



***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°7

Libre distribución - Febrero 2017
REVISTA GRATUITA Y SIN ÁNIMO DE LUCRO

STAR TREK

DESCARGAS

ARTÍCULOS

CINE

ANTOLOGÍA

CIENCIA

LITERATURA

CÓMIC

VIDEOJUEGOS

...Y MUCHO MÁS!!!

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

Email: portalcienyficcion@gmail.com

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

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCXSDIKYvySy1yFxpJAJqN3A>

Nota de la REDACCIÓN

¡Hola a tod@s! Ante todo, me disculpo por la tardanza...

De nuevo os traemos nuestra revista digital gratuita, para amantes del género de ciencia ficción. Queremos una vez más agradecer vuestra fidelidad y os animamos a difundir nuestra revista para que la ciencia ficción pueda llegar, gratuitamente, a cuanta más gente mejor. La revista sigue con la interactividad y el hipertexto, y con los contenidos de costumbre: cine, literatura, ciencia, cómic, videojuegos, ilustraciones, artículos, vídeos, etc. Espero que sea de vuestro agrado. Me despido, y recordad: Futuro, es Ahora.

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



PRESENTACIÓN

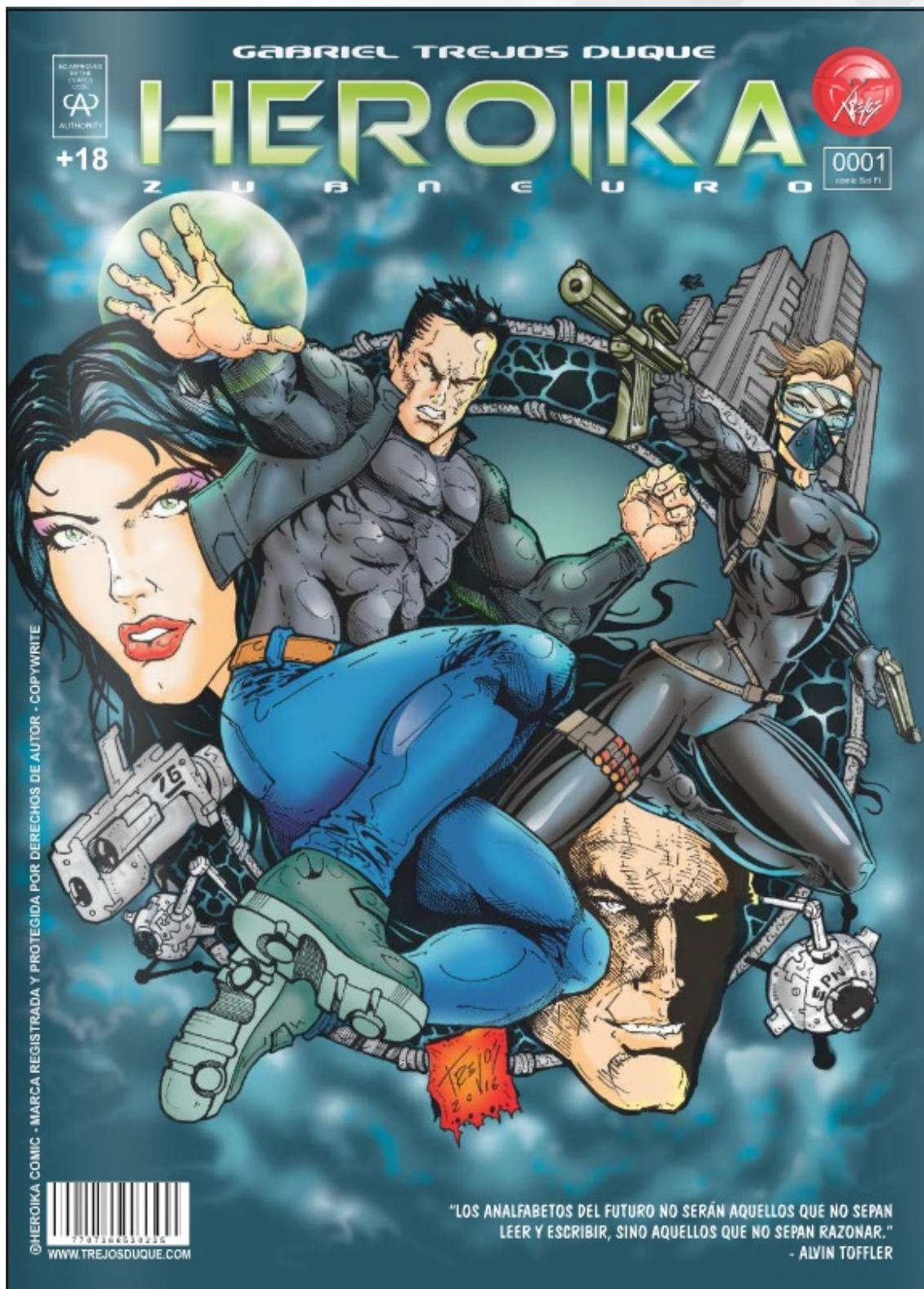
Revista Portalcienyficcion Nº7

Depósito Legal: GI.247-2013

Licencia Creative commons BY-NC-ND

Editor: Víctor Vila Muñoz | C/ Marquès Caldes de Montbui 117 4º,3 | Girona (España)

- 03 Historieta: Heroika Subneuro
- 24 Intento para definir la Ciencia Ficción
- 26 Series de Star Trek
- 29 Crítica: 'Star Trek: Beyond
- 30 Crítica: La Llegada
- 32 Novela: Los últimos contribuyentes
- 33 Películas de Ciencia Ficción 2016
- 34 Cine: Proyecto Lázaro
- 35 Sexo con robots más común que entre Humanos
- 36 Asombroso Marte
- 39 Inventos de la Ciencia Ficción que ya son una realidad
- 42 Los mejores efectos especiales
- 44 Novela: Abuelos y nietos contra los Extraterrestres
- 45 Momentos espeluznantes del cine de Ciencia Ficción
- 46 Efectos especiales en el cine - Personajes reales vs digitales
- 47 La sonda Juno llega a Jupiter el 4 de Julio
- 48 Cortometraje: The Holo Xperience
- 50 Literatura: I Lovecraft Collection
- 51 Ilustración: Ignacio Del Horno
- 53 Crítica: Star Wars - Rogue One
- 55 Novela: Soguetto
- 56 Entrevista: Victor Vila Muñoz, por Universo La Maga
- 58 Cine: Nuestras recomendaciones
- 59 Novela: La esfera de Boltzmann (reseña)
- 61 ¿Qué pasaría si usases el 100% de tu cerebro?
- 64 Cortometraje: La caja de Pandora
- 65 Videojuego: Tales from the borderlands
- 67 Películas de viajes temporales *no muy conocidas*
- 71 Serie: Westworld (análisis)
- 72 Libro: Pioneros de la Ciencia Ficción japonesa
- 73 Películas de Ciencia Ficción + Terror
- 74 Novela: 'Luna: Apogeo'
- 75 Relato: Mayordomo del siglo XXIII
- 77 La filosofía oculta en Matix
- 78 El sorprendente asunto de los manuscritos rechazados
- 79 Historia de la Ciencia Ficción y sus subgéneros
- 80 Lo que no sabías de la estación espacial china
- 81 ¿La materia no existe y nunca tocamos nada?
- 82 Películas rusas de Ciencia Ficción
- 83 Cine: Repomen (análisis)
- 84 Cine: Ghost in the shell
- 85 Curiosidades y anécdotas de rodaje
- 91 Lo que no sabías de la saga Terminator
- 92 Robots emblemáticos de la Ciencia Ficción
- 93 Manipular genes ya es cosa de niños
- 94 Invasiones alienígenas emblemáticas del cine
- 95 Los peligros del creacionismo
- 97 Videojuego: Alien isolation *no muy conocidas*
- 99 Empieza la sexta extinción - El oxígeno... ese gas contaminante
- 101 Cortometraje: X-Story
- 103 La especie humana dentro de 100 millones de años
- 106 Tienda de regalos Portalcienciayficción
- 107 Una posibilidad científica sobre la existencia de Dios
- 108 Videojuegos gratuitos
- 109 Ciencia Ficción dura vs Ciencia Ficción blanda
- 111 Novela: Un Dios tangible
- 112 Sorteo de la mejoras películas
- 113 Novela Luna:Luna Nueva (Reseña)
- 114 Películas reflexivas y peculiares de ciencia ficción
- 115 **Antología Portalcienciayficción**
- 116 Contactos y colaboradores de la revista



Historia que se desarrolla en el postfuturo, donde la biotecnología y el gobierno global igualitario es propietario de la mente humana y de sus ideas, con la alucinación colectiva de que es por el bien común.



WEB DEL AUTOR

"LOS ANALFABETOS DEL FUTURO NO SERÁN AQUELLOS QUE NO SEPAN LEER Y ESCRIBIR, SINO AQUELLOS QUE NO SEPAN RAZONAR."
- ALVIN TOFFLER

POSTFUTURO... EL MUNDO QUE
SOÑAMOS NUNCA FUE.



SPN
SOCIAL PORTABLE NEWS

ESTADO DE DECEPCIÓN...
GRANCITY.

EL GOBIERNO GLOBAL DE SHINNA HA DECLARADO QUE LA GUERRA CIVIL EN NORTEAMERICA NO SERA ATENDIDA POR EL COMITÉ ÚNICO DE GOBIERNO GLOBAL PUES SE PERMITIRÁ A LAS PARTES FINALIZAR POR SUS PROPIOS MEDIOS EL CONFLICTO.

LA ENFERMEDAD QUE ATACA AL HIPOCAMPO EN EL CEREBRO Y BLOQUEA LA MEMORIA A LARGO PLAZO SE HA CONVERTIDO EN UNA PANDEMIA.



QUESTION
LITERAL ONLINE
QLO

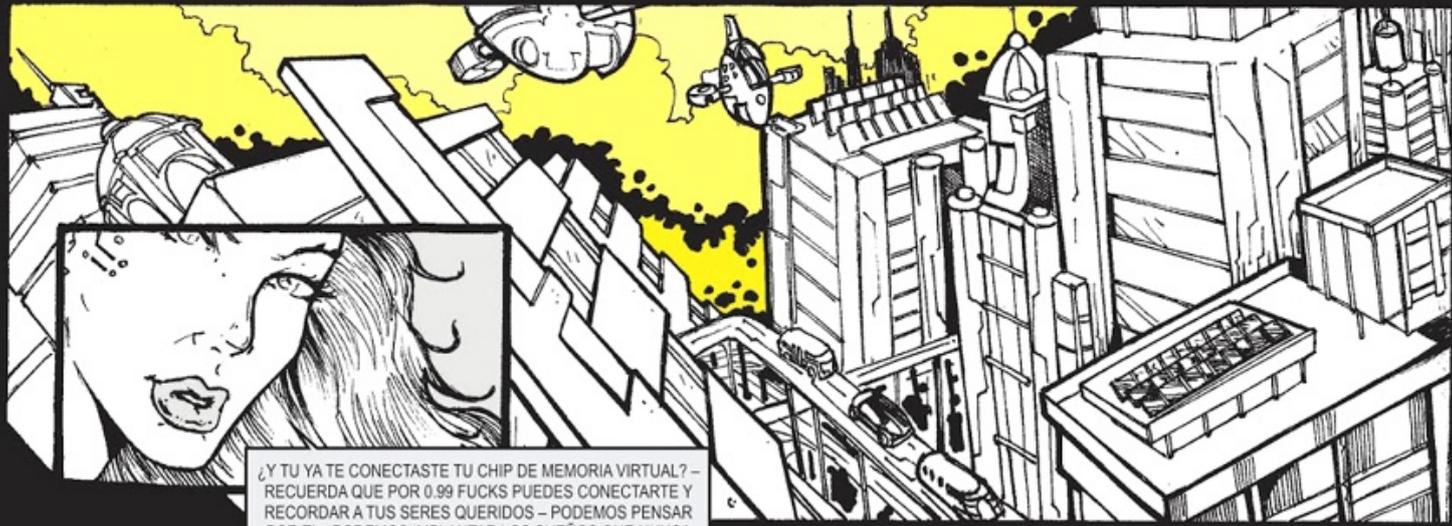
EL SISTEMA DE SALUD HA DECIDIDO DESESTIMAR COMO PELIGROSA AUNQUE LA ENFERMEDAD CONOCIDA COMO E-OLVIDO HA ATACADO A 50 MILLONES DE VÍCTIMAS Y AVANZA VERTIGINOSAMENTE EN CANTIDAD DE CIUDADES DEL MUNDO.

LAS ACCIONES DE REMEMORIA CORP HAN SUBIDO UN 600% LUEGO DE QUE SU PRODUCTO, EL NARCÓTICO LEGAL HIPOCRAZY, FUERA EL MAS CONSUMIDO EN LA ALDEA GLOBAL, INCLUSIVE MÁS QUE EL AGUA.

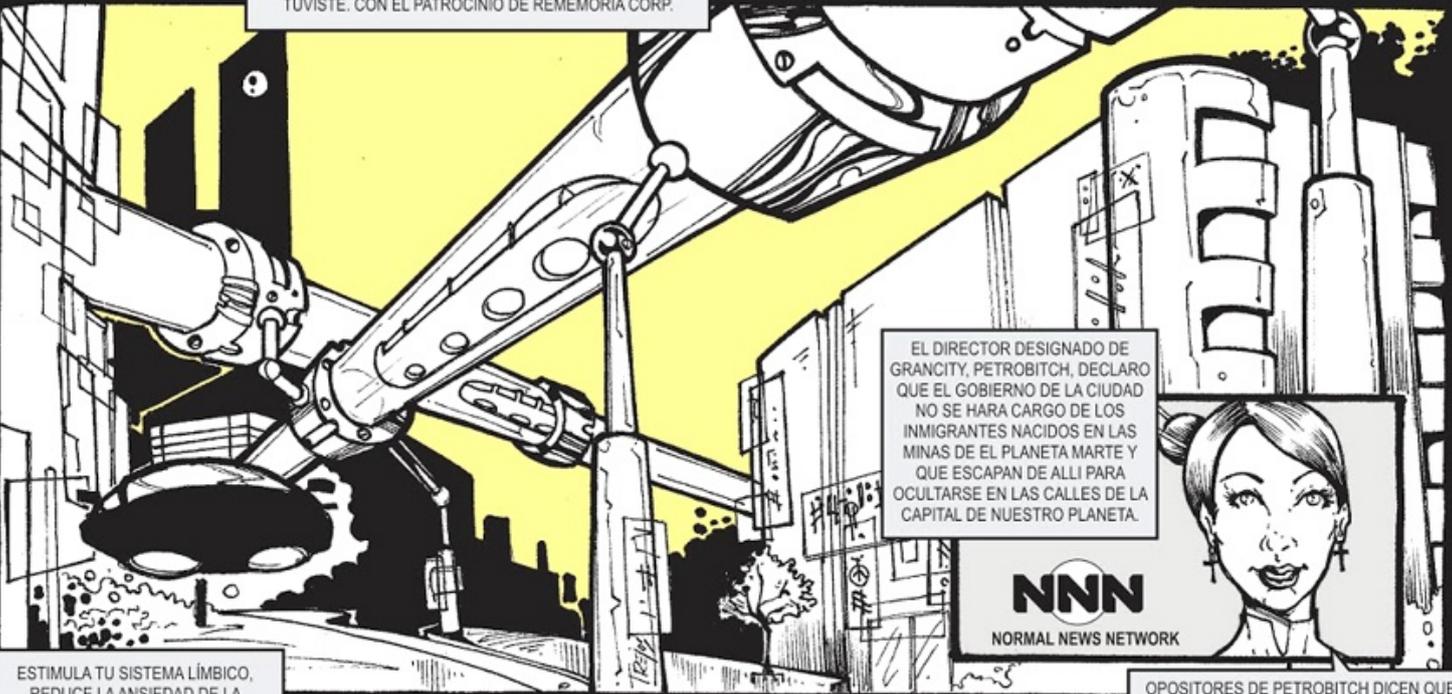
UNO DE LOS DIRECTORES EJECUTIVOS DE REMEMORIA CORP MANIFESTÓ SU FELICIDAD ANTE ESTA NOTICIA DECLARANDO: "HIPOCRAZY ES MÁS IMPORTANTE QUE CUALQUIER OTRO INVENTO CREADO POR LA HUMANIDAD". MILLONES DE ADICTOS A HIPOCRAZY HOY TRABAJAN PARA EL PARTIDO Y EL GOBIERNO GLOBAL.



SPN
SOCIAL PORTABLE NEWS



¿Y TU YA TE CONECTASTE TU CHIP DE MEMORIA VIRTUAL? -
 RECUERDA QUE POR 0.99 FUCKS PUEDES CONECTARTE Y
 RECORDAR A TUS SERES QUERIDOS - PODEMOS PENSAR
 POR TI - PODEMOS IMPLANTAR LOS SUEÑOS QUE NUNCA
 TUVISTE. CON EL PATROCINIO DE REMEMORIA CORP.



EL DIRECTOR DESIGNADO DE
 GRANCITY, PETROBITCH, DECLARO
 QUE EL GOBIERNO DE LA CIUDAD
 NO SE HARA CARGO DE LOS
 INMIGRANTES NACIDOS EN LAS
 MINAS DE EL PLANETA MARTE Y
 QUE ESCAPAN DE ALLI PARA
 OCULTARSE EN LAS CALLES DE LA
 CAPITAL DE NUESTRO PLANETA.

NNN
 NORMAL NEWS NETWORK

ESTIMULA TU SISTEMA LÍMBICO,
 REDUCE LA ANSIEDAD DE LA
 AMÍGDALA QUE TE PRODUCEN LOS
 PENSAMIENTOS QUE CONTROLAN
 LAS EMOCIONES DE TU SISTEMA
 COGNITIVO CEREBRAL. TOMA TU
 DOSIS DE HIPOCRAZY.

OPOSITORES DE PETROBITCH DICEN QUE
 SUS DECLARACIONES SON UNA CORTINA
 DE HUMO LUEGO DEL ESCÁNDALO QUE
 CONECTA AL FUNCIONARIO CON UNA RED
 DE PROSTITUCIÓN Y PEDOFILIA VÍA
 INTRANET-NEURAL.



ES HERMOSA, ES SEXY, ES DELICIOSA. HIPOCRAZY TE
 PONDRÁ UNA SONRISA EN EL ROSTRO Y TUS AMIGOS
 SE SENTIRÁN MEJOR, TE ABRIRÁ MUCHAS PUERTAS.





DEBO REGRESAR CON MI FAMILIA EN SHYBA ISLAND.



BILL CERO...
POR FAVOR...
NO TE DECEPCIONES
DE LAS PERSONAS.



¿UN SUEÑO?

... ¿UN RECUERDO?



SI DUERMES MUY PROFUNDO... NO PUEDES RECORDAR TUS SUEÑOS.

¡QUIETO CERO!

SPN
SOCIAL PORTABLE NEWS

EL CONGLOMERADO REMEMORIA CORP. ANUNCIO HOY EN LA INTRANET-NEURAL GLOBAL QUE COMPRARA POR CUALQUIER MEDIO LA ÚNICA EMPRESA QUE LE HACE OPOSICIÓN HOY DÍA: CERO IMAGINARIUX. ACTUALMENTE LIDERADA EN SOLITARIO POR EL DISEÑADOR IMAGNAUTA BILL CERO, QUIEN ES UN FUERTE OPOSITOR DE LAS POLÍTICAS DE UNIFORMIDAD EN LOS SUEÑOS VIRTUALES QUE IMPLANTA REMEMORIA CORP EN LA POBLACIÓN CIVIL.

FUENTES INDICAN QUE BILL CERO ESTA DESAPARECIDO EN GRAN CITY MIENTRAS LOS AGENTES REMEMORIA LO BUSCAN PARA LLEVARLO ANTE LOS TRIBUNALES ECONÓMICOS GLOBALES.



CONECTÉMOSLO.

COBARDES HIJ!...



LOS AGENTES REMEMORIA ENCONTRARON AL FUGITIVO BILL CERO... SEÑOR AMORFO.

MUY BIEN ... MANTÉNGAME INFORMADO EN MI CONEXIÓN.

ELIMINAR A CERO SERIA MAS PRACTICO SEÑOR AMORFO.

EL IMPLANTE DE MEMORIA VIRTUAL ES LA ÚNICA SOLUCIÓN PARA CALMAR LA PANDEMIA DE E-OLVIDO QUE HA INFECTADO A 50 MILLONES DE PERSONAS Y QUE SE EXTIENDE RÁPIDAMENTE AL RESTO DE LA POBLACIÓN.



CERO NOS PUEDE SER UTIL ... QUERIDO ZIRAN ¿VA TOMASTE TU DOSIS DE HIPOCRAZY HOY?... NO TE VEO SONREIRME.

SI... SEÑOR, EXCELENTÍSIMO SEÑOR AMORFO... ME TOME TRES DOSIS GRACIAS POR PREGUNTAR INTELIGENTÍSIMO SEÑOR. ES USTED MUY AMABLE Y CONSIDERADO.

SPN
SOCIAL PORTABLE NEWS

E-OLVIDO BLOQUEA LA CONEXIÓN CON LA MEMORIA A LARGO PLAZO Y PRODUCE UNA AMNESIA TOTAL EN POCAS HORAS.



NO DISPARES! ... EL SR. AMORFO NECESITA EL CEREBRO DE CERO.

LOS AGENTES REMEMORIA SON LLAMADOS EN LAS CALLES "RÉMORAS" POR LOS IMAGNAUTAS... PUES LAS RÉMORAS SON UNOS PECES PARÁSITOS QUE NADAN A LA SOMBRA DE LOS TIBURONES Y SE COMEN LAS SOBRAS QUE CAEN DE LOS ANIMALES QUE CAZAN ESTOS.

¡CERO BAJA POR EL SECTOR DEL ABISMO CIRCULAR... DETÉNGANLO!

EN EL ABISMO PUEDO ESCONDER ESTE ELECTRODO QUE CONTIENE UNA BOMBA ÚNICA PARA DESTRUIR EL CENTRO NEURAL DE REMEMORIA CORP.



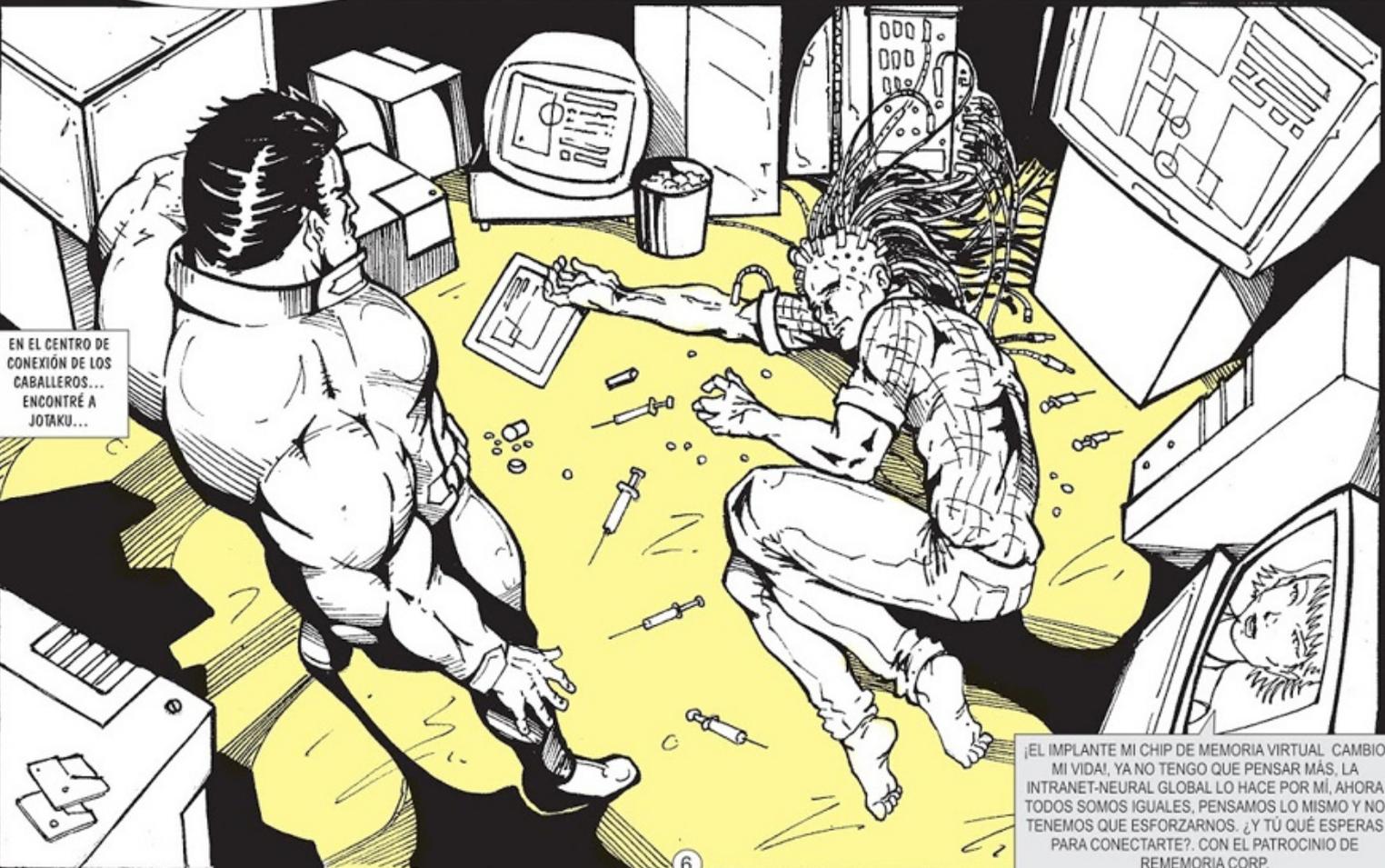
EL ABISMO CIRCULAR... UN LUGAR DONDE LOS COMERCIANTES DE TECNOLOGÍAS OBSOLETAS, DROGAS VIRULENTAS, SEXO PUTREFACTO, CIRUGÍAS SIN ANESTESIA Y CUALQUIER TIPO DE ABERRACIÓN QUE HAGA DIVAGAR EL PENSAMIENTO ESTÁ EN VENTA.



¿UN RECUERDO?

BILL... SI VIAJAS AL CAMPO DE LAS POSIBILIDADES... SI TE ENTREGAS A LA SABIDURÍA DE LA MENTE CREATIVA... PODRÁS SENTIR LA SINCRONÍA DEL UNIVERSO EN TU INTERIOR... Y TU INTERIOR ES EL UNIVERSO.

¿UN SUEÑO?



EN EL CENTRO DE CONEXIÓN DE LOS CABALLEROS... ENCONTRÉ A JOTAKU...

¡EL IMPLANTE MI CHIP DE MEMORIA VIRTUAL CAMBIO MI VIDA! YA NO TENGO QUE PENSAR MÁS. LA INTRANET-NEURAL GLOBAL LO HACE POR MÍ, AHORA TODOS SOMOS IGUALES. PENSAMOS LO MISMO Y NO TENEMOS QUE ESFUERZARNOS. ¿Y TÚ QUÉ ESPERAS PARA CONECTARTE? CON EL PATROCINIO DE REMEMORIA CORP.

... JOTAKU CAYÓ ADICTO A HIPOCRAZY, A LA PORNOGRAFÍA Y LOS TOQUES ELÉCTRICOS PSEUDOINTELECTUALES. MURIÓ MASTURBÁNDOSE CON UN CABLE COAXIAL CONECTADO A INTRANEURAL.

REMEMORIA CORP HA PERSEGUIDO Y COPIADO A TODOS LOS IMAGNAUTAS EXISTENTES CON EL FIN DE TENER UN CONTROL TOTAL DE LA CULTURA Y LA FORMA EN QUE RAZONAMOS.

... PERO... ¿QUE ESTÁ SUCEDIENDO?
... CGO

EN UN PRINCIPIO REMEMORIA CORP SE MOSTRO AMIGABLE CON LOS IMAGNAUTAS Y POR MEDIO DE SUS EJECUTIVOS LOS CONVENCIONERON PARA TRABAJAR JUNTOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO DEL MAÑANA PARA LA HUMANIDAD. PRONTO SE DIERON CUENTA DE QUE LOS INGENIEROS IMAGNAUTAS SERIAN UNA PIEDRA EN EL ZAPATO PARA LA SIGUIENTE FASE DE SU ORGANIGRAMA. DE ESTA FORMA INUNDARON EL MERCADO DEL FUERTE NARCÓTICO HIPOCRAZY... Y CREARON LA PANDEMIA CONOCIDA COMO E-OLVIDO,... PRODUCIENDO ELLOS MISMOS LA CURA: EL CHIP DE MEMORIA VIRTUAL.

REPRESENTANTES DE LAS MINORÍAS ARIAS HAN PEDIDO LA INTERVENCIÓN DE EL GOBIERNO GLOBAL SHINNO PARA PEDIR AYUDA POR LOS ABUSOS REALIZADOS POR LA SUPREMACIA BLACK PANTHER, GREMIO, QUE VULNERA Y VIOLA SUS DERECHOS HUMANOS.



BILL... BILL CERÓ!... CONTESTA.

¿Y LOS CABALLEROS IMAGNAUTAS?

FUERON DIVIDIDOS, DE ESTA FORMA, ALGUNOS MUY ADICTOS A HIPOCRAZY, O INFECTADOS CON E-OLVIDO... ES MAS FÁCIL CONTROLARLOS, Y COPIAR SUS NEUROTRANSMISORES CREADORES, PARA EL USO EXCLUSIVO DE REMEMORIA CORP. EL SEÑOR AMORFO CIEGO DESEA QUE NO EXISTA EL PODER NI LA COMPETENCIA, DE ESTA FORMA EL CONTROLA TODO Y ASÍ NIEGA SU PROPIA MORTALIDAD.

A REMEMORIA CORP NO LE INTERESA CREAR NADA. SOLO HACER COPIAS.



EL GOBIERNO HA MANTENIDO SILENCIO ANTE ESTA GUERRA CIVIL DONDE LA SUPREMACIA BLACK PANTHER HA EXTERMINADO SISTEMÁTICAMENTE A LAS MINORÍAS ARIAS, DEJÁNDOLES AL BORDE DE LA EXTINCIÓN.





CAMINO HA SHYBA ISLAND ...



... HE SIDO ATACADA POR REMORAS... Y ME HAN INFECTADO CON E-OLVIDO ...



MIS RECUERDOS... SE ESTÁN PERDIENDO EN EL LABERINTO DE MI MENTE... SOLO VEO QUE MIS PENSAMIENTOS SE DESVANECEN... COMO ALAS DE MARIPOSAS BAJO LA LLUVIA ACIDA...

NOCTURNA...?



NOCTURNA!... ESPERA!...

ESTOY ENVIANDO MIS ARCHIVOS MENTALES A UN SERVIDOR EN EL ESPACIO EXTERIOR... DONDE REMEMORIA CORP NO PUEDA ALCANZARME... ME UNIRÉ EN CUERPO Y ALMA CON INGENIERA, ELLA CUIDARA DE MI, TRATAREMOS DE CREAR VIDA EN OTRA DIMENSIÓN. EN EL VALLE INQUIETANTE.



¿QUE PUEDO HACER?



NO PUEDO AYUDARTE, CERO. ESTAS SOLO AHORA.



EN UNA REALIDAD ALTERNATIVA NO SE ESTÁ PREDESTINADO. SOLO TU INFORMACIÓN Y TU CORAZÓN PUEDEN REESCRIBIR TU DESTINO.



FUE LA ÚLTIMA VEZ QUE VI A MI ÚLTIMO AMIGO

ENCONTRAMOS A CERO EN LA CUEVA ESTRELLA. PROCEDEMOS A DETENERLO. DEBEMOS MANTENER SU CABEZA INTACTA, EL SEÑOR AMORFO DESEA CON ANSIEDAD SU BIOMECÁNICA CEREBRAL AUMENTADA.

EL RECONOCIDO ARTISTA VISUAL, AUTO DECLARADO ANARQUISTA, WILSON ESPINAL, QUE FUE FIGURA CLAVE EN LA CAÍDA DE LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA VIRTUAL Y LUEGO PRODUJO EL DESPLOME DEL MERCADO DE LOS TEBEOS ELECTRONICOS A NIVEL GLOBAL, AL HACER DUDOSAS INVERSIONES EN EL SUR. HA DECLARADO QUE EL GOBIERNO DEBE CREAR UN FONDO PARA MANTENER SU NUEVO MOVIMIENTO POLITICO "ANARQUIA DE LA ANARQUIA", Y MANTENER TODAS LAS PRESTACIONES Y COSTOS DE VIDA DE TODOS SUS INTEGRANTES. EL GOBIERNO GLOBAL SHINNO NO DIO DECLARACIONES.

QUESTION LITERAL ONLINE
QLO



EL SUEÑO EN FRIO LE HARÁ BIEN.

¡REMORAS!... PARÁSITOS COBARDES!



¡CÁLLATE!... CERO DE MIERDA!



LA CONEXIÓN ENTRE LO EXISTENTE Y LO INEXISTENTE... LA SEMILLA DEL PENSAMIENTO, DONDE TODO PRINCIPIO ES EL DESEO... QUE ESTÁ EN LA MENTE... QUE SE VUELV E INCONTROLABLE EN ALGÚN LUGAR DONDE HABITA EL ALMA.



ALAS DE MARIPOSAS... SE DESVANECEN CON LAS GOTAS DE LLUVIA.

TODO MARGINADO CON ACTIVIDAD NEURONAL QUE PUEDA CAMBIAR LAS SECUENCIAS TEMPORALES NO DETERMINADAS DEBE SER CONECTADO AL CHIP DE MEMORIA PARA SU DEBIDO CONTROL DE PROCESOS.

¡NO PUEDEN CONTROLAR MIS PENSAMIENTOS! ... NO PUEDEN CONTROLARME.

TODOS CAYERON... TODOS HAN CEDIDO SUS PENSAMIENTOS A CAMBIO DE NADA... ¿PORQUÉ?

LA FUENTE DE LO QUE EXISTE, EL MOMENTO EN PARTICULAR DEL ESPACIO-TIEMPO, SE PROYECTA EN EL UNIVERSO... LA ESENCIA DE MÍ SER ES LA REALIDAD ÚLTIMA.





ESTA ES LA COLMENA
MENTAL BILL CERO.

MILES DE INGENIEROS IMAGINADORES
A LOS CUALES LES COPIAMOS SUS
REDES NEURONALES, CON ELLOS
PRODUCIMOS LOS RECUERDOS Y LOS
SUEÑOS, ... IDEAS QUE HACEMOS
PASAR COMO NUESTRAS, ... PARA
MANTENER AL PÚBLICO CONTROLADO.
INCLUSIVE A ALTOS GOBERNANTES Y
SERVIDORES PÚBLICOS.

ES UNA HIPNOSIS COLECTIVA Y
CONSENTIDA... TODOS
PREFIEREN NO RAZONAR, NO
HACERSE CARGO DE SUS
PENSAMIENTOS... ES MEJOR
QUE ALGUIEN LO HAGA POR
ELLOS.

PERO SI QUIERES QUE
OTROS HAGAN TODO POR
TI... DEBES PAGAR UN
PRECIO.

LA
INDIVIDUALIDAD.



MIS PENSAMIENTOS... MIS
RECUERDOS... NOCTURNA...
OLVIDO.



CON CERO...
FUERA DE NUESTRO SISTEMA NO
HAY MENTES REBELDES QUE NOS
CONTRADIGAN, SOLO NOS QUEDAN
SIRVIENTES.



EXCELENTÍSIMO MAGNO SR.
AMORFO... EL REBELDE BILL CERO
A SIDO APRESADO EN LA CUEVA
ESTRELLA.

MUY BIEN,
PROCEDAN A COPIAR SU MENTE,
REESCRIBAN SOBRE SU CORTEZA
CEREBRAL NUEVOS PENSAMIENTOS
QUE CUMPLAN LAS REGLAS DE EL
TEST DE EMPATÍA.



UN PORTAVOZ DE REMEMORIA CORP HA ANUNCIADO
QUE EL EMPRESARIO REBELDE Y CEO DE INDUSTRIAS
CERO IMAGINARIUX, BILL CERO, HA SIDO
RECONFIGURADO. MIENTRAS TANTO LAS ACCIONES
DE REMEMORIA CORP HAN SUBIDO UN 900%.
SEGURAMENTE HOY TODOS TENDREMOS NUESTRAS
DOSIS DE HIPOCRAZY PARA CELEBRAR, CHICOS.



SPN
SOCIAL PORTABLE NEWS



QUIETO...
CERO... PARA
RECALIBRAR.

IARGH!



IMPLANTAREMOS EL CHIP DE MEMORIA... Y LE ADICIONAREMOS HIPOCRAZY... PARA QUE SE VUEVA ADICTO Y NO COMIENCE A SOSPECHAR... MIENTRAS SE DESINTEGRAN SUS RECUERDOS Y PENSAMIENTOS MAS PERSONALES, HAREMOS UNA COPIA DIGITAL DE SU RED NEURAL, UNA COPIA DE SEGURIDAD DE SU ARCHIVO MENTAL.



LAS NEGOCIACIONES CON LOS PARAGUERRILLEROS DE LA REGIÓN BOLIVARIANA HAN LLEGADO A UN PUNTO MUERTO. LUEGO DE QUE LOS PRECIOS DE LOS NARCÓTICOS LLEGARÁN A SU NIVEL MÁS BAJO GRACIAS A LA INTRODUCCIÓN DEL NARCÓTICO HIPOCRAZY, MILES DE PARAGUERRILLEROS SE HAN QUEDADO SIN ACTIVIDAD Y HAN ENTRADO EN PARO. EL GOBIERNO GLOBAL SHINNO DECLARÓ QUE NO VA CEDER ANTE EL CHANTAJE.



NNN
NORMAL NEWS NETWORK

EN OTRA CARA DE LA NOTICIA, LA CRISIS DE ALIMENTOS EN EUROPA HA DESATADO UNA HAMBRE GENERALIZADA QUE SE HA MANIFESTADO EN MILES DE CASOS DE CANNIBALISMO E HISTERIA COLECTIVA. ESTA SITUACIÓN SE DESATO LUEGO DE QUE LOS CAMPOS DEJARAN DE SER USADOS PARA SEMBRAR ALIMENTOS, CRÍA DE ANIMALES COMESTIBLES Y SOLO SIRVIERAN PARA PLANTACIONES DE PLANTAS ALUCINÓGENAS.



ES UNA PARADOJA... QUE LOS INTELLECTUALES QUE MÁS SE VANAGLORIAN DE SER MÁS RADICALES Y SUBVERSIVOS, SEAN LOS QUE SIEMPRE EN SUS DISCURSOS PIDIERAN UN "GRAN HERMANO" QUE SE HICIERA CARGO DE SU DESTINO, GRACIAS A SU INCAPACIDAD DE ACTUAR PUDIMOS INFILTRARNOS Y CREAR UNA REALIDAD VIRTUAL... UNA HIPNOSIS COLECTIVA, PARECIDA A UNA RELIGIÓN O DOCTRINA... DONDE TODOS VOLUNTARIAMENTE NOS ENTREGAMOS LO QUE MÁS IMPORTA EN SUS EGOÍSTAS VIDAS: ELLOS MISMOS. AHORA TODOS SON IGUALES Y ESTÁN A UN MISMO NIVEL.

TODOS ES MÍO.

ARRGH!

CERO

CAIGO EN EL VACIO
PERPETUO...

DE REPENTE...
NADA



CERO... NO LUCHES MAS...
DEJATE LLEVAR... NO RAZONES
MAS... UNETE A MÍ EN MI
ESPACIO DE EMPATIA...

REPROGRAMARE TU
MEMORIA...

NO MAS
PENSAMIENTOS
...

NO MAS IDEAS
INDIVIDUALES
...

VEN A MI DONDE YA
NO HAY DOLOR...
NI TRISTEZA...

DEJAME REPROGRAMAR TU MEMORIA...
CON UNA REALIDAD DE RECUERDOS
DISEÑADOS POR LA INGENIERÍA
BIOINSPIRADA.

¿QUE HACE QUE
YO SEA YO?

¿SON LOS RECUERDOS
REALES... O SOLO SON
ALGORITMOS ELECTRICOS
EN MI CEREBRO?

NO.
INO ACEPTO
ESTA REALIDAD
VIRTUAL!

INO ACEPTO ESTE
FALSO MULTIVERSO
DE ALUCINACIÓN
COLECTIVA!

SOLO ERES UN
REPLICANTE.
UNA OVEJA ELÉCTRICA.

¿QUÉ SIGNIFICA
SER HUMANO?

UN TACION DE
SUEÑOS CONTENIDOS
DURANTE ERAS
CONTRATEMPORALES
EXPLOTA CON EL PODER
DE UN MILLÓN DE
SOLES ROJOS POR
SEGUNDO...

¿SI LA MEMORIA SE PUEDE SOBRESCRIBIR
PARA NEGAR LA MORTALIDAD?
¿Crees que puedes romper el circuito
de realidad constante transtemporal?
UNA ETERNA REALIDAD PRESENTE.

IMBÉCIL.



NO SOY UNA COPIA DE UN ARCHIVO OLVIDADO.

SOY EL AGUILA QUE MIRA DESAFIANTE EL ABISMO DESDE LA INFINITA ESTRATOSFERA.



GRACIAS A EL DISEÑO DE DIGIBIOMECANICA MENTAL, EL SER HUMANO YA NO TENDRA QUE SUFRIR MAS. PODEMOS REESCRIBIR SUS PENSAMIENTOS Y AFLICCIONES.

EL MUNDO YA NO NECESITA LIDERES, NI CIENTIFICOS, NI INGENIEROS, NI ARTISTAS... PUES TODO SERA CONTROLADO POR LA INTRANEURAL Y PODREMOS VIVIR EN PAZ Y ARMONIA. TODOS JUNTOS, SIN PROBLEMAS, NI AMBICIONES MUNDANAS. NO NECESITAMOS BUSCAR RESPUESTAS. LA RESPUESTA MAGICA ES LA COLMENA GLOBAL MENTAL. TODOS PENSAREMOS LO MISMO Y SEREMOS IGUALES.

BRAVO!

BRAVO!

BRAVO!

SPN
SOCIAL PORTABLE NEWS

EL MÁXIMO DIRECTIVO DE REMEMORIA CORP RECIBE EL MAS ALTO GALARDÓN QUE OTORGA EL GOBIERNO GLOBAL SHINNO POR SUS CONTRIBUCIONES A LA TECNOLOGÍA, LA CIENCIA, EL ARTE Y LA CULTURA DE LA HUMANIDAD.



IDIOTAS.

EXCELENTÍSIMO, SANTÍSIMO SEÑOR AMORFO, EL REBELDE CERO HA HUIDO DE LA CUEVA ESTRELLA DETONANDO UNA BOMBA DE PENSAMIENTOS. LOS REMORAS LO HAN PERDIDO.

YA NO IMPORTA. NADIE VA RECORDARLO. SOLO ES UN PENSAMIENTO QUE SE VA BORRADO DEL INCONSCIENTE COLECTIVO.



NNN
NORMAL NEWS NETWORK

¡ATENCIÓN!... EL REBELDE CORPORATIVO, BILL CERO, SE ENCUENTRA HUYENDO DE LA JUSTICIA MIENTRAS CIENTOS DE AGENTES REMEMORIA TRATAN DE REPROGRAMAR SUS NODOS DE EXPERIENCIA REAL.

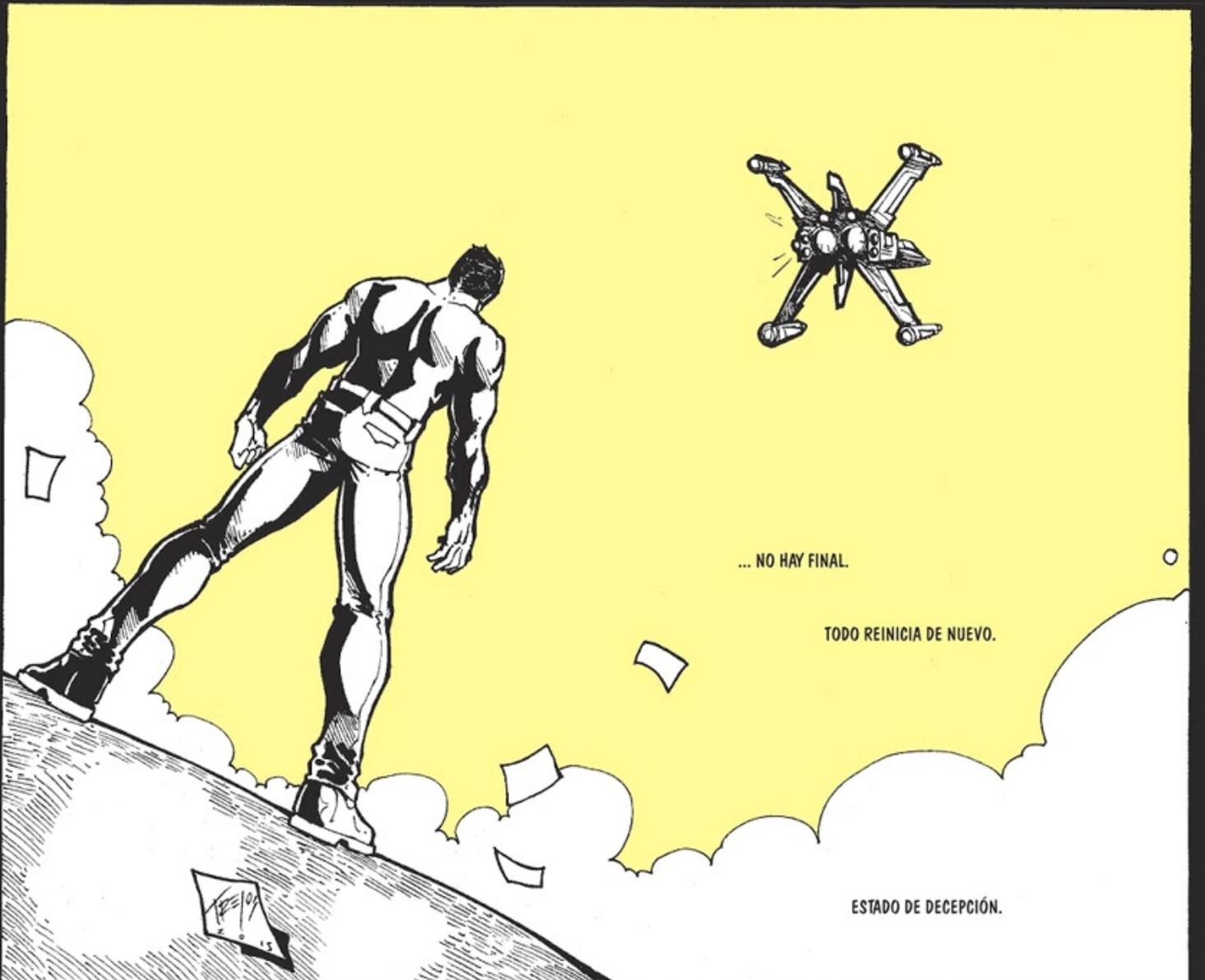
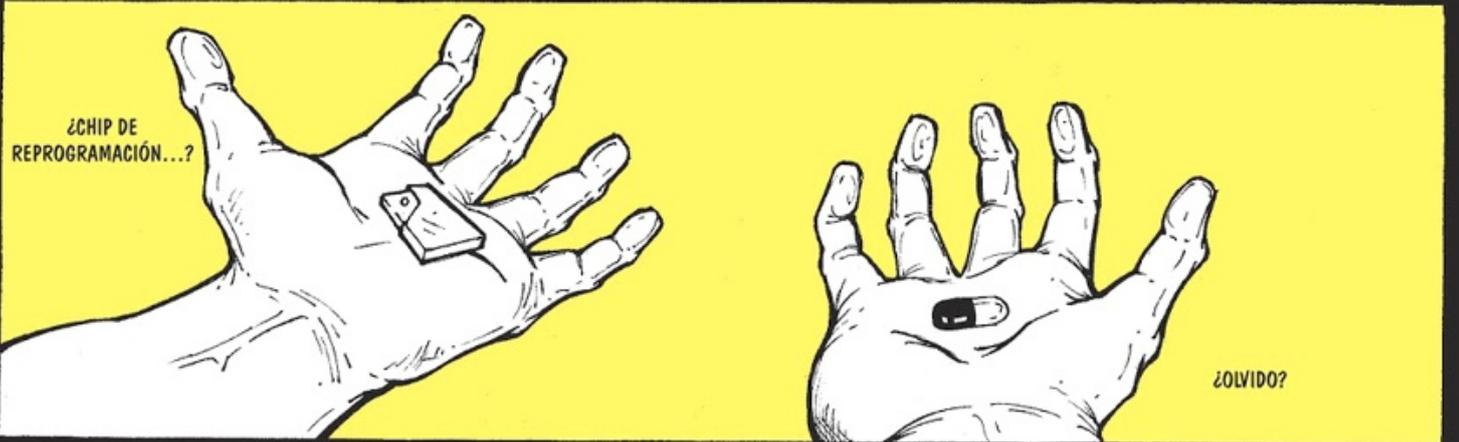


QUESTION LITERAL ONLINE
QLO



EN OTRO LADO DE LA NOTICIA SE INFORMA QUE EL ARTISTA ANARQUISTA WILSON ESPINAL FUE TORTURADO, VIOLADO Y ASESINADO POR MIEMBROS DEL MOVIMIENTO QUE ÉL FUNDO. LOS ANARQUISTAS PIDEN QUE NO LES SEAN VULNERADOS SUS DERECHOS HUMANOS.





INTENTO PARA DEFINIR LA CIENCIA FICCIÓN *Billy V y David Santos*

Cuando en 1929 empezó a publicarse **Science Wonder Stories**, uno de los primeros periódicos de ciencia ficción, el hijo del dueño de una confitería, donde lo vendían (los estadounidenses son capaces de vender todo en sus tiendas), se aficionó a estos textos y, en cierta ocasión, dijo a su padre, preocupado este por la educación del chico, que como contenía la palabra "Ciencia" en el título el periódico era educativo. Este argumento convenció al padre, a pesar de no ser de gran peso. El chico tenía diez años, se llamaba Isaac Asimov y poco tiempo después llegó a ser uno de los maestros de la ciencia ficción.



Isaac Asimov (1920-1992)

Pues, como diría el joven Asimov con su lógica propia, si publicamos un periódico de ciencia ficción, tenemos que hacerlo de manera científica. Y un buen estudio científico debe de empezar por la definición de su tema.

Parece que la palabra "science fiction" fue utilizada por primera vez por el editor Hugo Gernsback (emigró a los EE.UU. en 1904)

en el n°1 de su periódico **Science Wonder Stories** en 1929, el mismo periódico que leyó el joven Asimov. Pero este no fue su primer periódico. Gernsback publicó el periódico **Amazing Stories** anteriormente, donde hablaba de la "scientifiction". La palabra "cientificción", la utilizó nuevamente entre 1908 y 1911, en su otro periódico **Modern Electrics**, en el cual, entre artículos técnicos, publicaba historietas de ficción donde la ciencia tenía una función importante.

Por consiguiente, ya tenemos el origen de la palabra y su significado. Pero si aplicamos la definición, ya se había publicado anteriormente ciencia ficción sin llamarla de la misma forma.

Hay ensayistas quienes remontan la cifi hasta casi la Antigüedad, con el viaje a la Luna contado por Luciano de Somosate en su **Icaromenippe** (siglo II). ¿Y por qué no hasta **El Banquete** de Platón donde se menciona la Atlántida? Y **La Odisea** de Homero, ¿no era la cifi de la época? Y para el que no es creyente, ¿no sería la cifi de la Antigüedad la Biblia misma? Si uno no es creyente, este libro no es nada más que ficción y trata el origen del Hombre, del Mundo y del Universo... los cuales son las grandes cuestiones de la ciencia.

Así pues, la cifi es una literatura del imaginario y ha evolucionado con la ciencia de su época. Si Homero hubiera sido capaz de imaginar naves espaciales, Ulises hubiera visitado otros planetas. Si George Lucas (el creador de **Star Wars**) hubiera vivido en la Antigüedad sus héroes hubieran sido semidioses con espadas de fuego navegando fuera del Mediterráneo, quizás hacia la Atlántida.

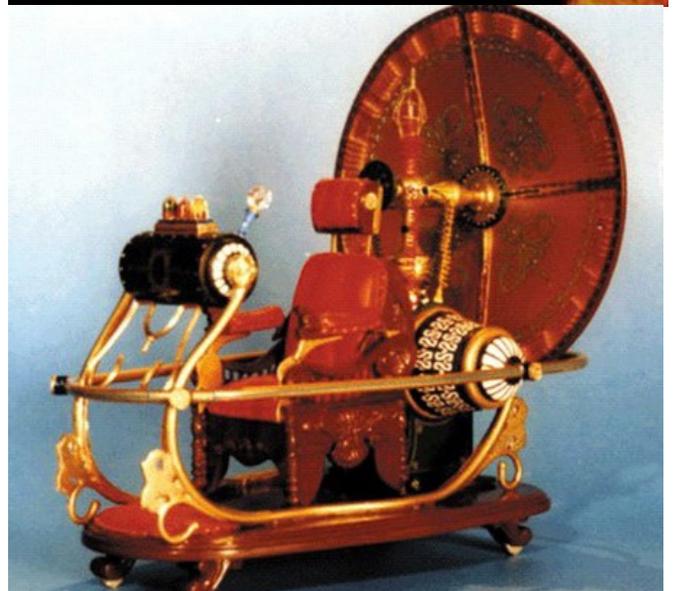
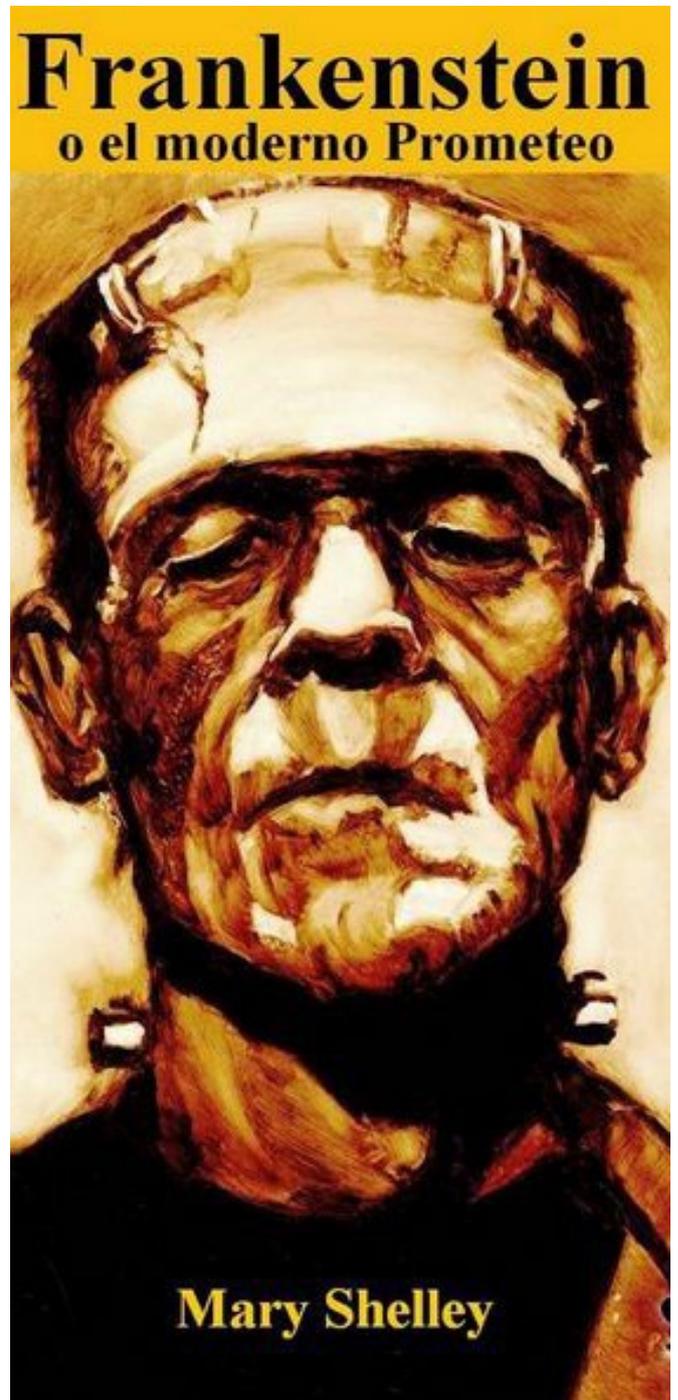
Durante siglos, la ciencia no evolucionó y, por tanto, la cifi tampoco. Además, el libro fue un objeto muy raro (y muy caro) hasta la invención de la imprenta, con lo cual no se publicó mucha literatura de ficción. Podemos mencionar algunas novelas como **Utopía** de Thomas More (1516), **La Nueva Atlántida** de Francis Bacon (1627) o

o **Los Viajes de Gulliver** de Jonathan Swift (1756).

En el siglo XIX, con el avance de la ciencia y la revolución industrial, la literatura del imaginario encontró nuevas fuentes de inspiración, en cada momento más numerosas. Al mismo tiempo, la educación progresaba y la población se volvía más alfabeta, haciendo que el número de lectores aumentara. En la primera mitad de siglo, podemos mencionar éxitos populares como **Frankenstein** de Mary Shelley (1817) o **Las Aventuras de Arthur Gordon Pym** de Edgar Allan Poe (1837). Pero estas novelas de cifi son minoritarias entre las obras de sus autores.

En la segunda mitad de siglo, surgió un autor francés que escribió numerosas novelas de ciencia adelantada a su tiempo: Jules Verne. ¿Quién no ha leído **Viaje Hasta el Centro de la Tierra** (1864) o **20.000 Leguas de Viaje Submarino** (1869)? Estos dos títulos son los más popularizados por el cine, pero hay muchos más. Una generación más tarde, otro autor, Herbert George Wells, popularizó el género en el mundo anglosajón estudiando grandes temas de la cifi: **La Máquina del Tiempo** (1895), **El Hombre Invisible** (1897), **La Guerra de los Mundos** (1898)... otros éxitos del cine.

La etapa siguiente son los periódicos baratos norteamericanos (pulp magazines) como los publicados por Frank A. Munsey (no todos hablaban de cifi, había historias policíacas, de guerreros, de vaqueros...) o por Gernsback, y donde se encuentran nombres más o menos famosos como John W. Campbell, Edmond Hamilton, Edgar Rice Burroughs, E.E. Doc Smith, Harl Vincent o Jack Williamson. Después, con la gran depresión económica y los trastornos de la década precediendo la Segunda Guerra Mundial, llegaron los grandes nombres que conocemos ahora porque sus obras se siguen publicando.



SERIES DE STAR TREK - 50 ANIVERSARIO

PDF



¿Sabías que...?



Star Trek: La serie original
(1966-1969)



Star Trek: The Animated Series
(1973-1974)



Star Trek: La nueva generación
(1987-1994)



Star Trek: Espacio profundo
nueve (1993-1999)



Star Trek: Voyager
(1995-2001)



Star Trek: Enterprise
(2001-2005)

FROM EXECUTIVE PRODUCER **NICHOLAS MEYER**

La nueva serie de Star Trek se estrenará por la cadena CBS en Mayo de 2017. La serie introducirá nuevos personajes a la franquicia de Star Trek y no estará relacionada con la película de 2016 Star Trek Beyond.

USS DISCOVERY
NCC-1031

STAR TREK
DISCOVERY

CBS SERIES PREMIERE MONDAY
JAN 23 9PM

DISCOVERY BEGINS
SOMEWHERE



TRÁILER

STAR TREK BEYOND

SKYDANCE  COMING SOON
IN DIGITAL 3D & 2D THEATRES

CRÍTICA STAR TREK: BEYOND

Manu Castro - WEB

J.J. Abrams, junto a sus colaboradores habituales, ha manufacturado un estándar que funciona con la precisión (y a veces también con la frialdad) de una máquina de diseño impecable y eficacia contrastada. La reactivación de la serie cinematográfica de “Star Trek” llegó en el momento propicio, aterrizando en el páramo surgido tras el estreno de la última entrega de “Star Wars” y antes de que Disney fagocitara Lucasfilm. El reboot, dirigido por Abrams en 2009, estableció las líneas maestras de la nueva etapa; una tripulación joven y novata asumía los mandos con acierto e ímpetu. Ahora, tres entregas más tarde, la fórmula sigue vigente, aunque se percibe cierto tono de complacencia en las maneras. Justin Lin, responsable de la infame “Fast & Furious 7”, asume su condición de eficaz director de escenas de acción, cumpliendo su cometido de manera un tanto aséptica, mientras maneja con soltura la arquitectura de un film plagado de efectos especiales; el espectáculo visual es rotundo, incluso llega a resultar abrumador. No cabe duda que “Star Trek: Más Allá” es un producto tan sólido como entretenido.

Nueva misión: sondear los límites del espacio profundo (con alguna novedad interesante). Idris Elba y Sofia Boutella se unen a una saga sinónimo de repartos corales de calidad. El primero, villano camuflado de la propuesta, alberga intenciones un tanto peculiares y utiliza métodos más que rudos; la segunda, Jaylah –llamativo grafiti en blanco y negro–, se alía con la Federación para hacer frente al belicoso Krall. El resto es de sobra conocido. La trama, sencilla y enérgica, se nos presenta repleta de guiños al trekkie practicante y a la esencia misma del mensaje creado por Gene Roddenberry. De nuevo se agradece el talante autoconclusivo de la película, alejada –como las dos entregas precedentes– del servilismo hacia un hipotético universo cinematográfico en expansión; aquí las bases se asentaron hace décadas y la Enterprise no sufre de lastre alguno a la hora de encarar cada nueva aventura espacial. Apuntalada por el carisma de sus protagonistas y la fortaleza de las señas de identidad de la franquicia, “Más Allá” es un blockbuster honrado y vigorizante.



AMY ADAMS

JEREMY RENNER

FOREST WHITAKER

Después de que una serie de naves alienígenas lleguen a la Tierra, una lingüista es contratada por el gobierno de los Estados Unidos, para descifrar el misterioso lenguaje de los visitantes y hacer un primer contacto.



FICHA TÉCNICA



VIDEOANÁLISIS

WHY ARE THEY HERE?



FROM THE DIRECTOR OF SICARIO AND PRISONERS

A R R I V A L

FILMNATION

LAMB BEAR

21

BASED ON THE STORY 'STORY OF YOUR LIFE' WRITTEN BY TED CHIANG

SCREENPLAY BY ERIC HEISSERER

DIRECTED BY DENIS VILLENEUVE

WhyAreTheyHere.com

© 2017 PARAMOUNT PICTURES ALL RIGHTS RESERVED

Dirigida por el ascendente y talentoso Denis Villeneuve (el encargado de la dirección de la muy esperada *Blade Runner 2049*), y protagonizada por Amy Adams en el papel de la Dra. Louise Banks y Jeremy Renner como el físico Ian Donnelly, *Arrival* llegó a los cines como una propuesta de ciencia ficción diferente a lo que estamos acostumbrados, centrándose más en la trama y el desarrollo psicológico de su protagonista principal, la Dra. Louise Banks, y no abusando de los efectos visuales ni empleando acción desmedida y sinsentido tan común en la mayoría de las producciones de ciencia ficción de hoy en día.

Arrival, historia basada en el cuento largo “La Historia de tu Vida” del multipremiado escritor de ciencia ficción Ted Chiang, nos cuenta la historia de la llegada de doce misteriosas naves a la Tierra. Estas naves permanecen levitando en determinados lugares del globo y sus tripulantes, los Heptápodos, permiten a los seres humanos que se adentren en ellas y que, prácticamente, hagan todo lo que les plazca en el interior de un cuarto que, mediante una especie de cristal, limita la interacción y contacto físico entre las especies. Afortunadamente, la llegada de estos seres no implica una invasión o un exterminio -infinitas veces visto en otras películas-, sino más bien, una ayuda a la humanidad que, eso sí, es revelada casi al final después de hacer que nos preguntemos durante toda la película: ¿qué es lo que quieren los heptápodos? Con esta duda planteada desde el comienzo, el argumento principal trata de los esfuerzos de Louise Banks, doctora en lingüística, por poder comunicarse con los extraterrestres, y así resolver el misterio de su aparición. Y mientras ella, siempre acompañada por el físico Ian, comienza a dilucidar su lenguaje, y mientras el temor de los gobiernos incrementa y se hace cada vez más inminente ante una reacción hostil, también comienza a tener una serie de “visiones” sobre una niña en diferentes etapas de su infancia, una niña que al principio del filme muere. Todo nos hace pensar que se tratan de flashbacks, pero cuando la doctora descubre el secreto del lenguaje de los heptápodos y aprende a usarlo, no sólo conoce el propósito de su visita a la Tierra y detiene el inminente conflicto bélico encabezado por el gobierno chino, sino que se da cuenta que sus “visiones” eran sobre el futuro. Resumiendo, el aprender el lenguaje heptápodo la hace pensar como ellos y percibir el tiempo de una forma diferente a la forma lineal en que nosotros lo vemos; es decir, puede ver el futuro.

Es un buen argumento, acompañado de buenas actuaciones, una muy buena banda sonora y unas tomas muy estilizadas e impresionantes; sin embargo, también tiene sus defectos. Contrario a lo que ocurre en el cuento “la Historia de tu Vida”, en *Arrival* la participación del físico Ian es prácticamente irrelevante, haciéndonos pensar que si lo quitáramos de la película la historia seguiría prácticamente igual; lo vemos en casi todas las escenas, pero su relevancia es insignificante. Así mismo, como si a la película le faltara más tensión o algo al “estilo Hollywood”, la pequeña sublevación militar que ocurre, que prácticamente surge de la nada, es algo que también sale sobrando. Y por último, sin querer ahondar en aspectos de su verosimilitud científica (o tal vez en la falta de una explicación más clara sobre la “escritura” de los extraterrestres y su influencia en la concepción del tiempo), hay un sutil detalle que no se puede pasar por alto: al segundo día de la llegada de los heptápodos, resulta totalmente increíble que, en cuestión de 48 horas o menos, ya se conozcan tantos pormenores de la nave (como ingresar en ella, sus cambios de atmósfera y gravedad, los horarios en que se aparecen los heptápodos, etc.); ya se hayan tenido varios encuentros con los extraterrestres y, lo más impresionante, ya se cuente con toda una red global de cooperación entre naciones que, por si fuera poco, sabemos que son poco amigas como Rusia, China, Estados Unidos y Pakistán.

Sin embargo, *Arrival* tiene muchas más virtudes que defectos y esto la convierte en una de las mejores propuestas de ciencia ficción de los últimos años y en una gran opción para aquellos que, además de entretenimiento, también buscan algo diferente y no tan fácil de digerir.



FICHA

LOS ÚLTIMOS CONTRIBUYENTES



400 Days
Andron: The Black Labyrinth
Approaching the Unknown
Assassin's Creed
Día de la Independencia 2
Divergente: Leal
Equals
Hardcore Henry
Kill Command
La Llegada (Arrival)
La Quinta Ola
Las Cazafantasmas
Let's Be Evil
Morgan
Passengers
Rendezvous
Rogue One: A Star Wars Story
Tantsy nasmert
Terra Formars
Star Trek 3: Más allá
Synchronicity
The Rift
The Space Between Us

¡23 estrenos del 2016!



PELÍCULAS CIENCIA FICCIÓN



2016 HD

TOM HUGHES

CHARLOTTE LE BON

OONA CHAPLIN

BARRY WARD

PROYECTO LÁZARO

ESCRITA Y DIRIGIDA POR
MATEO GIL



FICHA TÉCNICA



TRÁILER

ESTRENO: 13 de Enero 2017

LA INMORTALIDAD ES SOLO CUESTIÓN DE TIEMPO

DIRECTOR DE JOFRE FARRÉ FELLOUENNA ELENA PÉREZ MONTOLIVA PATRICIA REYES DESARROLLO CLARA BILBAO MÚSICA NICOLAS DE POULPIQUET SONIDO DANIEL FONTRUJONA DISEÑO DE FABIOLA ORDÓY
GUIÓN LUCAS VIDAL MONTAJE GUILLERMO DE LA CAL DIRECCIÓN DE ARTE ALAIN BAINÉE DIRECTOR DE PAU ESTEVE BIRBA PRODUCCIONES SANDRA TAPIA TOM HUGHES MARINA FUENTES
PRODUCTORES EJECUTIVOS ÁNGEL DURÁNDEZ JÉRÔME VIDAL GENEVIEVE LEMAL PRODUCTORA IBON CORMENZANA IGNASI ESTAPÉ ESCRITA Y DIRIGIDA POR MATEO GIL

EL SEXO CON ROBOTS SERÁ MÁS COMÚN QUE ENTRE HUMANOS



La curiosa predicción la hace el futurólogo y matemático británico Ian Pearson, fundador de la firma Futurizon, que tiene un 85% de exactitud en sus predicciones. Un escenario parecido predice también David Levy, el experto en inteligencia artificial y autor de “Amor y sexo con robots”, que asegura que, en pocos años, veremos evolucionar las versiones que ya existen, en robots sofisticados que serán de uso común.



ASOMBROSO MARTE



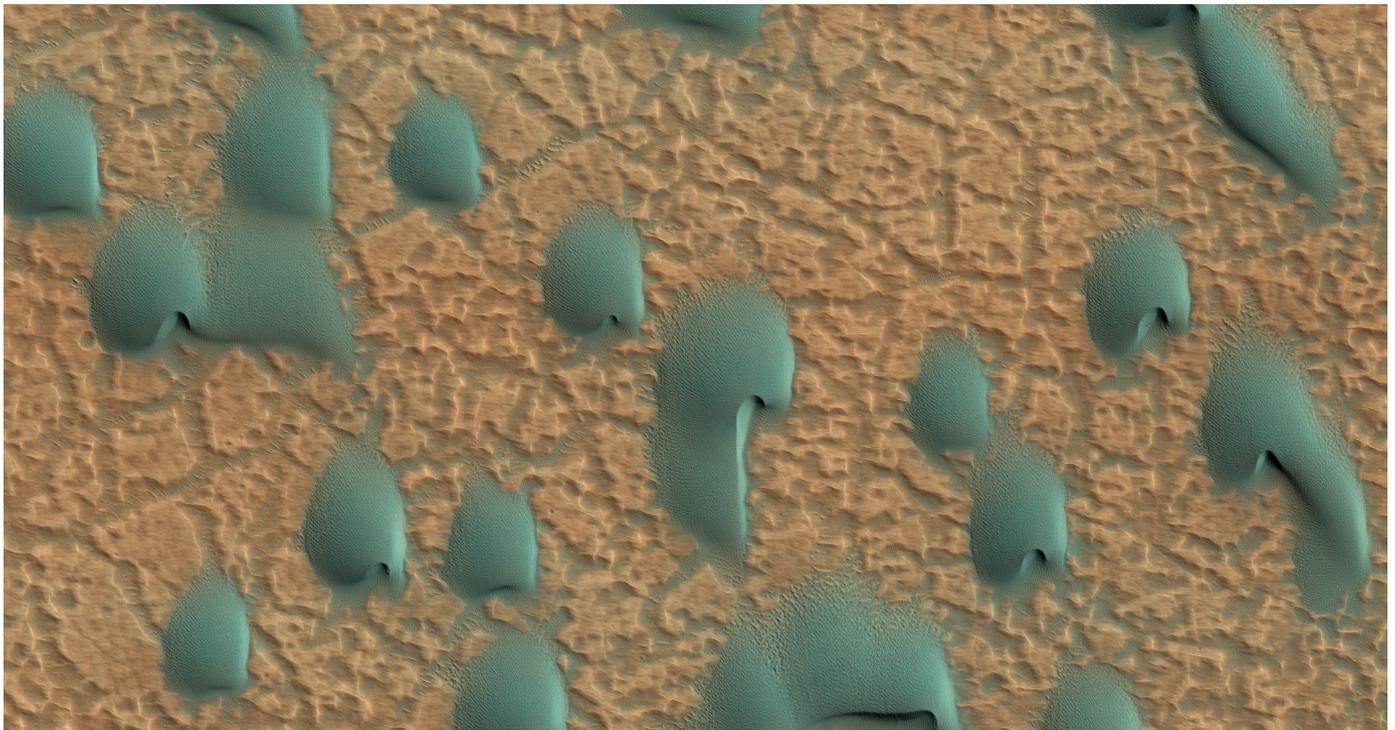
Marte es casi la mitad de pequeño que la Tierra. La duración de un día en Marte, es asombrosamente parecida al Terrestre: 24 h y 41 min. Su gravedad es el 38% de la de la Tierra.

En Marte se encuentra la montaña más alta de todo el Sistema Solar. Se conoce como el Monte Olimpo y se eleva más de 27 km por encima de las llanuras circundantes.

Marte también tiene el cañón más profundo de todo el Sistema Solar. Se trata del Valles Marineris, que se extiende por unos 4000 km de longitud desde el ecuador marciano (y tiene regiones de hasta 7 km de profundidad). El famoso gran cañón del Colorado, es 9 veces más pequeño.

La superficie de Marte presenta características morfológicas tanto de la Tierra como de la Luna: cráteres de impacto, campos de lava, volcanes, cauces secos de ríos y dunas de arena.

Un estudio publicado el 2013, basado en los datos recopilados por el rover Curiosity, afirma que en la superficie de Marte habría entre un 1,5 y un 3 % de agua.



No obstante, hoy en día este cálculo se queda corto y se contempla como erróneo o susceptible de revisión, después de la confirmación en 2015 por parte de la NASA, de la presencia de agua líquida en la superficie de Marte, que aparece estacionalmente en ciertas regiones del planeta.

Quizá os estáis preguntando cómo es posible que las imágenes sean tan coloridas, y tan alejadas del típico color rojo que se supone, impera en Marte.

Algo de esto puede deberse a cierta exposición fotográfica o incluso, a un poco de manipulación por parte de la NASA para hacerlas más interesantes. Pero también es cierto que Marte no es completamente rojo. Estas diversas composiciones de colores sobre las rocas, se deben a la presencia de minerales en la corteza del planeta (principalmente, de carbonato y óxido de hierro, entre otros).

Aunque en apariencia Marte podría parecer un planeta muerto, no lo está. Sus campos de dunas siguen siendo mecidos por el viento marciano, sus casquetes polares cambian con las estaciones (e incluso, hoy se cree que, como decía, hay algunos pequeños flujos estacionales de agua).

La temperatura en la superficie de Marte depende de la latitud, y presenta variaciones estacionales. La temperatura media superficial es de unos $-55\text{ }^{\circ}\text{C}$. La variación diurna de las temperaturas es muy elevada como corresponde a una atmósfera tan tenue. Las máximas diurnas, en el ecuador y en verano, pueden alcanzar los $20\text{ }^{\circ}\text{C}$ o más, mientras las mínimas nocturnas pueden alcanzar fácilmente $-80\text{ }^{\circ}\text{C}$. En los casquetes polares, en invierno las temperaturas pueden bajar hasta $-130\text{ }^{\circ}\text{C}$.

Las teorías actuales que predicen las condiciones en las que se puede encontrar vida, requieren la disponibilidad de agua en estado líquido; por eso es tan importante su búsqueda.

Hace 4.300 millones de años y durante 1.500 millones de años, el planeta tuvo un extenso océano en el hemisferio norte, con un volumen suficiente como para cubrir todo el territorio marciano con 130 m de profundidad.

La posible existencia de vida actualmente en Marte, sigue siendo objeto de estudio.

Otro dato de este planeta, es que Marte tiene 2 pequeñas lunas: Fobos y Deimos.

La primera sonda que visitó Marte, fue la soviética Marsnik 1, que pasó a 193 000 km de Marte el 19 de junio de 1963, pero sin conseguir enviar información alguna.

La última sonda en pisar el planeta rojo ha sido la Curiosity por parte de la NASA, y todavía está en activo.

La facilidad con la que meteoritos marcianos llegan a la Tierra, y las características del planeta en su pasado (que inducen a la existencia de vida en ese lejano momento), han llegado a postular la teoría de que la vida en la Tierra, viajó desde Marte en una roca.

Se calcula que si hubiera humanos en Marte y no usaran el traje espacial adecuado, morirían rápidamente y de forma muy dolorosa. Debido a la tan baja presión de Marte, el oxígeno de la sangre que recorre todo el cuerpo, literalmente se volvería burbujas (y provocaría una dolorosa muerte en unos dos minutos).

Ir a Marte no será precisamente, un viaje en primera clase. Para recorrer una distancia cercana a los 79 millones de kilómetros, habrá que viajar unos tres años confinado en una diminuta nave espacial (y llevarse bien con todos los tripulantes de la misión).

Después de un viaje tan incómodo, cualquier astronauta que se precie estaría deseando bajar a estirar las piernas. La primera sensación que tendría al hacerlo, sería la de notar una gravedad que es equivalente al 38% de la terrestre. En condiciones terráqueas, esto debería hacerle sentir ligero, pero después de viajar durante años en condiciones de ingravidez, sería como una losa.

Rayos ultravioleta, rayos cósmicos galácticos y todo un abanico de radiaciones perjudiciales, harían que sin la protección adecuada, los humanos se convirtieran en un festival de mutaciones, para finalmente encontrar la muerte.

Por si esto fuera poco, las primeras misiones marcianas tripuladas que se postularon, eran un billete sin retorno. Sí, ir para no volver.

A todo esto, sigue el despropósito de Mars One, el delirante gran hermano marciano que nadie sabe cómo va a poder materializarse. Y entre tanto, la NASA tiene previsto enviar humanos en Marte hacia la década de 2030, y está desarrollando para ello, la tecnología necesaria para tal fin...

INVENTOS DE LA CIENCIA FICCIÓN QUE YA SON UNA REALIDAD



El tricorder
Traductor universal
Escudo campo de fuerza
Borrar recuerdos
Interface Minority Report

Lo más emocionante de las películas de ciencia ficción es la capacidad que tienen sus creadores para adelantarse a las más impresionantes innovaciones tecnológicas de la vida real. Hoy en día tenemos a nuestro alcance aparatos y dispositivos electrónicos que era imposible hacer realidad hace algunos años y solo existían en las películas de acción y ciencia ficción. Hoy vamos a ver 5 inventos de la ciencia ficción que ya son una realidad:

El Tricorder

El Tricorder apareció en una de las más grandes e icónicas sagas de ciencia ficción de la historia, Star Trek, y se ha convertido en algo real.

Hoy en día existen varios softwares y aplicaciones para dispositivos móviles, capaces de hacer prácticamente lo mismo que hacía ese chisme. Incluso, el llamado VScan de General Electrics, es un dispositivo de mano que en 2 minutos escanea una parte específica del organismo de forma no invasiva, mediante ondas de ultrasonido, para detectar problemas o anomalías, por ejemplo, en un órgano. Se trata de un dispositivo de bolsillo que permite a los profesionales médicos, un exámen físico futurista similar al que vemos en Star Trek.

Traductor universal

El concepto de traductor universal ha sido visto en Doctor Who: un hombre que puede hablar todas las lenguas del universo, gracias a un traductor instantáneo y telepático. También ha sido visto en Star Trek o en La Guía del Autoestopista Galáctico, y bueno, aparte de lo seductor del concepto, ha servido también para agilizar la trama y desarrollo de las películas (al no tener que considerar los problemas de comunicación).

Lo más parecido a este traductor que se ha desarrollado, es el Pilot.

Se trata de un auricular inteligente capaz de traducir idiomas en tiempo real y sin conexión a internet.

Puede traducir simultáneamente el inglés, español, francés e italiano. Pero vamos, que podrían ser más (todo es ponerse).

Hay que decir que esta primera versión sólo traduce lo que diga otra persona con un Pilot en la oreja, pero los desarrolladores esperan que versiones futuras sí sean capaces de traducir todo lo que se escuche

capaces de traducir todo lo que se escuche a su alrededor.

Escudo campo de fuerza

Numerosas producciones ficticias nos han presentado personajes, artefactos y lugares capaces de ser defendidos con un campo energético; con una fuerza invisible, que no permite que el enemigo se acerque. Hoy existe algo parecido, y se trata de una nueva patente concedida a Boeing que parece estar basada en las películas de ciencia ficción. El diseño, llamado "Método y sistema para la atenuación de la onda de choque a través de un arco electromagnético", utiliza la energía para desviar posibles daños a un objeto.

El sistema no está diseñado para evitar el impacto directo de una explosión o de metralla; sino que está diseñado para proteger un vehículo o edificio, de los efectos dañinos de las ondas de choque de un impacto cercano.

OK, vale, ¿una patente? Os habéis quedado con ganas de algo más espectacular...

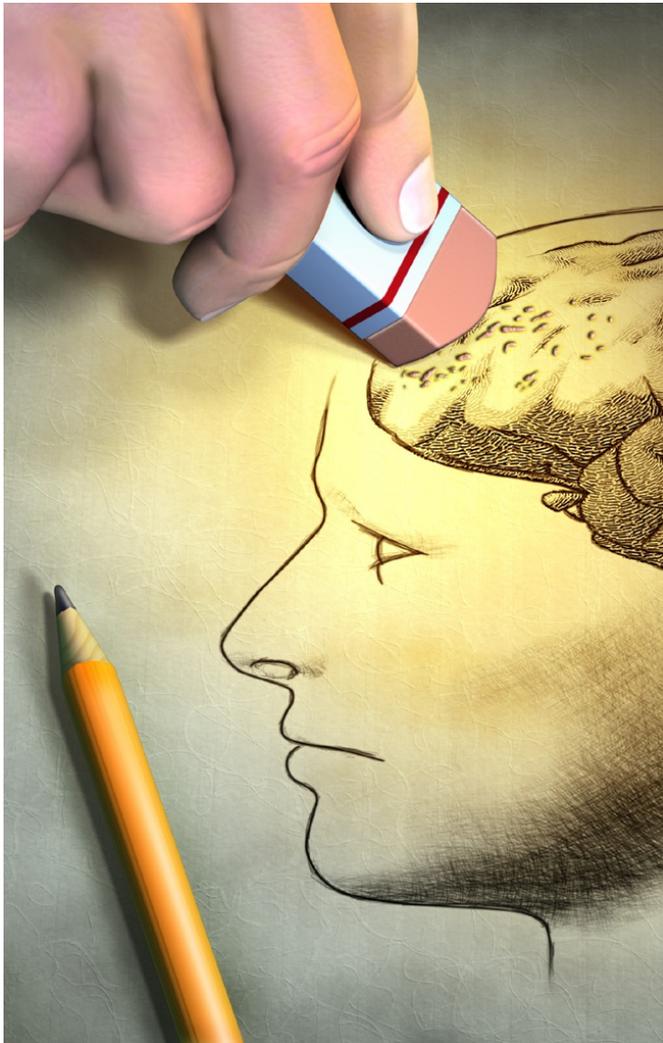
¿Y si os digo que el ejército de los Estados Unidos, creó tanques con campos de fuerza que fueron usados en Irak? ¡Y con resultados satisfactorios!

El campo detectaba los ataques, destrozaba las granadas con electricidad y rompía cualquier arma que entrara dentro del campo. Me gustaría deciros algo más al respecto, pero parece Top Secret.

Tecnología para borrar recuerdos

La implantación masiva de recuerdos a lo Total Recall, todavía está lejos de poder realizarse, pero: ¿Quién no desearía tener el neuralizador de Men in Black? Sí, el aparatito ese para borrar recuerdos...

Actualmente, los científicos ya han descubierto que eliminando proteínas de cierta zona del cerebro, desaparecen los recuerdos negativos.



En un paso más allá, y más recientemente, un grupo de investigadores de la Universidad de California han sido capaces de formar un recuerdo, borrarlo y luego reactivarlo, a voluntad, aplicando un estímulo que selectivamente refuerza o debilita las conexiones sinápticas.

Todas estas investigaciones no solo permitirán borrar los recuerdos incómodos o dolorosos, sino luchar contra el Alzheimer y otras enfermedades mentales, para más adelante, generar recuerdos seleccionados en función de la demanda. ¿Increíble, no?

Interface a lo Minority Report

Esos gráciles movimientos de manos que se traducen en asombrosa manipulación tecnológica, como vimos en Minority Report (o más recientemente, en Iron Man), tienen su versión real de la mano de Oblong Industries.

Esta empresa está construyendo el futuro de la computación... O eso se dice.

Porque sí, es ciertamente vistoso... Espectacular, diría yo...

Todos quedamos impresionados por la

visión futurista de Minority Report, pero en mi humilde opinión, y siendo realista, el futuro pasa por la interfaz cerebro-ordenador.

O lo que es lo que es lo mismo: una integración hombre-máquina en la que solamente baste con pensar algo, para que la máquina haga lo propio.

Nada de movimientos ni espectaculares juegos de manos... Minimalismo. Practicidad. Yo imagino un futuro en el que estés sentado cómodamente y, sin realizar gesto alguno, estés trabajando con el ordenador.

Oblong Industries desarrolla una vistosa tecnología que tendrá su breve momento, pero caducará pronto y se verá rápidamente sobrepasada. Esa es mi opinión.

Sea como sea, nadie nos va a quitar el gustazo de jugar un poco, ni que sea brevemente, a ser Tom Cruise en la realidad.

Impresionante, ¿no lo creéis? ¿Cuánto pensáis que podrán demorar los científicos en desarrollar estas tecnologías? Bueno, lo más impresionante es que en cierto modo ya existen, pero no están disponibles todavía para los usuarios. Solo hace falta esperar a que se vuelquen al mercado...



LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES

Un repaso a los Óscars a los mejores efectos especiales de los últimos tiempos y un Top 5 de las películas con mejores efectos visuales.





1968 - 2001: Una odisea en el espacio

1969 - Atrapados en el espacio

Años 1970

1970 - Tora! Tora! Tora!

1971 - La bruja novata

1972 - La aventura del Poseidón

1973 - No se concedió

1974 - Terremoto

1975 - Hindenburg

1976 - King Kong y La fuga de Logan

1977 - La Guerra de las Galaxias

1978 - Superman: la película

1979 - Alien, el octavo pasajero

Años 1980

1980 - Star Wars: El Imperio contraataca

1981 - En busca del arca perdida

1982 - E. T.: El extraterrestre

1983 - Star Wars: El retorno del Jedi

1984 - Indiana Jones y el templo maldito

1985 - Cocoon

1986 - Aliens, el regreso

1987 - El chip prodigioso

1988 - ¿Quién engañó a Roger Rabbit?

1989 - El Abismo (The Abyss)

Años 1990

1990 - Desafío total

1991 - Terminator 2: El juicio final

1992 - La muerte os sienta bien

1993 - Parque Jurásico

1994 - Forrest Gump

1995 - Babe, el cerdito valiente

1996 - Independence Day

1997 - Titanic

1998 - Más allá de los sueños

1999 - Matrix

Años 2000

2000 - Gladiator

2001 - LSDA: la Comunidad del Anillo

2002 - LSDA: las dos torres

2003 - LSDA: el retorno del Rey

2004 - Spider-Man 2

2005 - King Kong

2006 - Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto

2007 - La brújula dorada

2008 - El curioso caso de Benjamin Button

2009 - Avatar

Años 2010

2010 - Origen o El origen

2011 - La invención de Hugo

2012 - La vida de Pi

2013 - Gravity

2014 - Interstellar

2015 - Ex machina

Obligados por sus padres a pasar el día en el campo, Markel e Iria son testigos de cómo estos son secuestrados por un ovni...



Abuelos y nietos *contra los* **extraterrestres**



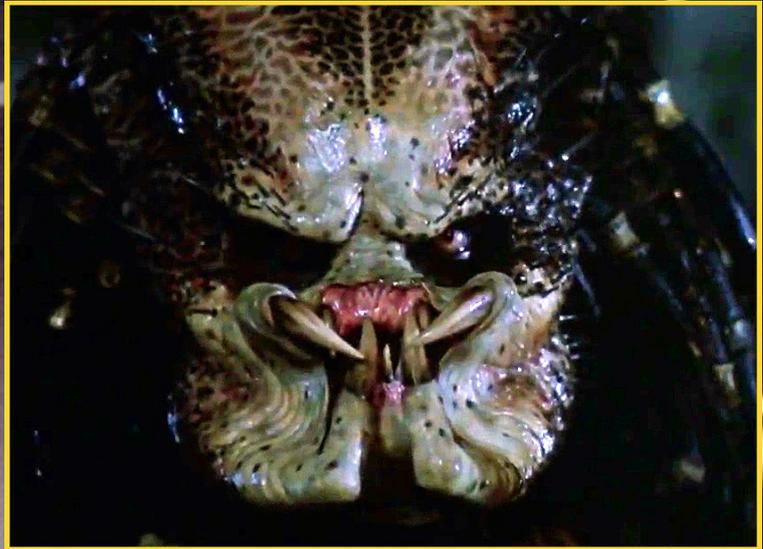
FICHA

Javi Navas

SEGUNDA EDICIÓN REESCRITA Y AMPLIADA

MOMENTOS ESPELUZNANTES DEL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Alien, el octavo pasajero (1979)
La cosa (1982)
Depredador (1987)
Terminator 2: el juicio final (1991)
Horizonte Final (1997)
Pitch Black (2000)
La señal (2014)



TRON

TRON: A LUCASFILM-LIGHTS PRODUCTION
STORY BY JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH. CASTING BY JUDY GIBSON AND BARBARA HUGHES.
EXECUTIVE PRODUCERS: JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH. PRODUCED BY JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH.
SCREENPLAY BY JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH. DIRECTED BY JEFF BRIDGES.
CAST: JEFF BRIDGES, BRUCE CAMPBELL, JAMES CAAN, JAMES EARL RAY, JAMES EARL RAY, JAMES EARL RAY, JAMES EARL RAY.
MUSIC BY JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH. COSTUME DESIGNER: JUDY GIBSON. HAIR AND MAKEUP: BARBARA HUGHES.
EDITED BY JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH. EXECUTIVE PRODUCERS: JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH.
PRODUCED BY JEFF BRIDGES AND DAVID LEECH. DIRECTED BY JEFF BRIDGES.

EFECTOS ESPECIALES EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN



コンピュータグラフィックスが描く
驚異の世界
ミクロの宇宙で
いま、エレクトロ戦士ストロンの
士絶な戦いが始まる



LOS PERSONAJES DIGITALES SUSTITUIRÁN A LOS ACTORES REALES

TRON

LA SONDA JUNO LLEGA A JÚPITER EL 4 DE JULIO

Un viaje que le ha tomado cinco años y en el que ha recorrido 2.800 millones de kilómetros. La misión ha costado 1.100 millones de dólares.



La sonda intentará revelar misterios como la cantidad de agua del planeta, si tiene un núcleo sólido (parece que sí), y por qué se está achicando su famosa mancha roja, donde gira una tormenta huracanada desde hace cientos de años.



"Las primeras imágenes del polo norte de Júpiter parecen ser completamente diferentes de lo que hemos visto o imaginado antes", explicó Scott Bolton, del Southwest Research Institute en San Antonio, Texas, principal científico de la misión Juno.

"Los colores son más azules que en otras partes del planeta, y hay muchas tormentas y no hay señales de las bandas de diferentes colores que normalmente vemos alrededor de Júpiter", agregó.

STAR WARS THE HOLO XPERIENCE

FAN FILM



WEBSITE



CORTOMETRAJE



Para la realización de este corto, se construyeron de forma artesanal todo el vestuario, atrezos y por supuesto, una réplica de la motojet a tamaño natural.

Un corto de : Santiago Hernández y Miguel A.S. Cogolludo.
Marcos Julián · Fran Martín · Kike Mellado · Director doblaje: Claudio Serrano
Speeder Bike real y 3D por Santiago Herández · Vestuario y Atrezzo por Santiago Hernández
Edición y Efectos Visuales: Miguel A. S. Cogolludo · Poster y Diseño Gráfico: David Muñoz Velázquez
Música original: John Williams · Música Adicional: Sergio de la Puente · Efectos Sonoros: Fede Pajaro

Esta película es un experimento creativo sin ánimo de lucro y como homenaje a George Lucas y Gene Roddenberry. Prohibida su venta o alquiler

Star Wars: The Holo Xperience

Corto homenaje a El Retorno del Jedi, por su 30º aniversario de su estreno.

Título alternativo: SWTHX

Dirección: Miguel Angel Sánchez Cogolludo, y Santiago Hernández

País: España

Año: 2013

Fecha de estreno: 24/10/2013

Duración: 10 min

Formato de Proyección: DCP

Otros formatos disponibles: BluRay, DVD, archivo MP4

Género: Aventuras, Acción, Ciencia Ficción, Fan Film, Star Wars

Reparto: Marcos Julián Pavón, Kike Mellado, Fran Martín

Guión: Santiago Hernández y Miguel Angel Sánchez Cogolludo

Atrezzo y Vestuario: Santiago Hernández.

Efectos Visuales: Miguel Angel Sánchez Cogolludo y Santiago Hernández.

Poster: David Muñoz Velázquez



Una música realmente envolvente, ilustraciones que cobran vida bajo nuestros dedos, y textos cuya composición, junto al resto de elementos de la página, nos sumergen en la historia de un modo fresco, siempre único, y divertido.



iLqvecraft

COLLECTION

RELATOS INTERACTIVOS E ILUSTRADOS
DE H. P. LOVECRAFT

Ignacio Del Horno



DEVIANART





ROGUE ONE

A **STAR WARS** STORY™



A LUCASFILM LTD. PRODUCTION "ROGUE ONE: A STAR WARS STORY" A GARETH EDWARDS FILM FELICITY JONES DIEGO LUNA BEN MENDELSON DONNIE YEN MADS MIKKELSEN ALAN TUDYK WITH JIANG WEN AND FOREST WHITAKER COSTUME DESIGNER MICHAEL GIACCHINO
VISUAL EFFECTS BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC EDITOR GLYN DILLON DAVE CROSSMAN PRODUCTION DESIGNER DOUG CHIANG AND NEIL LAMONT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GREIG FRASER, ASC, ACS EXECUTIVE PRODUCERS JOHN KNOLL JASON MCGATLIN PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY ALLISON SHEARMUR SIMON EMANUEL
SCREENPLAY BY JOHN KNOLL AND GARY WHITTA DECEMBER 16 SCREENPLAY BY CHRIS WEITZ AND TONY GILROY DIRECTED BY GARETH EDWARDS LUCASFILM
© 2016 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. STAR WARS is a registered trademark of Lucasfilm Ltd.

No podemos esperar un corte traumático en el tono, pero se aleja tanto como puede de una producción que lleva el sello de la factoría Disney.

Para el seguidor más fanático puede que esto suponga un problema, pero la primera impresión que nos de el film será distinta si nos convencemos de que vamos a ver una película de acción al más puro estilo de espionaje. No son un escuadrón de caballeros idealistas, sino un grupo de mercenarios. Capaces de hacer el trabajo sucio para conseguir sus objetivos. A Luke Skywalker se le erizaría su rubia melena si viera los métodos del mexicano Diego Luna para despachar los cabos sueltos. Los guiños a la Fuerza son casi una parodia de sí mismos, y en los momentos de peligro la razón la tiene el que lleva el arma más grande.

La introducción de los personajes resulta algo confusa y trabada, con una desfile interminable de rótulos explicativos que no aportan nada, y que solo sirven para que seamos conscientes de nuestra ignorancia en Geografía Galáctica. Pero poco a poco, los personajes nos van mostrando sus virtudes y sobre todo sus defectos, que es lo que diferencia a esta historia del resto. Hasta el droide, ese contrapunto simpático de las situaciones, es en esta ocasión menos simpático, más irónico y hasta ácido. Más cercano al robot cuadrado de Interstellar (Christopher Nolan, 2014), que al irritante C3PO. Por supuesto, si hubiera aparecido Jar-Jar Binks con intención de unirse al grupo, lo habrían arrojado por la compuerta de descarga con la nave en marcha, y se habrían quedado tan a gusto.

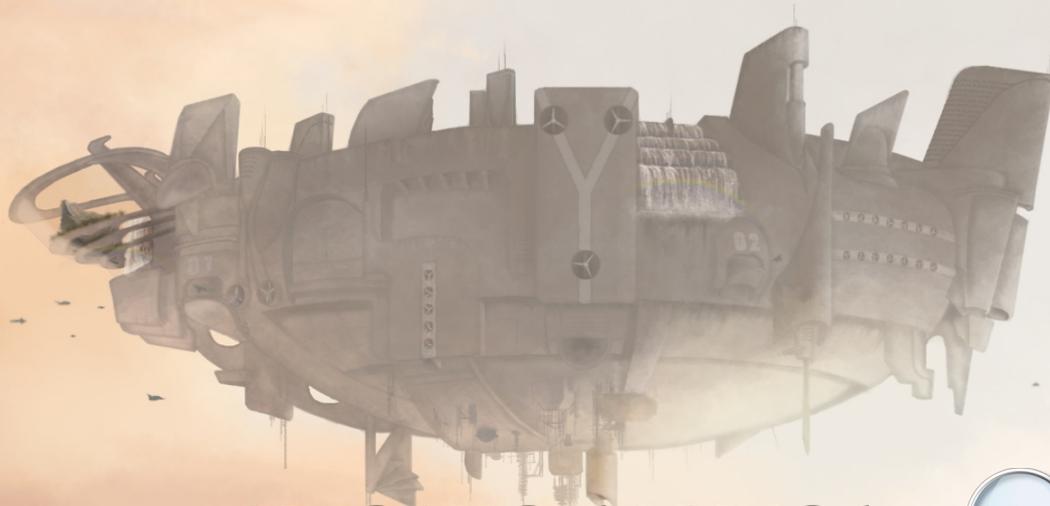
La fotografía es parda, terrosa, la banda sonora de John Williams se echa de menos, pero nos habría transportado a unos momentos que no son los que corresponden. No en el tiempo, ya que esta acción transcurre inmediatamente antes de que comience el Episodio IV, pero estos personajes no habrían tenido ninguna afinidad con los protagonistas de la saga. Quizá se habrían encontrado en algún tugurio galáctico y se habrían tomado unas copas con Han Solo, pero ninguno de ellos tendría sitio en la pompa del Imperio ni en el séquito de la reina Amidala.

En los efectos especiales, mención aparte merece la aparición de Peter Cushing, totalmente recreado por ordenador, con un realismo tal que nos despierta esa sensación de desasosiego que sentimos cuando vemos a esos robots japoneses que son demasiado humanos, pero sin serlo...

Toda la humanidad que les falta aún a los rostros digitales la desprende Felicity Jones. Su personaje es la piedra angular del film, como Han Solo lo fue de las originales. Si hubiera la posibilidad de hacer un Spin-off de un Spin-off, sería una historia de lo más interesante. Esa chica llevaba una mochila llena de experiencias a su espalda, algunas claras y muchas más oscuras, que harían de su historia una película más atractiva que la vida de la princesa Leia. Estoy seguro de que Jyn Erso habría matado con sus propias manos a Jabba the hutt antes de dejarse poner el humillante biquini.

Y el asalto final se convierte en un episodio de acción de más de media hora, sin duda lo mejor del film (junto con Felicity Jones). El hecho de saber el resultado final de la misión de antemano, no le resta emoción al asunto, como no se lo restó en Titanic.

SOQUETTO



ANTONIO SANTOS



FICHA



TRISKEL EDICIONES



Hoy recibimos a Víctor Vila Muñoz, creador del estupendo portal web “Portalcienyaficcion”. Hemos tenido la oportunidad de charlar con él:

**¿Cómo nació tu pasión por la literatura?
¿Cómo te decantaste por la ciencia ficción?**

Si te digo la verdad, yo siempre he sido más de cine que de literatura (jaja), a pesar de que también me gusta y tengo mi faceta de escritor aficionado.

¿Cuándo diste tus primeros pasos por la blogosfera o en el mundo de Internet?

Empecé muy tarde en este tinglado. Rondaba la treintena y me apunté a una plataforma de foros gratuitos. Como la ciencia ficción siempre ha sido mi gran pasión, no tuve dudas con respecto a la temática. El foro creció razonablemente, y empecé a ansiar algo más...

¿Cómo surgió la creación del portal “Ciencia y Ficción”?

Pues siguiendo con la historia de la anterior pregunta, me animé a crear un ambicioso portal de ciencia ficción y divulgación científica. Fue ciertamente laborioso (y muy costoso económicamente), pero desde entonces, esta afición se ha convertido ya en algo imprescindible en mi vida.

¿Qué encuentran los usuarios que entran en Ciencia y Ficción?

Sinceramente, no creo que la gente vaya a encontrar algo que no pueda ver en la todopoderosa red de redes que es internet. Para los visitantes y usuarios, quizá disfrutar de una comunidad en castellano sobre materias que aglutinan ciencia y ciencia ficción (en todos sus formatos posibles); todo gratuito, y sin publicidad. Y para creadores y artistas, una plataforma donde dar a conocer su trabajo.

¿Quiénes trabajáis actualmente en “Ciencia y Ficción”?

Prácticamente lo llevo yo solo. Esporádicamente, recibo alguna ayuda en cuanto a la elaboración de artículos, por parte de Francesc Barrio. Lo más cooperativo, sin duda, es la elaboración de nuestra revista digital gratuita (en la que intervienen todos los usuarios de portalcienyaficcion que se apuntan a ello).

¿Cuáles son los autores/as de referencia para ti?

Te voy a responder en clave literaria y cinéfila (y sin mareos): Isaac Asimov y Ridley Scott. Y en cuanto a sus obras respectivas, Los propios Dioses y Alien.

¿Cómo ves el panorama de la cultura fantástica y de ciencia ficción actualmente? ¿Vive un segundo momento de esplendor?

Tengo la sensación que los grandes autores de referencia, los que todo el mundo conoce y lee, son más bien “antiguos y clásicos”. No obstante, puedo constatar gran proliferación de nuevos escritores (por la gran cantidad de novelas que recibimos y publicitamos). Supongo que el tiempo pondrá las cosas en su sitio, y muchos escritores actuales (o de épocas cercanas), acabarán convirtiéndose también en clásicos con el tiempo.

¿Qué opinas de la cada vez mayor publicación de libros autoeditados?

Me parece magnífico, y apoyo totalmente este tipo de iniciativas. Más allá de la complicación mayúscula que supone publicar en una editorial hoy en día, me gusta la idea de que la gente

sea libre de publicar, sin filtro, y sin estar pendiente de lo que opina un editor sentado en su sillón. Que las personas tengan herramientas y medios para expresarse, siempre es bueno.

¿Qué opinas sobre el dilema entre libro impreso y libro digital? ¿Crees que coexistirán en el futuro o que uno de los dos formatos desbancará al otro?

Sinceramente, opino que el libro digital se impondrá masivamente con el tiempo. No es solo una cuestión generacional, que también, es que las posibilidades del formato digital (con secuencias animadas, audio, apartados interactivos y demás), encajarán mejor en la demanda futura. Siempre habrá mercado para los libros en papel, pero es como preguntarse ahora mismo, qué formato musical se usa más (Cassete, Vinilo, CD, Mp3...). Los soportes cambian con el tiempo, es inevitable. El avance de la tecnología, es imperturbable...

Muchas gracias por la entrevista, espero que les hayan resultado interesantes mis respuestas, y mucha suerte en sus futuros proyectos. Ah, y un saludo a los usuarios de Universo la Maga.

UNIVERSO LA MAGA ¿QUIÉNES SOMOS?

La pasión por la Cultura y el Arte fue el origen de Universo la Maga. En el año 2012 un grupo de artistas con una dilatada carrera a sus espaldas se unieron un nutrido y diverso equipo de profesionales de la comunicación y el marketing. De esta manera, se lograba combinar la experiencia de todos ellos/a para realizar un diagnóstico efectivo de las dificultades que presentan los creadores a la hora de hacer visibles sus obras. A partir de este análisis, se diseñó de manera meticulosa un completo repertorio de herramientas online que lograran una comunicación efectiva de las obras culturales y artísticas de manera efectiva, innovadora y asequible. Junto a estas herramientas, se creó un medio de comunicación cuya publicación diaria diera voz a los autores y proyectos culturales.

Universo la Maga fue creciendo, transformándose y convirtiéndose en un medio de referencia en el ámbito cultural de España y Latinoamérica a la vez que demostraba es posible hacer visible la creación artística si se realiza un manejo específico de las últimas herramientas online y se combina con el conocimiento en marketing y comunicación de nuestros expertos. Ellos/as se forman de manera continuada para implementar las últimas técnicas del mercado en el campo del marketing digital a través del Big Data, Segmentación Avanzada y Business Intelligence, apostando por la máxima calidad de contenidos y la comunicación efectiva. Además, se han introducido nuevos escenarios de oportunidad en la cultura, como son la gamificación, el visual-commerce y el compromiso con la plena accesibilidad.

Universo la Maga se ha convertido en un escenario donde todo es posible, que genera contenido personalizado, de calidad y con un alcance internacional de más de 80 países. Sois cada vez más personas en esta comunidad que no deja de crecer cada día, con una comunidad en redes sociales implicada y dinámica que supera ya las 15.000 personas.

Universo la Maga

PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN QUE TE PUEDEN INTERESAR



PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN POCO CONOCIDAS RECOMENDADAS



PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN QUE NO TE PUEDES PERDER



La esfera de

BOLTZMANN



DAVID
CASAS

RESEÑA LA ESFERA DE BOLTZMANN

David Santos López

La primera vez que leí la sinopsis de este libro me llamó mucho la atención que una novela tuviera como eje fundamental de la historia, la entropía. Este concepto físico puede dar verdaderos dolores de cabeza cuando se estudia e incluso entender su definición a la primera es osado. Así que, después de leer la sinopsis, me entró mucha curiosidad por saber cómo puede una novela girar en torno a este tema.

La historia nos relata la vida de cuatro protagonistas arquetipos que se aíslan en una esfera gigante para llevar a cabo un experimento secreto durante dos meses. Los hechos están narrados desde la perspectiva de uno de ellos, un joven periodista otrora reportero de guerra, que será el encargado de relatar al resto del mundo el experimento una vez finalice este. Por otro lado, tenemos al director del experimento, un ganador de premio Nobel de Física, una especialista en física teórica y un ingeniero informático. Dicho experimento consiste en jugar con la entropía, usando para ello ordenadores cuánticos y campos magnéticos aplicados.

A medida que avanza la trama, todos los conceptos complejos se van explicando de una forma que difícilmente puede aburrir al lector. Incluso en el caso de no haber entendido la explicación de los mismos, se puede seguir la historia con soltura. Esto es debido a que es una novela de ritmo acelerado, desarrollada en un entorno de suspense con pizcas de acción y alguna que otra escena de sexo. Esta combinación de ambientes convierte el libro en un pasatiempo muy interesante tanto para adultos como para público juvenil-adolescente.

También encontraremos similitudes de la trama con otras novelas y películas de ciencia ficción. No quiero nombrarlas para no desvelar el motivo del experimento y desincentivar al posible lector creyendo que sabe lo que va a pasar.

Aunque sí que quiero mencionar que me ha recordado al primer capítulo de la novela del gran Asimov *Los Propios Dioses*, donde se transgreden las leyes físicas en busca de un beneficio. Este mismo pensamiento se pone de manifiesto en *La Esfera de Boltzmann*.

Si bien me hubiera gustado una evolución natural de los personajes más pulida y resolver alguna inverosimilitud de los hechos que rodean al experimento, he disfrutado gratamente leyendo cómo conceptos avanzados de física bien explicados te sumergen en una historia amena con ganas de saber qué pasará en el capítulo siguiente.

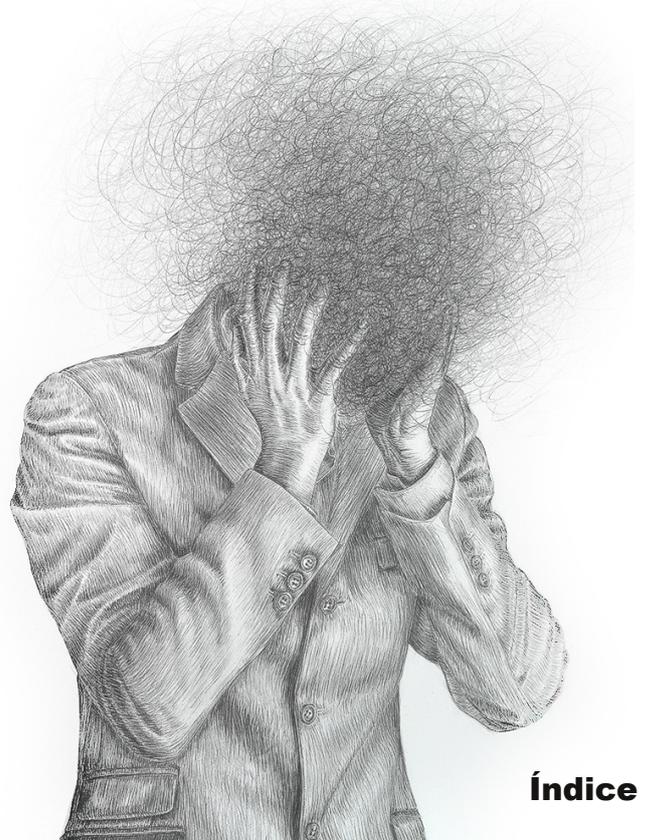
En definitiva, un libro que te resultará entretenido, ligero y con tintes educativos, cuyo precio lo convierten en una buena opción para leer algo de ciencia ficción ambientada en un supuesto presente.



FICHA



VIDEORESEÑA



¿QUÉ PASARÍA SI USASES EL 100% DE TU CEREBRO?

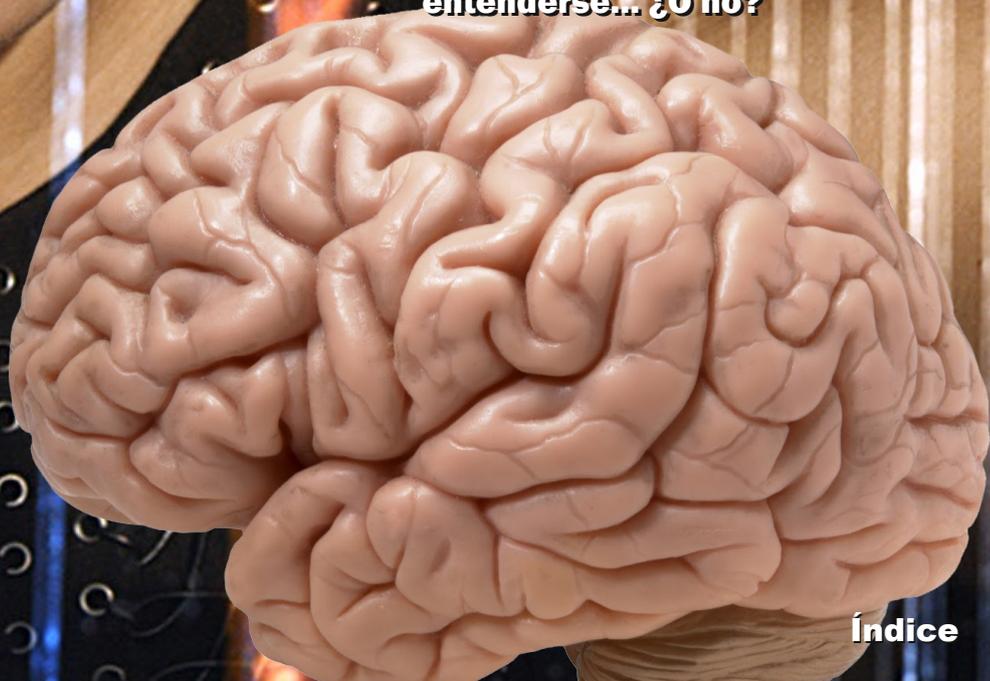


¿Qué pasaría si utilizásemos el 100% de nuestro cerebro?

Este es el planteamiento de la película Lucy, en la que una joven es obligada a hacer de mula y la sustancia que transporta acaba siendo asimilada por su organismo, con inesperadas consecuencias.

A medida que se van activando más capacidades de su cerebro, va adquiriendo habilidades cada vez más asombrosas. Primero es algo sutil: adquiere la capacidad de pensar más rápido y de forma más ocurrente, pero pronto adquiere superpoderes, para finalmente, integrarse con la tecnología, tener la capacidad de viajar en el tiempo y hasta fusionarse con el propio universo.

¿Qué pensasteis al ver esta película? ¿Tiene un mínimo de base? Ciertas mejoras si se aumentan capacidades mentales, podrían llegar a entenderse... ¿O no?



La verdad es que nada de lo que sucede en la película parece ser posible...

Existe una creencia popular muy extendida, que afirma que los seres humanos utilizamos solamente el 10 por ciento de nuestro cerebro. Por asociación, se sugiere que mediante algunos procesos, una persona podría ser capaz de aprovechar ese potencial no utilizado y que, al hacerlo, se produciría un aumento significativo de su inteligencia y capacidades.

Lo cierto es que según los neurólogos, el ser humano utiliza prácticamente el 100% del cerebro, para realizar cualquier actividad.

Si el 90 % del cerebro no se utiliza, entonces cuando se lesionan ciertas áreas, no debería afectar al rendimiento. Pero no hay ningún área del cerebro que pueda ser dañada sin que se pierda alguna habilidad. Incluso, los daños en las áreas más pequeñas, pueden conllevar consecuencias graves.

Pero más reveladoras son las Tecnologías como la tomografía por emisión de positrones, y la imagen por resonancia magnética funcional. Éstas permiten monitorizar la actividad cerebral de personas vivas. Estas técnicas han revelado que, incluso mientras dormimos, todas las partes del cerebro están activas.

A parte de eso, varias décadas de investigación han permitido mapear las funciones de las áreas del cerebro, y no se han encontrado áreas que no tengan ninguna función.

Análisis microestructurales y estudios metabólicos, entre otras investigaciones, nos llevan también a que es imposible que solamente funcione un 10% de nuestro cerebro.

Sin embargo, hay buenas razones para que esta creencia haya calado tan hondo en nuestra sociedad.

El desacierto, parte de una cita

erróneamente atribuida al propio Albert Einstein; lo que ha hecho de esta falacia sin ningún tipo de base científica, una afirmación que perdura en nuestros días y tiene gran aceptación.

La frase más parecida a este bulo sin fundamento, en realidad fue pronunciada por el psicólogo estadounidense William James, quien en 1906, en un artículo titulado "Las energías del hombre", escribió: *"Estamos haciendo uso de tan solo una pequeña parte de nuestros posibles recursos físicos y mentales."*

También hay quien sostiene que el alimento de este mito, está en las investigaciones de finales del siglo XIX, donde neurólogos descubrieron que las neuronas tan solo componen un 10% del porcentaje de nuestro cerebro. Pero pensar que eso supone que sólo usamos el 10% de la capacidad cerebral, es absurdo (según han dicho los expertos una y otra vez, a lo largo de las últimas décadas).

Pero hay una cuestión todavía más interesante en todo esto: Se ha demostrado que las personas más inteligentes, tienen una actividad cerebral por debajo de la media. Esto sugiere que sus circuitos cerebrales son más eficientes y por tanto, necesitan poner en juego menos "recursos" que el resto. Así que de usar ese 90% que según este falso mito dejamos de utilizar, eso no nos proporcionaría nuevas capacidades, sino más bien, sería muestra de que somos menos inteligentes (y que necesitamos más recursos para hacer las mismas cosas).

Bien. Y entonces... ¿por qué la gente sigue creyendo en esta mentira, o más bien, porque necesita creerla?

La idea que alimenta el engaño, es muy seductora; unas supuestas sobrehumanas capacidades, creencias astrológicas combinadas con tintes sobrenaturales, y

hasta ciertos misticismos tan de moda en nuestros tiempos, proliferan contra todo pronóstico en unos tiempos en que la ciencia parece dar explicación paulatina, a cualquier misterio antaño considerado indiscifrable.

El auge de la astrología, lo sobrenatural y las creencias religiosas, no parecen tambalearse ante las evidencias científicas. Más bien al contrario, se van incrementando en una sociedad insatisfecha que demanda falsas esperanzas y que reniega de lo razonable.



Alimentadas por creencias espirituales y religiosas de promesas de una vida después de la muerte, muchas personas consideran su vida actual un mero trámite (una especie purgatorio); una forma de prepararse para la verdadera existencia, la que de verdad importa; la vida que les espera, una vez hayan muerto.

A mi sinceramente, que cada vez más personas se desentiendan de esta vida, y solo les importe lo que supuestamente van a encontrar cuando se mueran, no me parece nada alentador.

El experto británico Robert Rowthorn, investigador de la Universidad de Cambridge, publicó un estudio en el que asegura que las personas que nazcan predispuestas a creer en Dios, serán más numerosas en el futuro.

Para llegar a dicha conclusión, se basó en estudios que demuestran que las personas

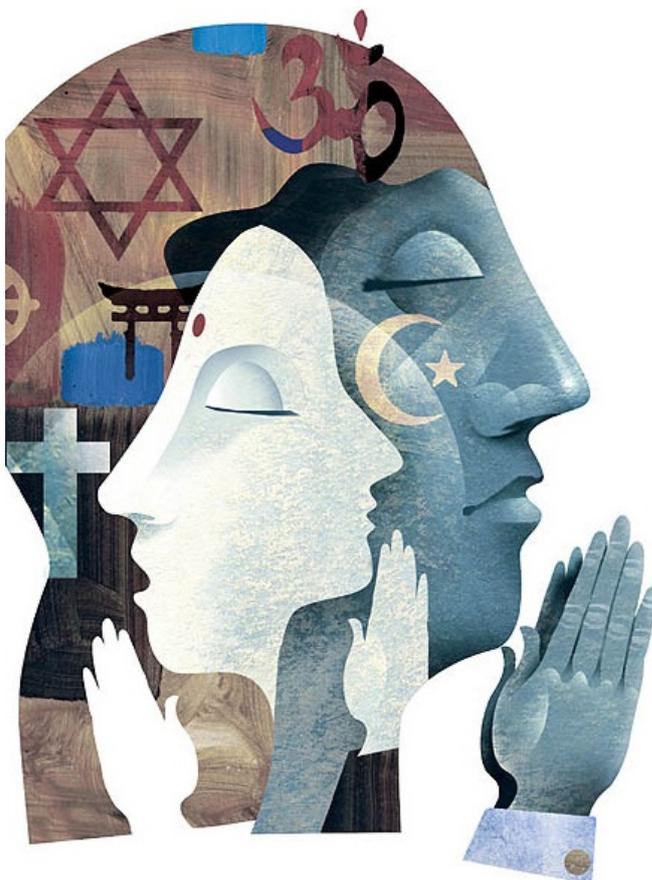
religiosas, tienen más hijos (y por tanto serán más), que las que rechazan la existencia de algo superior.

Como la predisposición de un individuo a la religión está en gran parte condicionada por la genética, si ambos padres tienen esa característica en su ADN, es más probable que sus hijos la manifiesten.

Esto no quiere decir que absolutamente todos los niños que nazcan con dicha predisposición se convertirán en personas religiosas, sólo significa que en el futuro, más personas estarán predispuestas a la religiosidad.

Esto quizá explica el incomprensible auge actual de la astrología y demás materias sobrenaturales; porque sí, hay sospechosas coincidencias de concepto entre religiosos y amantes de lo sobrenatural.

No voy a entrar a analizar estas prácticas (de si son honestas o no lo son, ni de si tienen base o no la tienen), pero sí quiero incidir en que todo apunta a que la tendencia a creer en lo espiritual, lo místico, lo religioso y demás... irá en aumento.



La humanidad vive ahora casi por completo en un mundo virtual ignorando la realidad a su alrededor...



LA CAJA DE PANDORA



WEBSITE



CORTOMETRAJE



Este juego es el colofón final de una saga que se caracteriza por tener unos gráficos un tanto peculiares de aspecto caricaturesco. Bajo estos parámetros, Borderlands parecía destinado a ser una franquicia mediocre destinada al olvido temprano, pero es un juego gracioso y divertido, y que destila un humor muy negro que engancha.

Acción en primera persona y rol, se combinan en este juego de Gear Box, una explosiva mezcla entre Diablo y un universo tipo Mad Max. Así se vendía por allá en 2009 el primer juego de la franquicia, y ahora toca cerrar su historia.

Bien. ¿Cómo es esta APP llamada Tales from the Borderlands?

Para empezar no es un juego de disparos, sino que se trata de



TALES FROM THE BORDERLANDS A TELLTALE GAMES SERIES

Por Ernesto Molina - BLOG

una novela interactiva que, eso sí, conserva todo el espíritu narrativo de Borderlands. Continúa siendo una comedia de acción, pero ahora se asemeja más a una serie de TV que a un videojuego. La aventura comienza con Rhys y Fiona: él es un burócrata de la empresa Hyperion, y ella es una estafadora que habita en New Heaven. Las historias de estos personajes se unen cuando ambos intentan realizar un fraude y las cosas, se salen de control... El objetivo de este juego, como digo, es cerrar por completo la trama de Borderlands dándole un final digno a la franquicia. Esto lo convierte en un título dirigido específicamente para los fans de la saga, permitiendo muchos guiños a los títulos anteriores, así como esperando que el público conozca múltiples datos de la lógica de la serie de antemano.

A su favor, decir que es una de las mejores comedias de acción que he tenido la oportunidad de ver: y es que conserva su característico humor que va desde los Power Rangers hasta El desollamiento facial.

En contra tiene que es un producto para aquellos que han jugado todos los juegos anteriores. Esto podría resultar confuso, para alguien ajeno a la serie.

Resumiendo, Tales from the Borderlands está basado en el universo ficticio de la saga Borderlands, después de los eventos ocurridos en el Borderlands 2 (por lo que si alguien desea jugarlo, lo recomendable es primero terminar Borderlands 2 y luego comenzar con esta fascinante aventura).



VIDEORESEÑA

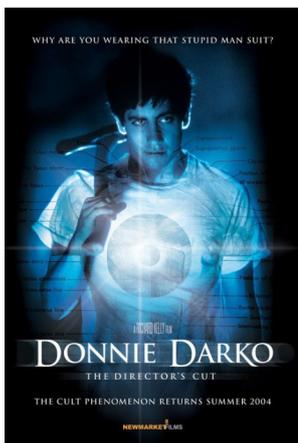
E
DS
RIES



PELÍCULAS DE VIAJES TEMPORALES POCO CONOCIDAS

Hoy os quiero hablar de películas sobre viajes temporales, no demasiado populares. Son películas que quizá para los amantes de la ciencia ficción son conocidas, pero para el público en general, pues no tanto. No son Terminator ni Regreso al futuro, para que nos entendamos. No es un top. El orden de las películas será de más antiguas, a más nuevas, simplemente. Las valoraciones son de la web **Abandomoviez**.

DONNIE DARKO, 2001. NOTA: 7'78



Empezamos mal, porque esta película no me gustó. ¡Y tiene buenas críticas!, a todo el mundo suele gustarle, pero... no pude con ella. Me pasó un poco como con La naranja mecánica. Sí... soy un hereje. Pero que puedo decir... ambas películas me parecen un tostón.

Pero... como soy consciente que mis gustos son caprichosos (y en este caso, claramente no coinciden con los de la mayoría), pues aquí está Donnie Darko en esta lista de películas recomendadas.

Ni siquiera estoy muy seguro que esta película pueda catalogarse bajo el tema de viajes temporales, pero ojeando aquí y allá, pues las webs coinciden en situarla en esta temática.

Donnie es despertado por una voz extraña que lo lleva hasta un campo de golf donde conversa con un conejo, de tamaño humano y aspecto demoníaco llamado Frank. Éste le explica que el mundo va a acabarse en 28 días... Y bueno, la película me parece aburrida y surrealista, y en definitiva, solamente puedo decir que tiene buena nota en las webs especializadas (porque por mi parte, poco más tengo que añadir).

LA MÁQUINA DEL TIEMPO, 2002. NOTA: 6'38



Voy a hablar de la versión del 2002, porque qué queréis que os diga, yo vivo en mi tiempo, y me tiran más las películas modernas. Segunda herejía. La tragedia personal de un científico, es el punto de partida para un viaje que lo llevará al futuro; a un futuro cada vez más distante y siniestro...

Esta película postula el determinismo cósmico propuesto por Wells y Newton, acerca de la imposibilidad de cambiar los sucesos de la historia; postulando, que todo está predestinado desde el inicio, y que nuestras acciones están completamente determinadas (convirtiéndonos de este modo, en simples marionetas de una causalidad implacable).

La verdad es que esta película es resultona, y tiene algunos detalles destacables. La visión de esa luna en ruinas es asombrosa, así como la civilización futurista que se nos plantea. Este remake fue criticado por no ser fiel, en algunos aspectos, a la cinta original, pero obviando diferencias, si simplemente te abstraes de películas anteriores, es bastante disfrutable y palomitera.



EL EFECTO MARIPOSA, 2004. NOTA: 7'63



Un joven puede cambiar el curso de su dolorosa historia... pero, el destino se ha empeinado en que siempre sea con consecuencias funestas. Cualquier mínimo cambio en el pasado que haga, altera enormemente su futuro (y para mal).

La cinta puede llegar a perturbar en ocasiones, a pesar de ser no recomendada para menores de 12 años.

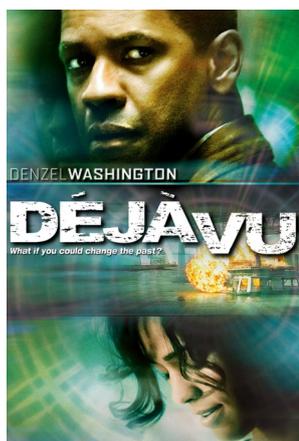
Nuestro protagonista sufre tormento tras tormento, en una escalada de sucesos que lo llevan a la continua desdicha.

La clave de todo parece ser su amor de infancia, un amor que lo acompañará a lo largo de los años, y que finalmente... Bien. No digo el final, para no chafar el suspenso si alguien no la ha visto.

Un guión muy bueno y ocurrente, una ambientación estupenda y una actuación lograda, le dan a esta película una valoración de notable por mí parte.

Resumiendo, estamos ante una buena película de entretenimiento, y que además te hará reflexionar sobre las paradojas temporales.

DÉJÀ VU, 2006. NOTA: 6'66



Esta película la vi hace muchos años y apenas me acuerdo de ella (lo que en principio, no es demasiado bueno). Pero una persecución de alguien que está en otro espacio temporal es, cuanto menos, curiosa.

Se trata de una reflexión sobre la resolución de una trama policíaca (en este caso, un atentado terrorista en el ferry de Nueva Orleans), mediante saltos en el tiempo que brindarán la oportunidad de alterar el pasado, para enmendar el presente (o para enfrentarse a la inmutabilidad del destino), y lo dejo aquí.

Una película correctamente valorada en las webs especializadas, con un siempre taquillero Denzel Washington en el papel protagonista, que en esta película es un héroe noble, íntegro y esforzado, que viajará en

el tiempo para intentar impedir el atentado (y en consecuencia, y para hacerlo más dramático, la muerte de su amada).

También a destacar, un resuelto Val Kilmer en el papel de secundario, como un agente que, saltándose las normas, contribuirá a la realización de la aventura temporal.

LOS CRONOCRÍMENES, 2007. NOTA: 6'86



Bien, esta película no la he visto. (¡Y mira que me la han recomendado veces...!)

Pero bueno, en este caso la recomiendo porque a pesar de no haberla visto, tiene buenas críticas y valoraciones. Es una película española, y ya de entrada debo reconocer que este es uno de los motivos por los que no la he visionado todavía. Tercera herejía. No puedo decir que el cine español me motive especialmente, la verdad (aunque hay excepciones, como Abre los ojos).

La historia va de un hombre que viaja al pasado una pequeña fracción de tiempo, apenas una hora, y acaba encontrándose a si mismo (lo que desatará una serie de catástrofes de consecuencias

imprevisibles).

No voy a decir cosas que no sé, así que lo voy a dejar aquí...

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO, 2009. NOTA: 6'48



Puedes recomendar esta película a alguien que no esté familiarizado con el género, y que le gusten las historias de amor, y vas a quedar como un señor (o señora). Esta es una película que suele gustar a las chicas, pero con esto no quiero decir, ni mucho menos, que no sea apta para machotes. Bien, machotes con sensibilidad, eso sí.

Una pareja destinada a vivir juntos, tendrá que lidiar con un extraño fenómeno que hace que Henry, viva su vida saltando hacia adelante y hacia atrás en el tiempo, de forma descontrolada.

El idilio amoroso entre ambos es parte central de la trama, así que si os aburren las películas románticas, este filme os va a parecer un truño.

Una historia muy tierna, ciertamente, con unos protagonistas encantadores (Eric Bana y Rachel McAdams), hacen de esta película de ciencia ficción una excusa para recrear momentos muy bonitos y llenos de emotividad (sin caer en la cursilería, que en mi caso, es de agradecer).



CÓDIGO FUENTE, 2011. NOTA: 7'26



Bien, esta película no trata exactamente de viajes temporales, sino de realidades alternativas. O eso entendí al verla. Un soldado despierta en el cuerpo de un desconocido que viaja en un tren, y se ve forzado a vivir y revivir, un terrible ataque terrorista contra el tren, hasta que pueda determinar quién es el responsable del atentado.

No quiero chafaros la trama, así que no profundizaré más en ella (porque es mejor ver la película sin saber nada, ya que sin ciertas sorpresas, la película pierde su gracia).

Os puedo decir que me entretuvo mucho; que los amantes de los giros inesperados, tienen en esta película buen material para visionar; y que os la recomiendo totalmente.

Este film de Duncan Jones (el de Moon), quizá peca de clichés en sus personajes estereotipados (por otro lado, algo que tanto gusta a Hollywood y les da tan buenos resultados).

Resumiendo: una película a tener en cuenta, con tensión hasta el último segundo, emocionantes escenas, dosis de romance creíble y nada pastoso, y acción en su justa medida. Una película que te deja con la sensación de no haber perdido el tiempo en absoluto.

UNA CUESTIÓN DE TIEMPO, 2013. NOTA: 7'41



A la edad de 21 años, el padre de Tim le cuenta que los hombres de su familia tienen un don especial: la capacidad de viajar en el tiempo. Tim decide que va a utilizarlo para mejorar su vida amorosa.

De nuevo Rachel McAdams en uno de esos papeles que le vienen como anillo al dedo, y un Domhnall Gleeson, que seguramente recordaréis por Ex Machina.

Poca lógica científica, eso sí, pero compensada por unas escenas divertidas, entrañables y emotivas.

No es una historia demasiado original, pero está bien narrada y cumple. Si a eso le añadimos los viajes en el tiempo que puede hacer el protagonista al pasado para arreglar las cosas que no hace bien,

tenemos buenos ingredientes para sazonar una buena comedia romántica.

EL VIAJERO, 2014. NOTA: 6'89



Cuando vi esta película, he de decir que al principio me pareció aburrida. Te tiras media película con la charla de dos personas en un bar, que van contando sus batallitas. He de decir que al principio no son nada del otro mundo, pero van ganando interés hasta convertirse en una auténtica paradoja temporal que creo, jamás se había planteado de este modo en el cine.

Un agente temporal, viaja a través del tiempo para detener un sanguinario terrorista. Cualquier sinopsis más extensa que eso, sería spoiler, así que quedaos con la idea de que personalmente, es la película de viajes temporales más original de cuantas he visto.

El viajero es un film de estructura compleja, un galimatías a desentrañar, una especie de enorme serpiente que se muerde a sí misma la cola, provocando una enorme paradoja temporal en la que cada acto tiene su justificación para entender toda la trama; un inmenso laberinto en el que nada es lo que parece, y que acaba lanzándonos una bofetada difícil de encajar.

Su buen ritmo narrativo te mantiene pegado al sillón en todo momento, aunque como digo, al principio crees que eso va a ser un coñazo.

La película se toma algunas licencias de guión (según qué partes, resultan un poco endebles), pero funciona en su conjunto y entretiene, que es lo que importa.





ANÁLISIS (Sin Spoilers)



Primer vistazo (episodios 1 y 2)



Mitad de la serie (episodios 1 a 5)



Temporada completa (10 episodios)

Destellos de luna

Pioneros de la ciencia ficción japonesa



FICHA

Daniel Aguilar

Monstruos gigantes, científicos locos, criaturas de otros mundos... Descubre los orígenes del extraordinario universo de la Ciencia Ficción japonesa en un volumen único.



El engendro mecánico (1977)
La invasión de los ultracuerpos (1978)
La Cosa (1982)
Aliens (1986)
Cube (1997)
Horizonte final (1997)
Pandorum (2009)
Crawlspace (2012)
Colonia V (2013)
Infini (2015)



NOVELA



FICHA

LUNA: APOGEO

RUBÉN AZORÍN

LA LUNA, FRÍA Y RESPLANDECIENTE, NOS ACOMPAÑA DESDE QUE TENEMOS USO DE RAZÓN. NOS ACUNA Y VIGILA.

Página 74 NOS CONOCER TODOS SUS SECRETOS, PERO **Índice**

RELATO: MAYORDOMO DEL SIGLO XXIII *Donovan Rocester - BLOG*

Desde el punto de vista de Gabriel:

Veinte años trabajando de mayordomo, manteniendo las viejas tradiciones en una época en donde ya casi ninguna interacción tiene alma. Veinte años de ver que si los humanos no se mandan la comida por vía intravenosa, en la comodidad de su hogar, es porque les produce placer consumirla.

Hoy me despido de la mansión del amo Richards, porque compraron un robot mayordomo para reemplazarme.

Desde el punto de vista del robot:

>>> Calendario: Libre de citas para el amo *_
>>> Visitantes en casa: 3 _
>>> Escaneando actividades a realizar en los próximos 15 minutos _
>>> _

Desde el punto de vista de Gabriel:

Ha llegado la hora. ¡Tengo todo listo! Nadie imaginaría que con los simples datos que recuerdo, puedo infiltrarme fácilmente a la mansión. ¡Se arrepentirán de lo que me hicieron! Tras veinte años de servicio, me dejan en la calle. Me reemplazan por un pedazo de chatarra. ¡Dudo que un armatoste como ese sea capaz de calentar la sopa como le gustaba al amo Richards de niño!

¡Malditos, me he preparado bien para este día!

Desde el punto de vista del robot:

>>> Culminadas las tareas del día de hoy _
>>> Entrando en modo nocturno _
>>> Vigilancia silenciosa: ¡ACTIVADA!
>>> _

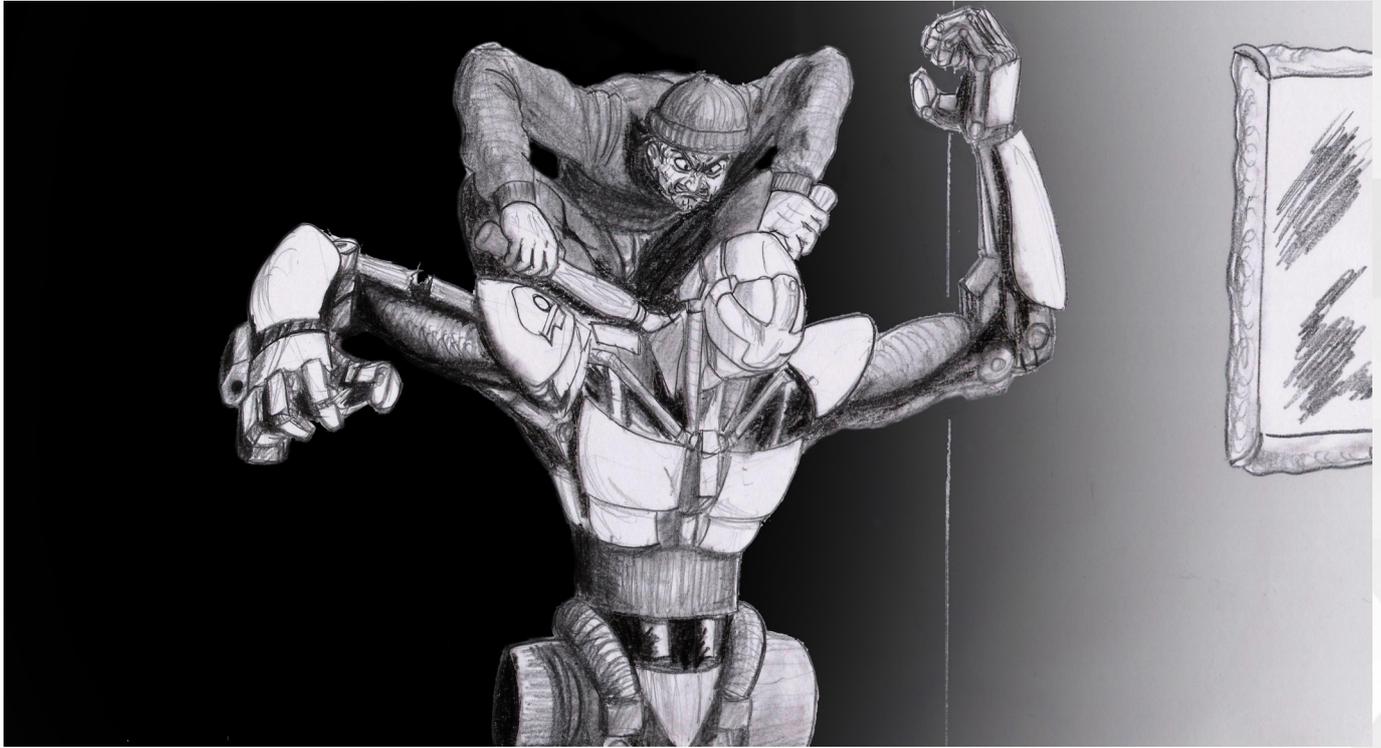
Desde el punto de vista de Gabriel:

Solo el ingenio humano puede destruir a la amenaza de los robots. Tengo el conocimiento completo de esta casa, y del modelo de mayordomo que adquirieron. Después de todo fue bueno haber instado a mi hijo a estudiar robótica. ¡Ha llegado mi venganza!

Desde el punto de vista del Robot:

>>> _
>>> ¡INTRUSO DETECTADO!
>>> Modo patrullaje: ¡ACTIVADO!
>>> Alarmas generales: NO HA SIDO POSIBLE ESTABLECER CONEXIÓN CON HOME _
>>> Búsqueda del intruso _
>>> Preparación de armas: 35% _
>>> Apagado forzoso: ¡NIVEL CRÍTICO DE BATERÍA!
>>> _
>>> _
>>> _

Desde el punto de vista de Gabriel:



¡Al fin me deshago de ti, maldito! Una vez que se conocen todas tus falencias de seguridad, es tan fácil destruirte de un tajo en la nuca.
Ha llegado la policía, ¡debo escapar!

Desde el punto de vista del robot transcriptor judicial:

JUEZ ROBOT #21: Se encuentra usted en esta audiencia para comparecer ante acusaciones de allanamiento de vivienda y vandalismo. ¿Cómo se declara usted, acusado A304?

ACUSADO A304: ¡Mi nombre es Gabriel! ¡Me niego a ser tratado como un número más! ¡No dejaré que reemplacen mi nombre como me reemplazaron en mi trabajo!

JUEZ ROBOT #21: ¡Señor! ¡Usted no es ningún mayordomo! ¡Mantenga la compostura!

ACUSADO A304: ¡Claro que sí! ¡Lo soy, todos lo saben!

JUEZ ROBOT #21: ¿Quiénes son todos y qué saben?

ACUSADO A304: Todos mis amigos saben que por años estuve cambiando mi cuerpo para tener partes robóticas y vencer a mi rival. ¡Esta es la venganza del hombre contra la máquina que lo reemplaza!

JUEZ ROBOT #21: ¿Sus amigos? ¿Puede usted nombrar a alguno de sus amigos?

ACUSADO A304: ¡Claro que sí!

JUEZ ROBOT #21: ¡Hágalo!

ACUSADO A304: >>>Error de compilación: F394H708 _

>>> Volcado de memoria _

Desde el punto de vista del especialista en IA:

El experimento de mejora en los "Procesos de Confrontación de Paradojas" para el modelo R700 fue un fracaso. El Robot sigue adquiriendo personalidades obsesivas y atacando a los nuevos modelos. Los comandos de voz se deshabilitan por completo una vez que el modelo enloquece.

La única forma que ha demostrado ser eficaz para reiniciar el sistema del R700 ha sido el provocarles una disonancia cognitiva con respecto a la realidad, con una pregunta que lleve a un espacio en blanco en su banco de memoria. En esta ocasión se utilizó la actuación B534 ("El juicio"). Esto provocó un volcado que dejó al robot inhabilitado hasta su reinicio.

¡Aún no entiendo cómo es que los modelos antiguos siempre descifran el punto débil de los nuevos! ¡El estudio de las enfermedades mentales en inteligencia artificial es fascinante!

LA FILOSOFÍA OCULTA EN MATRIX

La dicotomía sobre qué es real y qué no lo es, y el determinismo frente al concepto del libre albedrío, son los dos pilares sobre los que se sustenta una trama que, además, cinematográficamente se resuelve de forma excelente y resulta sumamente entretenida.



THE MATRIX RELOADED™

EL SORPRENDENTE ASUNTO DE LOS MANUSCRITOS RECHAZADOS



[...] Mucha gente se lanzó a conclusiones rápidas, sobre un experimento que podría matizarse hasta el infinito. La más sonora de ellas, era que las editoriales y los supuestos expertos en el tema, no son capaces de reconocer una buena obra cuando la tienen delante

El experimento del Sunday Times se ha dado una y otra vez...

Doris Lessing, pensaba que le publicaban porque ya se había hecho un nombre, dando igual lo bueno que fuera lo que escribiera, así que para una de sus obras probó a enviarla bajo un pseudónimo. 100% de rechazos, fue el resultado.

Cuando Stephen King probó a ser Richard Bachman, vio que nadie le valoraba ni vendía. Lo mismo pasó con J.K. Rowling, hace poco.

Pero el caso más sangrante de estos experimentos, ocurrió en Francia...



Un pequeño resumen histórico, sobre la aparición y progreso de la ciencia ficción desde su inicio, hasta nuestros días. Además vamos a ver los distintos subgéneros que nos ofrece nuestro amado género. Así que si te haces un lío entre lo que es Cyberpunk, Space Opera, Retrofuturismo, Ciencia ficción dura, etc, estate atento porque intentaré aclarar tus dudas.

HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN Y SUS SUBGÉNEROS



LO QUE NO SABÍAS DE LA ESTACIÓN ESPACIAL CHINA

La estación espacial china es un sueño que comenzó en 1992, y que se materializó a finales del 2011 con el lanzamiento del pequeño laboratorio espacial Tiangong 1.

Está previsto el lanzamiento de 2 módulos de investigación más (los Tiangong 2 y 3), para finalmente, culminar con un módulo principal de 20 toneladas (cuyo lanzamiento está previsto para el 2020), y que albergará los sistemas de soporte vital, motores orbitales y camarotes para la tripulación. Con esto la construcción habrá acabado, y la estación orbital completa será de unas 60 toneladas (muy lejos de las más de 400 que tiene la estación espacial internacional).

Cuando esté terminada, la estación dispondrá de alojamiento para tres taikonautas durante largos periodos, y está previsto que esté lista, más o menos, en las fechas en que la Estación Espacial Internacional será retirada.

Aunque a veces se acusa al programa espacial chino de ser una simple copia del programa espacial soviético (ciertamente hay muchas similitudes con la MIR), es indudable que China ha sabido crear un programa de estaciones espaciales de forma rápida y barata.

Las semejanzas de su tecnología espacial con la de los rusos son debido a que, sencillamente, compraron tecnología espacial rusa (ni más ni menos).

Desde entonces, China ha logrado sus objetivos en materia de vuelos espaciales.

En el 2003, lanzó al **primer hombre chino al espacio** (Yang Liwei).

En el 2008, el país logró su **primera caminata espacial**.

Cinco años después, completaron la **misión espacial más larga** de su historia, con motivo del anclaje del laboratorio espacial Tiangong-1 (la primera pieza de su estación; era el 2013).

Y en octubre de 2014, China lanzó su misión espacial no tripulada más ambiciosa que se conozca: **orbitar la Luna** y luego regresar a la Tierra, tomando unas fotos increíbles de la Tierra y su satélite juntos.

Las cámaras de su sonda Chang'e 3 y de su vehículo lunar Yutu, captaron la superficie del satélite natural con una nitidez nunca antes vista.



Tus propios átomos no se tocan.



¿LA MATERIA NO EXISTE Y NUNCA TOCAMOS NADA?

PELÍCULAS RUSAS DE CIENCIA FICCIÓN



- Stalker (1979)**
- Solaris (1972)**
- Qué difícil es ser un dios (2013)**
- Hardcore Henry (2015)**
- El poder de un dios (1989)**
- La isla habitada (2008)**
- La isla habitada 2 (2009)**
- Branded (2012)**
- Rayo negro (2009)**
- Zaschitniki (2017)**



ЗАЩИТНИКИ

FOR A PRICE, ANY ORGAN
IN YOUR BODY CAN BE REPLACED.
BUT IT CAN ALSO BE REPOSSESSED.

Es una de esas películas de ciencia
ficción un tanto subestimadas.

ANÁLISIS



JUDE LAW

FOREST WHITAKER

REPO MEN

CONSIDER THEM YOUR FINAL NOTICE.

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA
A STUBER PICTURES PRODUCTION JUDE LAW FOREST WHITAKER "REPO MEN" LIEV SCHREIBER
ALICE BRAGA CARICE VAN HOITEN MUSIC MARCO DELTRAMI COSTUME CAROLINE HARRIS

S C A R L E T T J O H A N S S O N

Estreno: 31 Marzo 2017



FICHA TÉCNICA



TRÁILER

GHOST IN THE SHELL

CURIOSIDADES Y ANÉCDOTAS DE RODAJE #1



Moon (2009)
Robocop (1987)
Dune (1984)
Las crónicas de Riddick (2004)
Minority Report (2002)
El quinto Elemento (1997)

Moon (2009)

Duncan Jones, el director, cuenta que cuando le mostraron a Kevin Spacey el material bruto (aún con el sonido de referencia y sin efectos visuales), se quedó impresionado con lo buena que era la interpretación de Sam Rockwell. Firmó sin dudarle, en ese mismo instante. Recordemos que Spacey no sale físicamente en la película, solo pone voz a la inteligencia artificial. La película se rodó en 33 días, con un presupuesto de unos cinco millones de euros; cantidad que casi recuperó, solamente con la recaudación en Estados Unidos.

Robocop (1987)

Robocop fue la primera película del director holandés Paul Verhoeven, en Estados Unidos. Cuentan que la primera vez que leyó el guión lo tiró a la basura; más tarde, su mujer lo convencería para rodarla.

Antes de Peter Weller, se pensó para el papel de Robocop en Rutger Hauer (tras ver su actuación como replicante, en Blade Runner). Finalmente, Hauer declinó la oferta.

Robocop tuvo un presupuesto de 13 millones de dólares y recaudó algo más de 242 millones.

Dune (1984)

David Lynch rechazó dirigir El retorno del Jedi, antes de hacer Dune.

Tras un duro rodaje en Méjico, los productores quedaron muy descontentos con la larga duración del metraje (de más de tres horas), por lo que decidieron desarmar el invento, eliminar varias escenas, e incluir otras nuevas que simplificaran la trama.

Hubo mucho intervencionismo por parte de Dino de Laurentiis y de su hija, y cierto material no llegó nunca a postproducción. Finalmente, la película quedó en los 137 minutos que conocemos.

Pese a un presupuesto de 45 millones de dólares, el fracaso en taquilla fue absoluto, y el crítico Roger Ebert la calificó como la peor película del año. Pero con el tiempo, se ha convertido en una película muy valorada por los amantes de la ciencia ficción.

Actualmente, existen al menos cinco versiones distintas de la película (todas ellas, de variado metraje y contenido).



Las crónicas de Riddick (2004)

A Judi Dench (la elemental), la convenció el propio Vin Diesel para que trabajara en la película. Viajó hasta el teatro de Londres en el que trabajaba la actriz, y llenó su camerino de flores.

Karl Urban (Vaako), era un gran fan de Pitch Black. Asegura que para conseguir el papel, tuvo que pasar muchas penurias, entre ellas suplicar, rogar, y hasta robar el guión para hacer la primera lectura.

La película fue un enorme fracaso en taquilla, y lo curioso fue que la gente prefirió alquilarla en Dvd (recaudando al final, una buena suma). Costó 110 millones de dólares, y Las crónicas de Riddick es en realidad una tercera parte, no la segunda. La segunda se llama Dark Fury; es manga y narra lo que ocurrió justo después de Pitch Black.

Minority Report (2002)

El proyecto pasó por manos de directores como Verhoeven y Jan De Bont. Y por actores como

Arnold Schwarzenegger... hasta que llegó a Tom Cruise, quien propuso a Steven Spielberg como director.

El primer elegido para el papel del representante del fiscal del estado, fue Antonio Banderas, pero éste rechazó el papel (que acabó cayendo en manos de Colin Farrell).

Javier Bardem también rechazó un papel en la película, porque no se ajustaba a su estilo. Según él, su personaje lo único que hacía era correr.

Esta película costó 102 millones de dólares, y recaudó 358 millones.

El quinto Elemento (1997)

Luc Besson comenzó a escribir el guión de esta cinta, cuando tenía 15 años. Escribía para escapar de su realidad, y vivir aventuras en su mente.

Al final, tenía un texto de casi 5.000 páginas. Lo que vemos en la película, es sólo un resumen de todo lo escrito por él.

El director quería que Jean Reno fuera el protagonista, pero los productores impusieron a Bruce Willis (y acertaron, diría yo).

El quinto elemento es una de las pocas películas, sino la única, en donde el héroe y el villano, no tienen contacto en ningún momento de la película.

El presupuesto de El quinto elemento, fue de 80 millones de dólares, y acabó recaudando 263 millones.

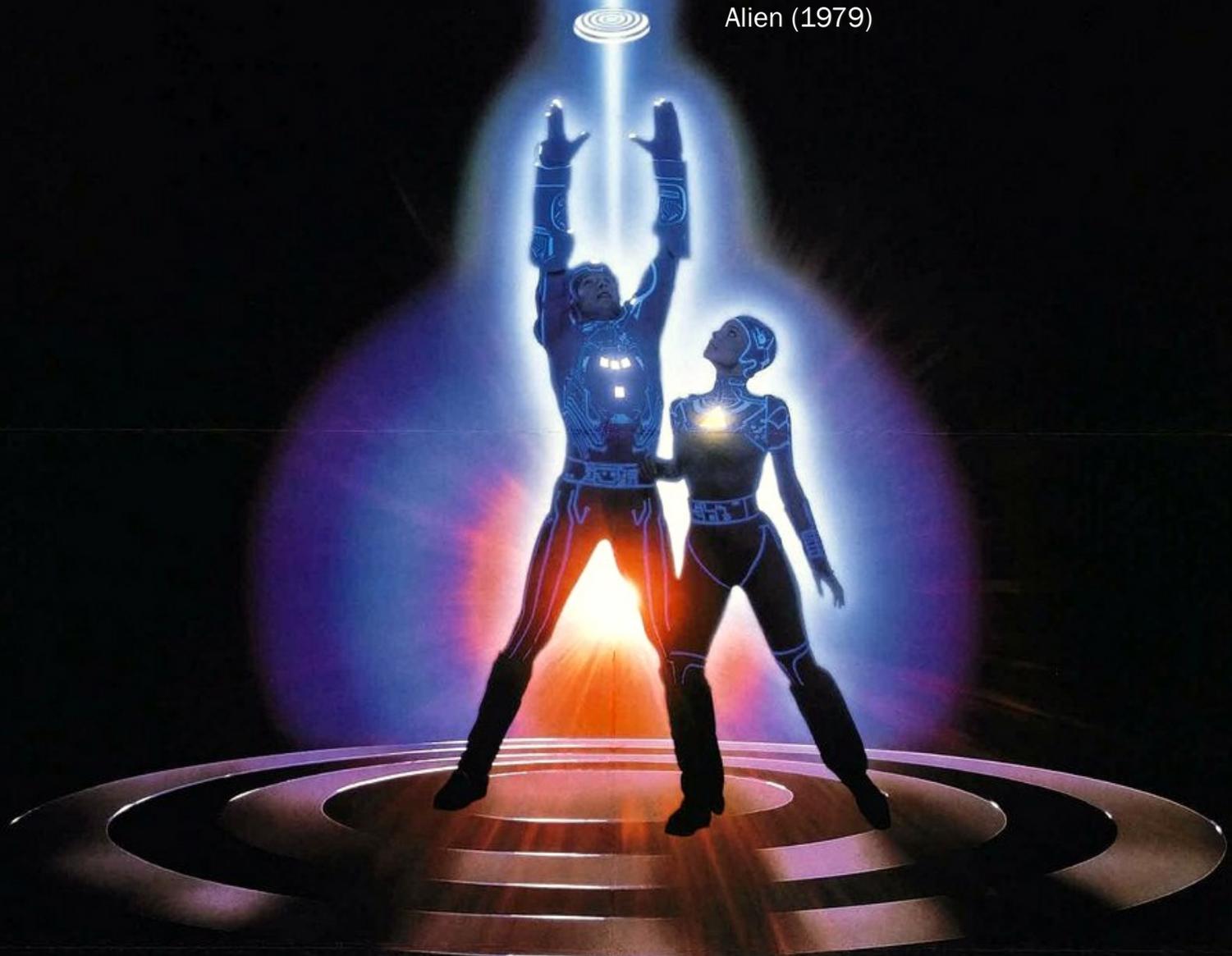


CURIOSIDADES Y ANÉCDOTAS DE RODAJE #2

A world inside
the computer
where man
has never been.



Tron (1982)
Star Wars IV (1977)
La Isla (2005)
Inteligencia artificial (2001)
2001: Una odisea en el espacio (1968)
Alien (1979)



TRON

TRON A LISBERGER-KUSHNER PRODUCTION

STARRING JEFF BRIDGES BRUCE BOXLEITNER DAVID WARNER CINDY MORGAN AND BARNARD HUGHES

EXECUTIVE PRODUCER RON MILLER MUSIC BY WENDY CARLOS STORY BY STEVEN LISBERGER AND BONNIE MACBIIRD

SCREENPLAY BY STEVEN LISBERGER PRODUCED BY DONALD KUSHNER DIRECTED BY STEVEN LISBERGER

SONGS BY JOURNEY

FROM WALT DISNEY PRODUCTIONS

TECHNICOLOR®
FILMED IN SUPER PANAVISION® 70

Página 88

Read the Ballantine Book

Original motion picture sound track available. CBS Records and Tapes

Released by BUENA VISTA DISTRIBUTION CO., INC. © 1982 Walt Disney Productions

PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
SOME MATERIAL MAY NOT BE SUITABLE FOR CHILDREN

Indice

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.

La película costó 17 millones de dólares y recaudó 33 millones (el doble, que no está nada mal). Son cifras pequeñas, pero no olvidemos que estamos hablando de una película del 1982.

Star Wars IV: una nueva esperanza (1977)

Mark Hamill contuvo su aliento durante tanto tiempo durante la escena del compactador de basuras que le estalló una vena de la cara.

Carrie Fisher estaba muy disgustada por los peinados extravagantes que le hacía llevar George Lucas, y llegó a temer que se le incendiaran con tanto efecto especial.

El Halcón milenario fue la única nave que se construyó a tamaño natural. Pesó 23 toneladas. Lucas quería hacer una película sobre Flash Gordon, su héroe de juventud, pero le pedían mucho por los derechos del personaje, así que decidió "inventar" sus propios personajes.

El actor que iba a interpretar a Han Solo en la serie de películas de la guerra de las galaxias, era Tom Sellek (pero su representante le recomendó que no cogiera ese papel ya que no sería bueno para su carrera). Menudo visionario...

Con un presupuesto de 13 millones de dólares, esta película ha recaudado la friolera cifra de 775 millones a nivel mundial (60 veces más de lo que costó).

La Isla (2005)

A Scarlett Johansson le horrorizó tanto la ropa interior que le dieron desde atrezo para la escena de amor con Ewan McGregor, que se empeñó en rodarla desnuda (no sabía que fuera tan presumida, la verdad...). Michael Bay tuvo que convencer a Johansson que la ropa le sentaba muy bien y que, además, la película no era apta para menores de 13 años. Michael Bay recuerda: ***“Steven Spielberg me llamó una noche y me dijo, ‘Te voy a enviar un guión, tienes que leerlo esta noche’. No lo recibí hasta aproximadamente las 11:00, y tenía 140 páginas, pero lo leí de un tirón y lo terminé hacia las 3 de la mañana. Me gustó mucho, y le llamé más tarde esa mañana y le dije: ‘La haré’”***. El film, costó 126 millones de dólares de producir, y recaudó 162 millones. No puede decirse que sea un éxito.





Inteligencia artificial (2001)

Originalmente el papel de Gigolo Joe lo iba a realizar Ewan McGregor, pero dado que estaba filmando Star Wars II: El Ataque de los Clones no pudo aceptar, por lo que recomendó a su amigo Jude Law.

Haley Joel Osment, tuvo la idea de hacer que el robot interpretado por él mismo tuviera la vista fija y no parpadeara en ningún momento, cosa que al director le pareció excelente.

La idea original de Stanley Kubrick era hacer el personaje de David totalmente por ordenador. Finalmente, y tras la muerte de éste, tomó el proyecto su íntimo amigo Steven Spielberg.

Cifras: 100 millones de presupuesto (que es bastante para la época), y 235 millones de recaudación (que no está nada mal).

2001: Una odisea en el espacio (1968)

Uno de los monos de la secuencia de "el amanecer del hombre" es Danny Glover, el popular actor de la serie de "Arma Letal", en una de sus primeras apariciones en la gran pantalla.

Para hacer la película Kubrick estuvo 4 años junto a investigadores de la NASA para tener la seguridad de que todos los adelantos electrónicos y ordenadores existiesen en el verdadero 2001.

Kubrick finalizó el trabajo con los actores sin que éstos supieran muy bien el sentido de sus escenas. Kubrick no se las aclaró.

Originalmente estaba previsto que el Discovery fuese hacia Saturno, pero el equipo de Efectos Especiales no pudieron hacer un Saturno lo suficientemente realista, así que optaron por Júpiter.

Esta película del 1968, contó 12 millones de presupuesto; y en Norteamérica ya recaudó 21,5 millones de dólares en su primera semana de estreno. Ganancias totales: 57 millones de dólares.

Alien (1979)

Al principio, toda la tripulación debía ser masculina, pero luego se decidió incluir dos tripulantes femeninas.

Sigourney Weaver consiguió el papel después de que lo rechazara Meryl Streep.

El personaje de Ash no aparecía en el guión original de Dan O'Bannon. Fueron los productores Water Hill y David Giller quienes lo crearon.

Fue una idea del artista Ron Cobb el que el alien tuviera ácido como sangre.

Algunos componentes del Nostromo fueron reutilizados para la película "Blade Runner" (1982), del mismo director.

El efecto de baba chorreante del alien surgió por casualidad: había que estar lubricando continuamente y en abundancia el mecanismo de la cabeza, y luego descubrieron que el líquido lubricante usado le daba un aspecto más repugnante y terrorífico.

La 20th Century accedió a la realización de este film con la condición de que se disminuyera el "gore". Aun así, el filme se estrenó con escenas censuradas en muchos países.

La cinta tuvo un presupuesto de 11 millones de dólares, y acabó recaudando 105 millones (unas 10 veces más de lo que costó).

LO QUE NO SABÍAS DE LA SAGA TERMINATOR



Parece ser que la batalla por el futuro de la humanidad comenzó en un hotel de Italia, apenas un par de años antes del estreno de la película. James Cameron, que estaba enfermo y tenía una fiebre considerable, decidió meterse en la cama para descansar. Entonces tuvo un sueño muy extraño, protagonizado por un robot que viajaba a través del tiempo para matarlo. El cineasta se levantó sobresaltado y, empapado de sudor, comenzó a tomar notas. En unos meses, ya había completado el guión de "Terminator".

ROBOTS EMBLEMÁTICOS DE LA CIENCIA FICCIÓN



MANIPULAR GENES YA ES COSA DE NIÑOS

Los CRISPR son en español repeticiones palindrómicas cortas agrupadas y regularmente interespaciadas. Para que nos entendamos, este sistema se ha utilizado para la edición de genes y para la regulación génica en varias especies. O dicho de otro modo, este sistema podría alterar los genomas de poblaciones enteras. Así, tal cual.

Esta técnica permite cortar y pegar genes a voluntad. En definitiva, cambiar el destino escrito en el ADN y editar cualquier forma de vida. Lo hace, además, de una forma tan sencilla, económica y eficaz, que «asusta» hasta a sus propios creadores. Su potencial es asombroso. Podría mejorar cultivos y hasta resucitar especies extintas. Pero sobre todo, tiene un asombroso potencial terapéutico con enfermedades tan difíciles de tratar como el cáncer o miles de patologías hereditarias.

Este «corta-pegar genético» se postula como un firme candidato para el reconocimiento del Nobel en los próximos cinco años (o eso auguran los gurús de la ciencia). Lo consiga o no, detrás de esta asombrosa herramienta hay un nombre español, el del biólogo de la Universidad de Alicante Juan Francisco Martínez, quien con este hallazgo, ha abierto la puerta a una revolucionaria máquina de manipulación genética.

Su historia es la de una investigación con final feliz, pero en la que durante años no se vislumbraba una utilidad. «Seguí investigando por cabezonería, casi fue una cuestión de fe», explica.

Sea como sea, el avance en el campo ha sido bestial. Como él mismo cuenta: “Antes había otras herramientas para editar genomas, pero eran caras y complejas. Esta es una herramienta muy fácil de programar, muy eficaz y barata. Con ella, casi cualquiera podría manipular el ADN”.

En verdad, asusta. Las implicaciones de saber y poder manipular nuestro genoma, tiene unas implicaciones éticas y evolutivas de gran calado, pero para quitar un poco de hierro al tema, él bromea un poco diciendo: **“... A ver si ahora por Navidad los niños iban a recibir, en lugar de un juego para aprender a ser científicos, un kit para modificar a su mascota, para ponerle rayas al ratón o al conejo.”**

Vamos a ejemplificar este avance:

Científicos de la Universidad de California presentaron un mosquito modificado genéticamente para que no pueda transmitir la malaria. Si mosquitos de este tipo se liberan en regiones donde la malaria es endémica, se aparearían con mosquitos silvestres y transmitirían el gen de resistencia a la infección, a las generaciones siguientes, con lo que los casos de malaria podrían reducirse de manera drástica.

Las aplicaciones del CRISPR incluyen curar enfermedades, mejorar cosechas, modificar animales de granja, diseñar flores de colores... Cualquier aplicación en la que pueda ser útil eliminar o añadir un gen. Y, por supuesto, también modificar óvulos, espermatozoides y embriones humanos para prevenir enfermedades o alterar cualquier otra característica.

Sin embargo, y precisamente porque esta técnica está al alcance de cualquier laboratorio, ya han surgido las primeras voces que han alertado sobre un uso inadecuado de la técnica.

Según David Baltimore, premio Nobel del Instituto de Tecnología de California: **“Estamos cerca de poder modificar la herencia humana. Esto es algo a lo que la gente debe prestar atención”**.

Y ciertamente, tiene mucha razón.

¿Cómo creéis que debe regularse este avance? ¿Está bien alterar genes en embriones, si éstos llevan enfermedades hereditarias indeseables? ¿O debería prohibirse la manipulación genética, para no entrar en los designios de Dios?

INVASIONES ALIENÍGENAS EMBLEMÁTICAS DEL CINE



Pacific Rim
La invasión de los ultracuerpos
Al filo del mañana
V, serie
El juego de Ender
La guerra de los mundos
Battlestar Galactica
Starship troopers
Independence day
Stargate

LOS PELIGROS DEL CREACIONISMO



El creacionismo era un fenómeno que se daba casi exclusivamente en Estados Unidos, pero ahora está ganando adeptos en Europa (especialmente en las comunidades evangélica cristiana y musulmana).



El joven Zachery Swezey agonizó en medio de tremendos dolores, fiebre, y diarrea durante tres días. Sus parientes estuvieron alrededor de la cama, rezando por su curación. Finalmente, cuando era obvio que estaba a punto de morir, buscaron una solución extrema; Llamaron a los mayores de la congregación para que lo untaran con aceite de oliva y... rezaron. Su familia, miembros de la iglesia de los primeros nacidos, creen en la curación por la fe (y nadie pensó, en llamar a un doctor). La autopsia reveló que murió por un apéndice reventado (que se podría haber curado con una simple operación, que es de rutina en cualquier hospital).



A L I E N I S O L A T I O N™

Por Ernesto Molina - BLOG

Juego: *Alien Isolation*
Género: *Acción / Aventura (Terror)*
Plataforma: *PlayStation 4, PC,
Xbox One, PS3, Xbox 360, Mac, Linux*
Desarrollador: *Creative Assembly*
Distribuidor: *SEGA*

En el año 2137, quince años después de que la NOSTROMO desapareciera, Amanda Ripley, hija de Ellen Ripley, tendrá la oportunidad de descubrir que fue de su madre. La estación SEVASTOPOL ha encontrado la caja negra de la nave extraviada junto con una oportunidad de comprender qué fue de la tripulación.

Página 97

Índice

Cuando Amanda logra abordar la estación, encontrará que el caos y la locura han consumido a la población de SEVASTOPOL, la cual ha sido aislada por motivos confidenciales. A partir de ese momento, cada minuto se convertirá en una lucha por encontrar respuestas, sobrevivir y huir del infierno en el que se ha convertido el puerto espacial.

Uno sabe que Alien Isolation será un buen juego, antes de comenzar la partida. En cuanto inicias el juego, tu pantalla se convierte en un monitor de bulbos con bocinas acartonadas mostrándote la clásica introducción de Twenty Century Fox. ¿Qué es lo que el juego te está diciendo con eso? ¡Fácil! Te están preguntando ¿Recuerdas el Octavo pasajero? ¿La angustia? ¿La vulnerabilidad? ¿La desesperación? Aún no has llegado a la pantalla de presione start, cuando sabes que el juego será una autentica lucha por sobrevivir.

¿Qué hay del momento en el que sientes que estás listo para enfrentar la aventura? ¡Allí está la magia de Alien Isolation! nunca estás listo para enfrentarte a nada, pasarás cada minuto del juego tratando de cumplir tus objetivos mientras te ocultas en una caja al primer ruido sospechoso, tu sensor de movimiento se convierte en tu fiel compañero mientras que el revólver y la escopeta se convierten en cargas peligrosas que utilizas con el mayor remordimiento posible. Y es que la estación SEVASTOPOL no solo está poblada por un xenomorfo, también hay humanos y androides que aprovecharán el ruido de tus armas para localizarte y matarte. Conforme avanzas en el juego la paranoia y la claustrofobia se convierten en auténticas aliadas, mientras el Alien comienza a aprender tus patrones de comportamiento y a utilizarlos en tu contra.

Como se puede deducir, el sigilo y la creatividad es una parte elemental del sistema del juego. No puedes matar al xenomorfo; es más fuerte, más ágil y más perceptivo que tú. De hecho, tu oponente no sigue un patrón determinado, te está buscando activamente, concibiendo como emboscarte o tratando de descubrir donde te ocultas. Puedes quemar, disparar, explotar, encerrar o incluso intoxicar al Alien para que detenga su persecución momentáneamente, cualquier táctica es válida excepto el combate directo. Pero debes de ser prudente al momento de poner tus trampas y planificar tu ruta; él aprende de tus patrones y se adapta a ellos, y comenzará a registrar los lugares donde sueles ocultarte, aprenderá a evitar tus trampas y memorizará tus rutas para tenderte emboscadas.

Lamentablemente eso hará que las peleas con androides y otros humanos se sientan predecibles, como un relleno de acción que en realidad no añade demasiado suspense a la trama. Y eso no quiere decir que sean enemigos sencillos de derrotar o engañar, simplemente se sienten como un agregado de último momento.

El juego recupera algunos trucos olvidados para mantener la dificultad, los puntos de guardado son específicos y tienen que realizarse de manera manual. Los botiquines y otras piezas necesarias para avanzar en el juego, deben de ser fabricadas con artículos encontrados en la estación (algo muy de moda últimamente), con la diferencia de que el tiempo que tardes en armar tu botiquín o fabricar ese pulso electromagnético, Amanda estará expuesta al peligro. Lo mismo sucede cuando consultas el mapa, trabajas con una computadora o revisas tu inventario.

Los gráficos no son sorprendentes para la generación actual, y tienes poco tiempo para apreciarlos. Más de un jugador los notará un poco genéricos, en especial en los pasillos más claustrofóbicos. Por otro lado, la estética del juego está directamente recuperada del octavo pasajero, utilizando grabadoras de cinta, publicidad Art Deco y monitores de 4 bits... Un jugador atento encontrará los guiños a Philip K. Dick, Issac Asimov y Frank Herbert. La música es un elemento clave de la producción manteniendo la tensión al máximo y haciéndote cuestionar tus decisiones.

Solo se puede decir que Alien Isolation cumple con creces las expectativas de los fans de la trilogía original y de los que gustan de un auténtico juego de horror y supervivencia.

EMPIEZA LA SEXTA EXTINCIÓN ¿SOBREVIVIREMOS?



EL OXÍGENO... ESE GAS CONTAMINANTE



AGUILAS EXTINTAS EN 2030



MUSEO DE CIENCIA NATURAL

La desaparición de la fauna, ha sido una pesadilla recurrente de la ficción.

'¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?' describe un mundo de megaciudades en el que no existen los animales. Ahora mismo, eso es un proceso que ya está en marcha. Es lo que se llama la sexta extinción.



LINCE EXTINTO EN 2026



SERPIENTE DE ARUBA EXTINTO EN 2031



Página 100

12:34.54
30 JULIO 2114

MUSEO DE CIENCIA NATURAL

Esta usted en la sala F
SEXTA EXTINCIÓN
-Actualidad
-Especies extintas 70%

sala A
Primera extinción
-Hace 443 millones de años
-Especies extintas 85 %

sala B
Segunda extinción
-Hace 350 millones de años
-Especies extintas 75 %

sala C
Tercera extinción
-Hace 250 millones de años
-Especies extintas 96 %

sala D
Cuarta extinción
-Hace 200 millones de años
-Especies extintas 80 %

sala E
Quinta extinción
-Hace 65 millones de años
-Especies extintas 75 %

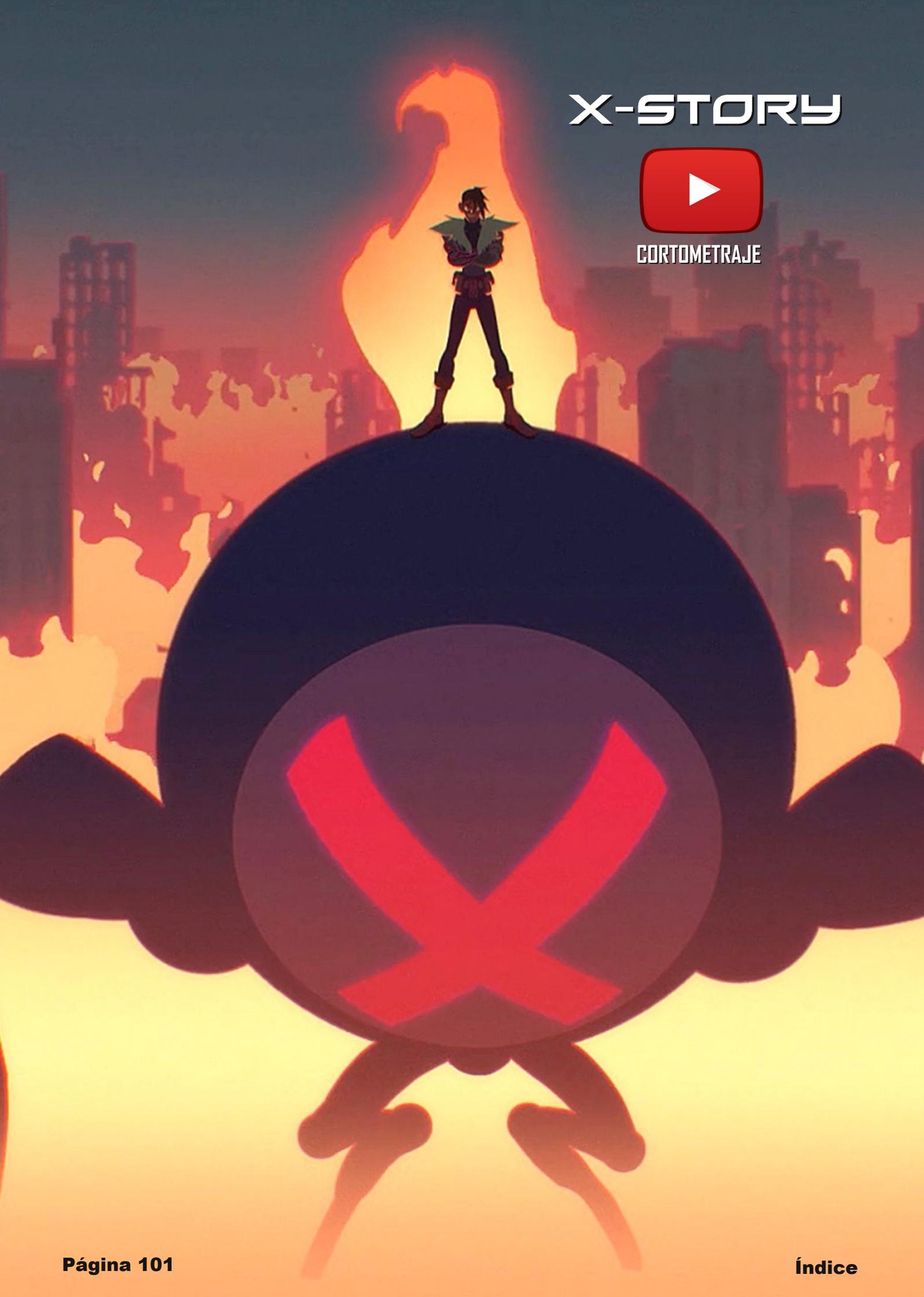
DIRECTORIO

Índice

X-STORY



CORTOMETRAJE





El corto que os traigo hoy se llama X-Story. Se trata de un cortometraje animado que nos deja ver un mundo futurista, donde todos los seres humanos usan la tecnología como una extensión de su cuerpo. De hecho, el protagonista del video tiene un brazo biónico y hace cosas geniales con él.

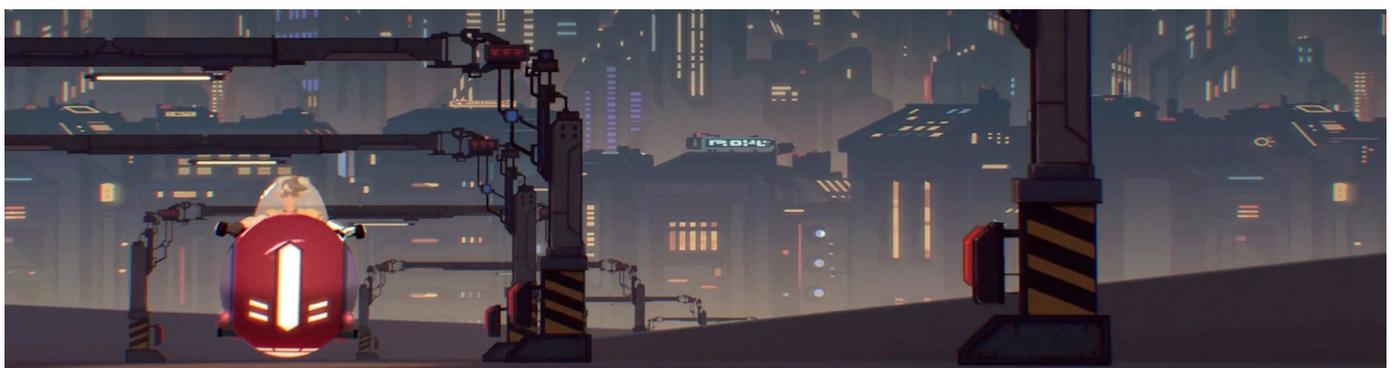
Hace casi dos años desde que se dio a conocer por primera vez este proyecto, que se llevaba entre manos el ruso Vitaliy Shushko, y por aquel entonces solo había un teaser. Ahora, por fin ya está el proyecto acabado y colgado online para el disfrute de todos (y tiene una pinta estupenda).

Seremos testigos de las hazañas de un personaje cuyo nombre no es mencionado. El sujeto (un chico joven, por lo que parece), realiza un viaje en busca de un extraño artefacto y, aunque está muy confiado de que se saldrá con la suya, no lo va a tener nada fácil...

Me parece haber leído por algún lado que es para mayores de 12 años. Supongo que porque hay un poco de violencia y cierto grado de gamberrismo.

No tiene diálogos, lo que obliga a una mayor expresividad en los personajes (además de que permite ser disfrutado y entendido, sea cual sea tu nacionalidad).

Es un trabajo en el que han intervenido un total de 12 personas. Ellos tienen un **BLOG** donde publican cada actualización de sus obras, así que valdría la pena darse una vuelta de vez en cuando, para ver qué hay de nuevo.



LA ESPECIE HUMANA DENTRO DE 100 MILLONES DE AÑOS

Un alucinante viaje desde la inmediatez tecnológica actual, hasta los confines temporales más remotos de nuestra existencia...

SERIE EVOLUCIÓN



Dentro de 100.000 años... ¿alguien puede aportar idea alguna, ni que sea remotamente, de lo que nos podríamos encontrar?

¿Somos conscientes del grado de conocimiento acumulado para esas fechas?

¿Alguien opina que todavía andaremos aguantándonos con huesos de calcio?

¿Es indispensable cierto grado de biología para ser considerado humano?

A la mayoría de gente, le parece ridícula la idea de lograr la inmortalidad en nuestros decadentes cuerpos físicos; o se conforman, o argumentan lo indecible para que la muerte no les suponga mayor problema, o lo aceptan a regañadientes, etc.

Pero actualmente, se está buscando un método que permita almacenar una mente humana en un ordenador. Se prevé que los futuros ordenadores cuánticos, podrían ser la solución.

Si toda la conciencia puede ser “cargada” en un ordenador, es concebible que luego se pueda descargar en un cuerpo. Lo primero que vais a pensar, es colocarla en un cuerpo biológico similar al actual, pero no debe ser necesariamente así.

Del mismo modo como la gente usa la criogenización para almacenar su último aliento de vida y posteriormente ser revivido cuando la ciencia permita su supervivencia, se podría almacenar una conciencia humana hasta que una futurible tecnología, permita descargarla en un avatar, que en ese tiempo, ve tú a saber qué condición estructural podría tener.

O quizás, si una mente está hospedada en un ordenador y vive en un mundo virtual muy satisfactorio, quizá no querría despertar en la cruda realidad, sino vivir indefinidamente, en ese entorno virtual seguro y feliz.

No debemos imaginarnos una existencia aislada y solitaria, esa mente podría interactuar con otros ordenadores interconectados, es decir, con personas hospedadas en soportes artificiales similares al suyo, y experimentar una realidad que, si bien no podemos ahora imaginar, eso no quiere decir que no pueda darse, y quizá, hasta podría ser mucho más reconfortante que vivir en nuestro viciado mundo de leyes naturales.

Porque no se vosotros, pero a mí la existencia que llevamos no se me antoja, precisamente apetecible.

Ahora entraríamos en un extenso debate acerca de si nuestra existencia actual es buena, mejorable, o un horror dependiendo de donde vivas, pero en lo que sí podríamos estar de acuerdo, es que cualquier existencia alternativa que ofrezca mejores dosis de seguridad, felicidad y auto-realización, es potencialmente deseable para población humana.

No sé si os dais cuenta que, teniendo en cuenta lo dicho, estamos ante dos ramas claramente diferenciadas en cuanto a evolución.

La primera sería ir parcheando nuestro cuerpo físico; ir insertando componentes artificiales progresivamente; nanorobots de mantenimiento, metamorfosis ciborg... etc

Y la segunda, como os he explicado antes, prescindir de cuerpo físico y vivir virtualmente, en soportes artificiales.

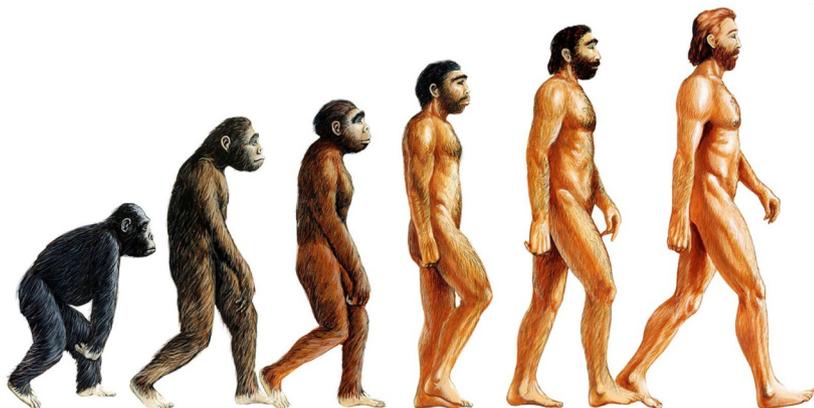
En mi opinión, lo biológico tiene fecha de caducidad, por lo que ambas tendencias van a acabar ineludiblemente, prescindiendo de células orgánicas.

Nuestra estructuración actual no tiene futuro, y lo que habrá que ver es cuánto tiempo aguantamos con sentimentalismos y añoranzas, hasta abandonar por completo toda condición biológica.

La existencia virtual empezará seguramente para paliar deficiencias y hacer más llevadera la vida a personas impedidas. Tetrapléjicos que no pueden moverse, podrán charlar e interactuar virtualmente con personas de su misma condición.

Primeramente, será un mundo digital rudimentario, pero ganará en complejidad y sofisticación a media que le tecnología se perfeccione.

Probablemente, personas sanas querrán probar esos mundos virtuales, y de modo similar a los Sims actuales, pero con una inmersión muchísimo más extraordinaria, muchos de ellos



quedarán prendados de la experiencia hasta el punto de rechazar su vida real. En este punto debemos preguntarnos, qué nos hace humanos. ¿Es humana la conciencia de una persona hospedada en un ordenador? ¿Sería humano, un tetrapléjico vegetal enchufado en un mundo virtual? ¿Y serán considerados humanos los ciborgs? Al principio seguramente sí, pero... ¿A partir de qué grado de robotización, un ciborg deja de ser humano? ¿Qué grado de biología hay que tener, para seguir siendo humano? La pregunta del millón; ¿Es indispensable cierto grado de biología para ser considerado humano?

Estamos solamente rozando la superficie del asunto, porque quien considere que dentro de 1 millón de años seguiremos con una estructura parecida a la actual, no se entera de qué va la película.

Hace 2000 años, ni el más avisado romano o griego de la época, pudo atisbar ni remotamente, el mundo en el que vivimos ahora. Del mismo modo, ni el más excepcional de los autores de ciencia ficción, tiene peregrina idea de cómo será la humanidad dentro de, digamos, tan solo, 1000 años.

Cuando leo esos libros de ciencia ficción ambientados en futuros relativamente remotos, Dune, por ejemplo, y esa trama y tecnología, la verdad es que para entretenerte puede servir, pero como documento mínimamente realista, es una absoluta aberración.

Vamos a avanzar un poco...

Voy a suponer que la especie humana no colapsa, ni se extingue, ni la aniquilan...

Supongamos que vamos tirando años y años...

Dentro de 100.000 años... ¿alguien puede aportar idea alguna, ni que sea remotamente, de lo que nos podríamos encontrar?

¿Somos conscientes del grado de conocimiento acumulado para esas fechas? ¿Alguien opina que todavía andaremos aguantándonos con huesos de calcio?

Dentro de 1 millón de años (oye que es nada, cosmológicamente hablando...);

¿Qué metamorfosis habremos experimentado para entonces? O mejor dicho... ¿Cuántas veces habremos cambiado ya de soporte estructural?

¿Alguien se imagina la raza humana dentro de 1 millón de años?

Yo creo que ni se puede hablar de humanos por esas fechas, sino más bien, de lo que haya ido derivando de lo que en su momento fu la raza humana.

Pero en todo caso, ni que sea indirectamente, suponiendo que lo que haya proviene de algún modo de nosotros... su existencia no puede ser concebida por ningún humano actual.

Si la vida no se extingue y va acumulando conocimiento, yo creo que ni el mismísimo fin de este universo supone un problema para seguir con su perpetuación.

Para cuando este universo esté moribundo, la tecnología y conocimiento será de tal inimaginable calibre, que podría permitir migrar a otro universo...

TIENDA DE REGALOS PORTALCIENCIAFYFICCION

Os recordamos que tenemos 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, portalcenciayficción 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.



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

Tenemos un convenio con Amazon por el cual por cada venta que les hagamos, cobramos una pequeña comisión. Esta tienda es un trabajado 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**.





Y es que quizá, Dios no sea tan perfecto y poderoso, al fin y al cabo... Pero sin duda, es muy inteligente...



UNA POSIBILIDAD CIENTÍFICA SOBRE LA EXISTENCIA DE DIOS

VIDEOJUEGOS GRATUITOS



Hydorah

Se trata del típico matamarcianos de toda la vida. Tiene multitud de niveles cortos e intensos, con paisajes de fantasía espacial, armas desbloqueables, secretos, y una larga colección de enemigos y jefes finales. Sólo hay un nivel de dificultad, basado en los estándares de los 80. Puede resultar difícil, pero con cada nivel terminado

vendrá la gloria. Combate planeta por planeta, contra las hordas meroptians. Los gráficos y la jugabilidad siguen las reglas de la vieja escuela; simples pero muy pulidos. El juego está altamente inspirado por juegos tan conocidos como Gradius o R-type. Estamos ante un clásico juego de naves espaciales, condenadamente ochentero; No esperéis gráficos imponentes en plan playstation, porque os llevaréis una gran decepción. Y es que, aunque se lo han trabajado mucho, los píxeles son gigantes y la resolución y scroll son típicamente retro. Como digo, [DESCARGA GRATUITA](#), y lo más importante; no requiere de instalación.



MiniDoom

Estel segundo videojuego, también es retro. Se llama MiniDoom y está basado en el famoso videojuego Doom (aunque en cuanto a jugabilidad, bien poco tenga que ver).

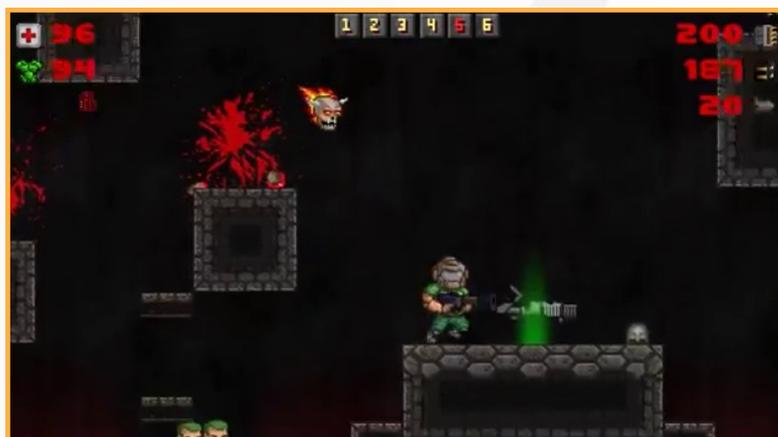
En este caso, se trata de un juego de pasar pantallas tipo plataforma, donde tienes que ir aniquilando a enemigos mutantes.

Este juego se creó como parte de un curso de desarrollo de juegos y bueno, si os gustan este tipo de cosas, resulta que el hermano del programador imparte un [curso online](#) sobre cómo crear un juego de plataformas con el GameMaker Studio.

El precio del curso es de 19 Euros, que me parece muy poco, y no se trata de pelearse con códigos sino de usar un programa específicamente para diseñar este tipo de juegos. Básicamente, tienes que dar parámetros, diseñar los personajes, etc...

Tiene buena pinta y parece bastante sencillo, así que si al ver el juego os entran ganas de hacer algo similar, os recomiendo ese curso.

Este pequeño juego, tampoco requiere de instalación (que siempre se agradece), y es también de [DESCARGA GRATUITA](#).



CIENCIA FICCIÓN DURA vs CIENCIA FICCIÓN BLANDA



Hoy quiero hablaros de un hecho que desde siempre, es fruto de intensos debates en el género de la ciencia ficción. La discusión entre ciencia ficción dura (más realista) o blanda (más fantástica), viene de lejos, y no vamos a descubrir la rueda, pero espero que la aclaración entre ambos términos ayude a entender las posturas que la gente toma ante determinadas obras.

DURA

La esencia de una obra que se considera «ciencia ficción dura», reside en una buena relación entre el contenido científico y el desarrollo narrativo de la historia, y el rigor de la ciencia en sí.

La historia desarrollada en una obra de «ciencia ficción dura» debe ser precisa, lógica, creíble y rigurosa en relación con los conocimientos científicos y técnicos del momento, siendo teóricamente posible la tecnología, los fenómenos, los escenarios y las situaciones descritas.



BLANDA

La nueva ola trajo consigo escritores cuya ciencia ficción se alejaba definitivamente de los estándares de la ciencia ficción dura, buscando una mayor calidad literaria y, sobre todo, especular acerca del hombre mismo, abandonando toda intención divulgativa (al menos, desde el punto de vista de las ciencias puras).

UN DIOS

FICHA

TANGIBLE



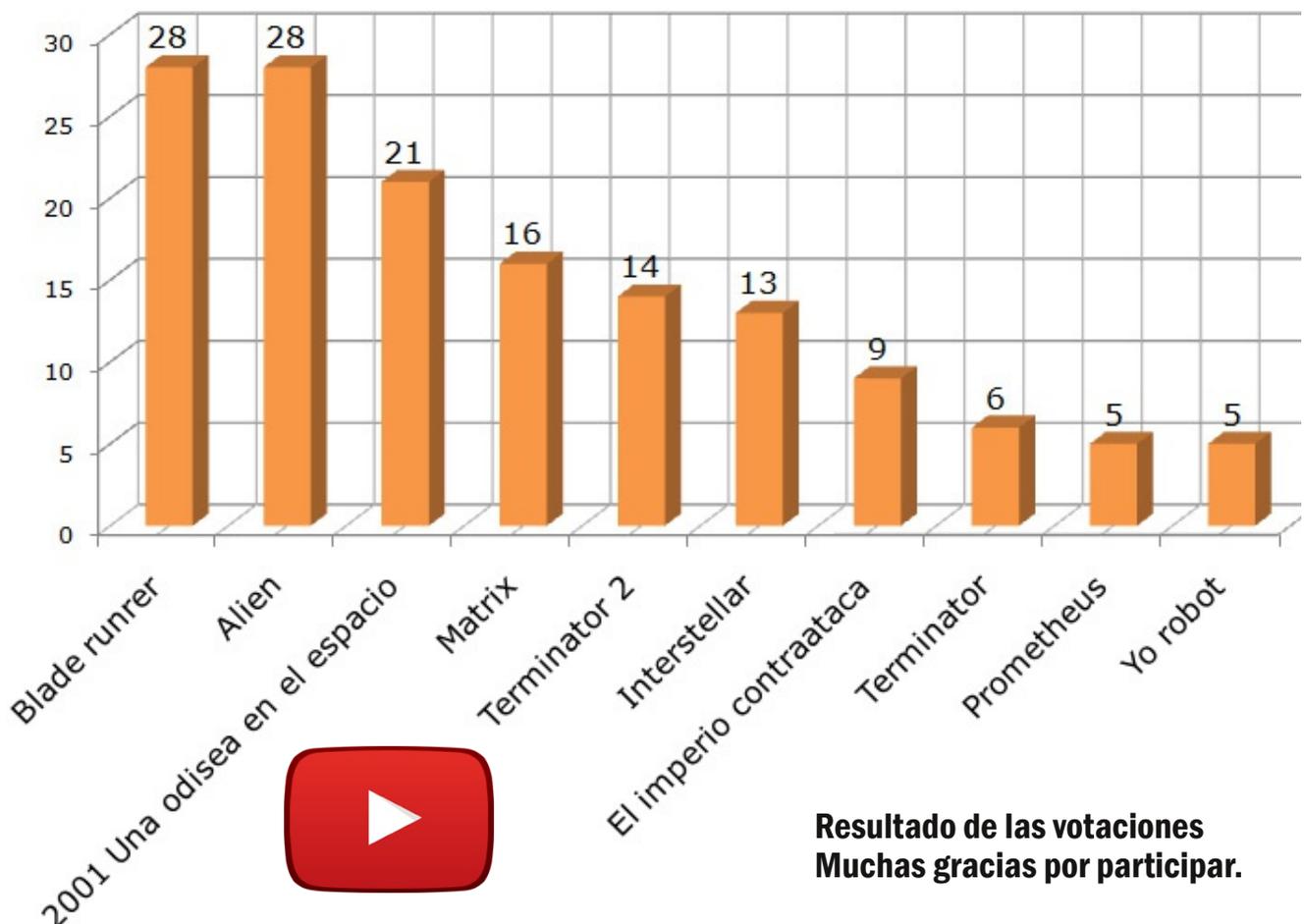
EDICIONES ATLANTIS
nature

MIGUEL LIMA GÓMEZ

SORTEO DE LAS MEJORES PELÍCULAS

El sorteo en el que debíais nominar vuestras 5 películas preferidas de ciencia ficción en un hilo del foro ya terminó, y siguiendo los cauces comunes de elección de un afortunado por sorteo aleatorio que pudísteis [ver en vídeo](#), el ganador resultó ser **Jimmy_Walter93**.

El regalo, elegido por él mismo, consiste ni más ni menos que en la Edición especial 30 aniversario de Blade Runner.



LA LUNA QUIERE MATARTE. Y TIENE MIL FORMAS DE CONSEGUIRLO.

IAN McDONALD

LUNA

LUNA NUEVA



RESEÑA


NOVA

PELÍCULAS PECULIARES Y REFLEXIVAS DE CIENCIA FICCIÓN

NOTHING IS RANDOM

PARTE 1 Aurora (Vanishing Waves) (2012)
Mars & Avril (2012)
El atlas de las nubes (2012)
Coherence (2013)
Her (2013)
Under the Skin (2013)
Una cuestión de tiempo (2013)
Predestination (El viajero) (2014)
Synchronicity (2015)
Air (2015)



PARTE 2 Solaris (2002)
El efecto mariposa (2004)
La fuente de la vida (2006)
Más allá del tiempo (2009)
Moon (2009)
Las vidas posibles de Mr. Nobody (2009)
Nunca me abandones (2010)
Otra Tierra (2011)
Dimensions (2011)
Melancolía (2011)



C O H E R E N C E

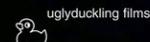
BELLANOVA FILMS & UGLY DUCKLING FILMS PRESENT HUGO ARMSTRONG NICHOLAS BRENDON EMILY FOXLER ELIZABETH GRACEN LAUREN MAHER ALEX MANUGIAN LORENE SCAFARIA MAURY STERLING 'COHERENCE'
MUSIC BY KRISTIN ØHRN ØYRUD EDITED BY LANCE PEREIRA DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY NIC SADLER ARLENE MULLER EXECUTIVE PRODUCERS ALYSSA BYRKIT JAMES WARD BYRKIT CO-PRODUCER ALEX MANUGIAN
PRODUCED BY LENE BAUSAGER STORY BY JAMES WARD BYRKIT ALEX MANUGIAN SCREENPLAY BY JAMES WARD BYRKIT DIRECTED BY JAMES WARD BYRKIT



BELLANOVA
FILMS

PROPER POST

DIGITAL SANDBOX



ANTOLOGÍA PORTALCIENCIAFYFICCION

Estas 12 obras de diversos autores, componen una peculiar visión sobre un fascinante futuro que abarca desde la inmediatez próxima, hasta inimaginables fechas tecnológicas difíciles de concebir y soñar.

Son relatos y micro-relatos que han destacado, por méritos propios, en las respectivas publicaciones de nuestra revista digital gratuita dedicada enteramente al género de la ciencia ficción.

1. **Dariya** Nieves Delgado
2. **Estación orbital UVR** Víctor Vila
3. **Museo** Cano Farragute
4. **El ciclo** Víctor Vila
5. **La pregunta correcta** Nieves Delgado
6. **Sr Helder** Víctor Vila
7. **Multiverso** FedorYanine
8. **Sueños visionarios** José Antonio Luque
9. **La cuarta ley** Nieves Delgado
10. **Alojamiento temporal** Álvaro de la Riva
11. **Crisálida** Víctor Vila
12. **Segadores** Nieves Delgado



Videorelato **El Ciclo**

"Que sea la naturaleza quien programe nuestra estructura corporal, funcionalidad, gustos y predisposiciones, o nosotros mediante ingeniería genética, es algo que desde un punto de vista imparcial importa poco".

Víctor Vila M



WWW.PORTALCIENCIAFYFICCION.COM

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

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

REGISTRATE

HAN COLABORADO

VÍCTOR VILA MUÑOZ, LUIS GABRIEL TREJOS DUQUE, ERNESTO MOLINA, LUIS CÉSAR LN, IGNACIO DEL HORNO, KOLDOBIKA ASCASO, DAVID SANTOS LÓPEZ, BILLY V, MANU CASTRO, UNIVERSO LA MAGA, DONOVAN ROCESTER, CELULOIDE PARANOIDE.

Revista Portalcenciayficción Nº7 (Versión 2.0) - Febrero 2017

Depósito Legal: GI.247-2013 | Licencia Creative commons BY-NC-ND

Editor: Víctor Vila Muñoz | C/ Marquès Caldes de Montbui 117 4º,3 | Girona (España)

MAQUETACIÓN: Víctor Vila Muñoz

"El espacio... la frontera final. Estos son los continuos viajes de la nave estelar Enterprise. Su misión: explorar extraños y nuevos mundos, buscar nuevas formas de Vida y nuevas civilizaciones, llegar con audacia a donde ningún otro Hombre ha llegado anteriormente"

¡Larga y próspera vida!

STAR TREK

THE MOTION PICTURE™

Revista Portalcienyaficción Nº7 (Versión 2.0)

Depósito Legal: GI.247-201

www.portalcienyaficción.com - Febrero 2017

THERE IS NO COMPARISON.

Paramount Pictures Presents A GENE RODDENBERRY Production A ROBERT WISE Film STAR TREK—THE MOTION PICTURE Starring WILLIAM SHATNER LEONARD NIMOY DeFOREST KELLEY
Co-Starring JAMES DODHAN GEORGE TAKEI MAJEL BARRETT WALTER KOENIG MICHELLE NICHOLS Presenting PERSIS KHAMBATTA and Starring STEPHEN COLLINS as Decker Music by JERRY GOLDSMITH
Screenplay by HAROLD LIVINGSTON Story by ALAN DEAN FOSTER Produced by GENE RODDENBERRY Directed by ROBERT WISE A Paramount Picture

Original soundtrack available
on Columbia Records and Tapes

STAR TREK Books from
Pocket Books on Sale Everywhere

DOLBY STEREO
IN SELECTED THEATRES

Copyright © MCM,XXX by Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.
TM designates a trademark of Paramount Pictures Corporation.

