia en seres vivos obesos. Así que teóricamente, si supera las pruebas de seguridad, también podrá funcionar en personas.



VER TRÁILER

INDEPENDENCE DAY 2

ONLY IN THEATERS
2016

Estreno: 1 Julio 2016

Utilizando tecnología obtenida de los extraterrestres, las naciones de la Tierra, previendo el regreso de los invasores, han colaborado en un gigantesco programa de defensa para proteger el planeta. Pero nada puede prepararnos para hacer frente a la avanzada e inaudita fuerza de los atacantes. Sólo la inventiva de unos pocos hombres y mujeres valientes puede rescatar a nuestro mundo del borde de la extinción.

10 HÍTOS EN EL ESPACIO

Bruce McCandless, ostenta el record de protagonizar el paseo espacial más largo y escalofriante de la historia. Era un 7 de febrero de 1984, cuando este astronauta realizó una de las hazañas humanas más estremecedoras de la historia, al separarse del transbordador Challenger a una distancia de 100 metros.



Podemos considerar al astronauta Guennadi Padalka (57 años), como el viajero más grande de todos los tiempos, puesto que gracias a sus constantes desplazamientos por el espacio, ha conseguido avanzar hacia el futuro.



VER VÍDEO

伊藤英明 武井咲 山下智久 山田孝之 小栗旬

Adaptación con personajes reales, del exitoso anime bajo el mismo nombre. Con el objetivo de instalar tecnología capaz de hacer posible la vida en Marte, los científicos del Siglo XXI implementan un programa que consiste en enviar cucarachas y moho a la superficie marciana. Pero cuando en el año 2577 llega la primera nave tripulada a Marte, se encuentran con la desagradable sorpresa de ser atacados por unos mutantes extremadamente fuertes, mezcla de humanos y cucarachas.

生き残るのは
オレたちだ。



VER TRÁILER

Estreno en 2016

テラフォーマーズ

TERRAFORMARS

三池崇史 監督作品

伊藤英明 武井咲 山下智久 山田孝之 ケイン・コスギ 菊地凛子・加藤雅也 小池栄子・篠田麻里子 滝藤賢一 太田莉菜 福島リラ 小栗旬

原作「テラフォーマーズ」作:貴家悠/画:橋賢一(集英社「週刊ヤングジャンプ」連載) 脚本:中島かずき 音楽:遠藤浩二

製作:映画「テラフォーマーズ」製作委員会 制作プロダクション:OLM 制作協力:東映会 配給:ワーナー・ブラザーズ映画

▼ terraformars-movie.jp ©貴家悠・橋賢一/集英社 ©2016映画「テラフォーマーズ」製作委員会

2016.4.29 FRI 火星着陸

超人気コミック完全映画化のアクションエンターテインメント!

TIENDA DE REGALOS PORTALCIENCIAFYFICCION

Es un placer anunciaros que acabamos de instalar una **TIENDA** de productos de ciencia ficción, con el fin de reducir el desembolso al que estamos sometidos y complementar los contenidos y servicios de nuestra web. Como ya sabéis, portalcieniciayficcio es una plataforma de ciencia ficción completamente gratuita y sin ánimo de lucro, y a parte de un sistema de donaciones voluntarias que prácticamente no aporta nada de dinero, no tenemos ningún ingreso económico para mantener el portal abierto. No tenemos ni un solo anuncio publicitario en nuestras páginas, ni molestos banners, ni ventanas flotantes y todo ese tipo de cosas que abundan tanto.



Portalcieniciayficcio no tiene almacenados ni en stock, los productos que se venden en la tienda; algunos son **GRATUITOS**.

Tenemos un convenio con Amazon por el cual por cada venta que les hagamos, cobramos una pequeña comisión. Esta tienda es un trabajo escaparate que reúne los productos de ciencia ficción más populares, interesantes y valorados en Amazon (por eso no es de extrañar que cuando te decidas finalmente a comprar algo, tengas que pasar por su web para materializar la transacción).

Las posibles ganancias de la venta de artículos de la tienda, se destinarán a la actualización de la web y desembolso ocasionado por tareas de programación y de mantenimiento de nuestra plataforma.

Si queréis enteraros de los productos que vamos subiendo a la tienda, podéis suscribiros a nuestro canal youtube de **Regalos ciencia ficción**.



SYNCHRONICITY

MAGNET RELEASING, POPFILMS and SOAPBOX FILMS PRESENT AN ALEXANDER A. MOTLAGH PRODUCTION A JACOB GENTRY PRODUCTION "SYNCHRONICITY" STARRING CHANDRAN MANKUICHT
BRIANNE DAVIS ALI BOWEN WITH SCOTT PUYTHRESS AND MICHAEL IRONSIDE MUSIC BY BEN LOVETT PRODUCTION DESIGNER JEFFREY PRAFT COSTUME DESIGNER ERIC MADRISON, F.S.E. EDITOR JACOB GENTRY
EXECUTIVE PRODUCERS ALEX ORR PRODUCED BY CHRISTOPHER ALENDER ALEXANDER A. MOTLAGH WRITTEN BY JACOB GENTRY ALEX ORR DIRECTED BY JACOB GENTRY



Un físico logra inventar una máquina que pliega el tiempo, con el objetivo de viajar al pasado y detener a una misteriosa mujer que le robó su invento.



[VER TRÁILER](#)



“He leído y viajado al mismo tiempo como uno mas en la nave y ahora me encuentro en el "otro mundo" ansiando aventuras.

José Antonio



La inminente destrucción de la tierra obliga a la humanidad a buscar un lugar donde comenzar de nuevo. Una anomalía en el espacio tiempo llevará a los supervivientes hasta un remoto planeta donde la luz y el color son los principales protagonistas, pero no están solos. Una especie con características totalmente humanas y criaturas que en la Tierra desaparecieron hace más de dos millones de años serán el primer contacto en un mundo donde iniciarán su nueva historia.

AMANECCER EN OTROS MUNDOS



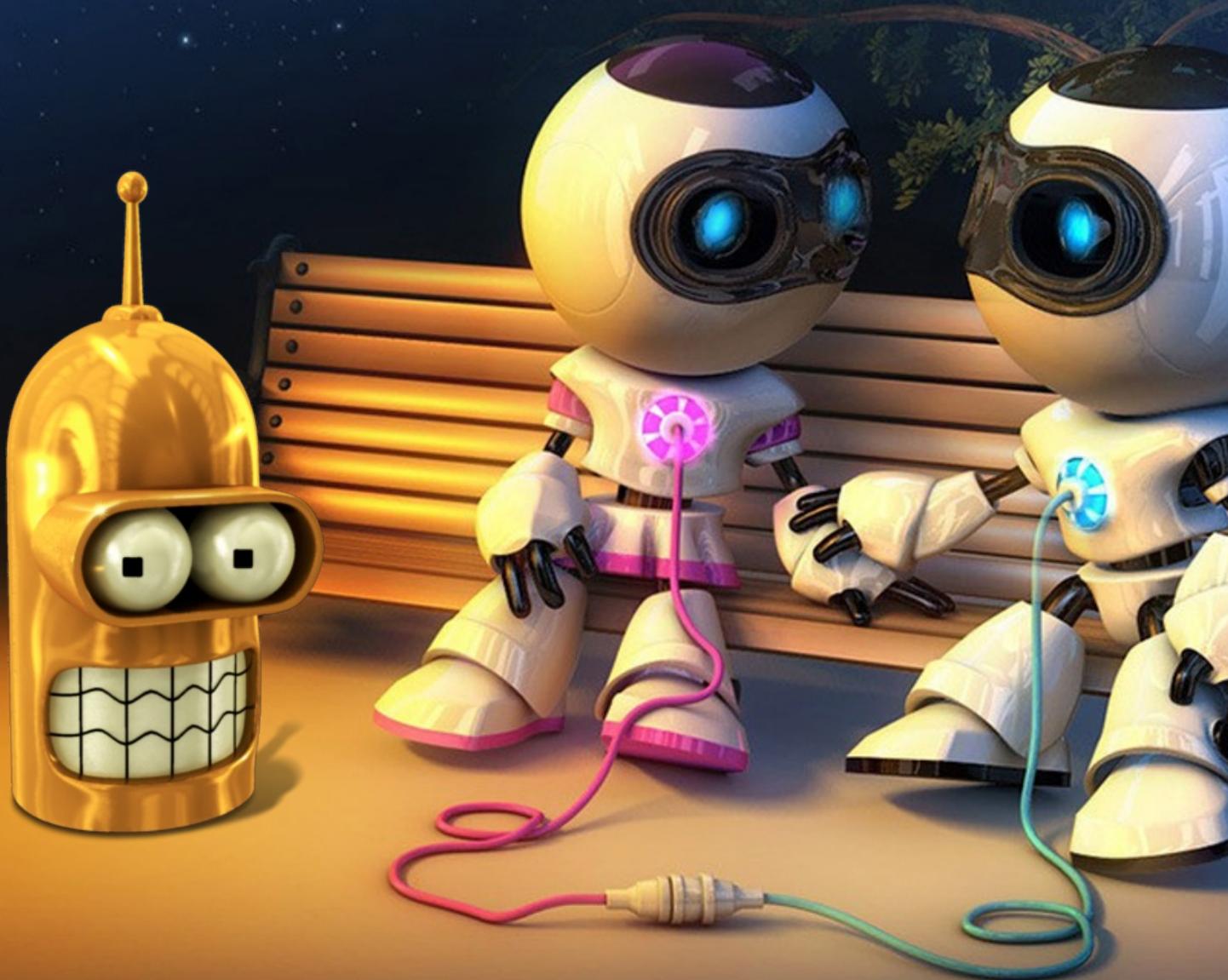
VER FICHA

Valoración en Amazon
NOTA: 6.8 (12 Usuarios)



SALIR EN LA REVISTA... ¿CÓMO COLABORAR?

Si no tienes material propio, puedes igualmente colaborar en nuestra revista; simplemente, danos a conocer alguna creación del género que encuentres interesante y nos pondremos en contacto con su creador/a. Con solo buscar por la red material relevante, podrías ayudarnos a la confección de contenidos de la revista.



Si has realizado algún trabajo relacionado con la ciencia ficción y quieres compartirlo con los demás, contacta con nosotros y estudiaremos el modo más adecuado para presentarlo en nuestra revista y darle un poco de publicidad (cualquier formato nos sirve).

Podemos dedicarte un espacio en la revista y publicitar tus creaciones para colaborar en su difusión. Es una tarea que ya hacemos diariamente desde el portal, pero procuramos sintetizar lo más relevante en la revista.

En definitiva, Portalcienciayficción está a vuestra disposición para anunciar y compartir creaciones de ciencia ficción, y darlas a conocer en la medida de nuestras posibilidades.

No lo pienses más y... ¡Anímate!

Email: portalcienciayficción@gmail.com

Son las tres AM, no puedo dormir y afuera está lloviendo. Desde que deje de usar los lentes de realidad virtual hace una semana, casi no he podido conciliar el sueño. Me asomo por la ventana y veo la calle como siempre: llena de basura, de vapores que emergen por las alcantarillas y de gente que camina indiferente, insensible, hostil; o de gente arrumbada en rincones húmedos y sucios, tal vez inconsciente, tal vez muerta...

La luz del Sol ya no penetra hasta aquí abajo, los enormes rascacielos la bloquean desde hace muchos años. Ahora iluminamos nuestros días con potentes reflectores o con las miles de luces neón de los anuncios publicitarios que están por todos lados. Mi pequeño departamento es como una prolongación de ese mundo exterior: es oscuro, sucio e indiferente. Yo vivo entre un montón de basura, no tengo muebles ni cama; después de perder mi empleo debido a mi adicción a Arcadia Net, poco a poco los fui vendiendo todos para sustentar mis necesidades básicas.

Llueve tenuemente. Entre unos contenedores de quién sabe qué sustancias, encima de un charco de agua sucia, esta una mujer tirada con sus lentes de realidad virtual. A ella no le importa el clima, la dureza de la sociedad, la crueldad de la vida. Ella seguramente se encuentra en Arcadia Net; ahí debe ser una persona feliz y popular y el Sol debe estar brillando en lo alto del cielo.

Hace un año yo despreciaba a la gente adicta a Arcadia Net, los odiaba por huir del mundo real. Pero ahora los entiendo. Es mil veces preferible vivir en ese otro mundo donde eres como quieres y no existe el sufrimiento; donde yo era alto, rubio y atlético, y existen novecientas doce personas que están al tanto de lo que hago día a día. Ahí no usaba lentes, no era flaco ni escuálido, no padecía hambre o frío; en Arcadia Net me asomaba por la ventana de mi casa y veía mi amplio jardín rebosante de vida, mi piscina, mis árboles frutales, a mi labrador agitando su cola y ladrándome de alegría.

Pero ahora ese mundo virtual también se esta pudriendo. Hay tanta gente adicta a Arcadia Net, tanta gente que se abstrae por completo de la realidad y que se olvida incluso de sus necesidades vitales, que el Imperio ha tenido que actuar radicalmente. Ahora cada día que ingresaba a Arcadia Net era más parecida a lo que veo por la ventana de mi departamento, incluso ya había cuerpos con lentes de realidad virtual tirados en sus calles virtuales. Desde hace varios meses la ciberpolicia ha contaminado la plataforma transformándola en algo muy parecido al mundo real; ahora ahí también hay dolor y miseria; lo estético esta desapareciendo: yo ya poseo una apariencia física muy parecida a la auténtica. Se dice que aun en Arcadia Net las cosas serán peores que aquí, ya que sólo de esa forma la gente abandonará su adicción y regresará a la verdadera vida. Es horrible. El Imperio lo ha fastidiado todo.

Esta situación es terrible. Ya no hay un lugar donde resguardarse de tanta porquería y sufrimiento. Han surgido plataformas clandestinas, pero ninguna ha logrado el realismo de Arcadia Net y además son desmanteladas con rapidez por la policía cibernética. Hace un par de días entre a una de ellas y lo único que conseguí fue un dolor de cabeza.

Afuera un perro viejo y feo escarba entre la basura. Me recuerda a mi labrador, se parecen mucho... Pero tal vez nunca lo vuelva a ver, porque ya no pienso regresar... Estoy atrapado en esta realidad.

WWW.PORTALCIENCIAYFICCION.COM

PORTAL - FORO - BLOG - GALERÍA - FACEBOOK - TWITTER - YOUTUBE

*REGÍSTRATE EN NUESTRO PORTAL Y
FORMA PARTE DE NUESTRA COMUNIDAD*

REGISTRARSE

HAN COLABORADO

VÍCTOR VILA MUÑOZ, LUIS CÉSAR LN, IVAN LALIASHVILI,
FRANCISCO BADILLA, ABIÁN G. RODRÍGUEZ, JOSÉ AVILÉS,
IGNACIO CLAVERO, ERNESTO MOLINA, KOLDOBIKA ASCASO,
TIA MARIE MAZE, MANU CASTRO, ABIÁN G. RODRÍGUEZ.

Revista Portalcenciayficción Nº6 (Versión 2.0)

Depósito Legal: GI.247-2013

Licencia Creative commons BY-NC-ND

