



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

<http://www.portalcinciayficción.com>

PORTALCIENCIA Y FICCIÓN

REVISTA GRATUITA Nº 8

MARZO 2019



10
AÑOS
ANIVERSARIO



NOVELA Y MÚSICA...
¡GRATIS!

Divulgación Científica / Cine / Literatura...
Y MUCHO MÁS

CIENCIA

Manipulación genética
Exploración espacial
Civilizaciones posibles
Sondas Voyager

FICCIÓN

Cortometraje Sr. Helder
Videojuego Guerra Espacial
Análisis Blade Runner 2049
Películas de los 80 y 90

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

Email: portalcienfiayficcio@gmail.com

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

Youtube: <https://www.youtube.com/portalcienfiayficcio>

NOTA DE LA REDACCIÓN

¡Hola a tod@s! Esta vez la espera ha sido severa, pero no podíamos dejar escapar la ocasión de celebrar nuestro **décimo aniversario** desde que **Portalcienfiayficcio.com** empezó su andadura en internet por allá en 2009.

De nuevo os traemos una revista digital gratuita, para amantes del género de ciencia ficción y la ciencia. 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 los contenidos de costumbre: cine, literatura, ciencia, videojuegos, artículos, vídeos, etc. Espero que sea de vuestro agrado y haya merecido la pena la espera. Me despido, y recordad: ***Futuro, es Ahora.***

Víctor Vila Muñoz (Administrador de www.portalcienfiayficcio.com)



¡CÓMO PASA EL TIEMPO!

Revista Portalcienfiayficcio N° 8

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)

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- 05 Cortometraje Sr. Helder
- 07 ¿La exploración espacial sirve de algo?
- 09 Crítica / Análisis de Blade Runner 2049
- 10 Novela: Destino a Sahorá
- 11 Quizzes: ¿Cuánto sabes de...?
- 12 Relato Inmortales
- 17 Películas de Ciencia Ficción del 2018
- 18 Cine: Prospect
- 19 Audiorelato: La pregunta correcta
- 20 Armas emblemáticas de la ciencia ficción
- 21 Manipulación genética: Crispr
- 23 Videojuego Guerra Espacial
- 26 Reseña literaria: El despertar del Leviatán
- 28 Videorelato: Crisálida
- 29 Videopodcast: Blade Runner
- 31 Keanu Reeves y la ciencia ficción
- 35 Novela: Hija de las almas
- 36 Cine: The wandering Earth
- 37 Juego del relato inventado
- 41 5 tipos de civilizaciones
- 45 Películas infravaloradas - Parte 1
- 49 Videojuego: Into the breach
- 52 Novela gratuita: El ladrón de estrellas
- 53 Crítica Alita: Ángel de combate
- 56 Cine: Captive state
- 57 Novela: El extraño viaje de Susan
- 58 Cine: MIB Internacional
- 59 Dónde se encuentran las sondas Voyager
- 62 Películas entretenidas de los ochenta
- 63 Películas entretenidas de los noventa
- 64 Scarlett Johansson y la ciencia ficción
- 68 Descarga música Techno / Electrónica
- 69 Antología Portalcienciayficción (ilustrada)
- 71 Películas infravaloradas - Parte 2
- 75 Robots ridículos vs Sorprendentes
- 77 Cine: Cyberpunk
- 79 Tu novia asistente holográfica
- 81 Novela: El regalo de Galatea
- 82 Salir en la revista... ¿Cómo colaborar?
- 83 Tienda de regalos Portalcienciayficción
- 84 Han colaborado

Cortometraje Sr. Helder

Después de la inquietante consulta del paciente **Helder**, un psicólogo da vueltas a sus enigmáticas palabras y pronto descubre algo que nunca hubiera imaginado...



PORTALCIENCIAFYFICCION /
STUDIOS REGALANDOEMOCIONES



YouTube

Director / Productor / Sonido / Postproducción:
SERGIO AMARO
Productor ejecutivo / Guión / Música: **VÍCTOR VILA**
Actor: **ESTÉBAN CIUDAD**
Producción y arte: **ALODIA FERNÁNDEZ**
Dirección de fotografía: **ALBERTO COLLADO DE LIS**
Ayte de cámara: **MIGUEL LÁZARO**
Ayte de producción: **MANUEL AMARO**
Música créditos: **BORISLAV SLAVOV**

¿LA EXPLORACIÓN ESPACIAL SIRVE DE ALGO?

La exploración espacial designa los esfuerzos del ser humano para estudiar el espacio y sus astros desde el punto de vista científico (lo que nos ayuda a comprender dónde estamos, y qué es lo que nos rodea), pero también, y seamos realistas, busca su explotación económica.

El hombre es un ser curioso por naturaleza y desde tiempos remotos se ha preguntado: ¿Qué es lo que hay afuera de nuestro mundo? ¿Estamos solos en este universo?

En gran medida estas preguntas siguen sin respuesta, sin embargo, vivimos en un mundo lleno de grandes avances tecnológicos gracias a la exploración espacial.

Hay muchas **tecnologías que debemos al avance en la carrera espacial** y a continuación vamos a hacer un breve repaso a algunas de ellas...



VIDEARTÍCULO

Los avances científicos generados por las agencias espaciales han permitido mejorar desde los sistemas de depuración de agua en África, hasta desarrollar técnicas para estudiar el cáncer o el Alzheimer.



Termómetro aural
Neumáticos resistentes
Placas solares
Prótesis avanzadas
Instrumentos inalámbricos
Materiales ignífugos
Software para diseños
Alimentos deshidratados
Sistemas de comunicación
Monitorización ultrasónica
Seguridad alimentaria
Detector de humo
Procesamiento de imágenes digitales
Resonancias magnéticas
Tomografías computerizadas
Detección del cáncer de mama
Marcapasos

ETC.

El viaje a Marte no será, ciertamente, una fuente directa de alimentos para los hambrientos. No obstante, conducirá a nuevos progresos tecnológicos y sinergias que serán aplicadas en la Tierra y podrán ayudar en muchos ámbitos.

BLADE RUNNER

2049



CRÍTICA / ANÁLISIS

"En estos días de secuelas horribles, es de agradecer un ejercicio como éste. Uno correcto, entretenido y que sólo defraudará a aquellos que no entendieron correctamente la primera entrega".

"Blade Runner 2049 es una obra coral, en la que pocos personajes son superfluos y se complementan estupendamente cuando interactúan. No entenderemos los discursos del personaje ciego que interpreta Jarek Leto, que algunos tachan de grandilocuentes, si no estamos atentos a las reacciones del androide que interpreta Sylvia Hoeks. Ni entenderemos la semejanza y conexión entre el personaje de Rick Deckard y el Agente K, si no estamos atentos a la relación entre éste último y su holograma interpretado por Ana de Armas".



INFORMACIÓN



DESTINO A SAHORÁ ANNA SAR

Tras años de guerras devastadoras, pandemias y hambrunas, la Tierra ha muerto. Sus ciudades y campos, sepultados bajo escombros, cenizas y cadáveres, hacen imposible la vida. Los supervivientes, desesperados y hacinados en viejas y destartaladas naves, vagan por el espacio en busca de nuevos planetas habitables como última posibilidad de supervivencia de la raza humana. Tras años de infructuosa búsqueda, el hallazgo de un nuevo mundo se abre ante ellos. Una temeraria aventura hacia lo desconocido, un lugar imposible que ningún humano ha pisado aún... Pero, ¿y si no han sido los primeros en llegar?

¿CUÁNTO SABES DE...? (QUIZ)

Por Artifacts

¡Averigua tus conocimientos sobre estas dos icónicas películas de ciencia ficción, vía Facebook.



10 PREGUNTAS ACERCA DE BLADE RUNNER



10 PREGUNTAS SOBRE 2001: A SPACE ODYSSEY

INMORTALES

Víctor Vila Muñoz

—¿Cómo va el proceso, Ehl?

—Hemos terminado con todas las razas inteligentes que habíamos acordado, Ahri. Ohm sabía bien lo que quería: apenas 25000 especies simuladas ha durado su criba.

—¿Tienes los resultados?

—Los parámetros de satisfacción experimentaron un pico más alto que los demás en la simulación de vida humana... ¿Qué raro, no?

—No tanto. Es un destino que no está mal. Su desarrollo tecnológico promedio no llega a ser ni demasiado alto ni excesivamente bajo, y su esperanza de vida es moderada pero con sus alicientes...

—No me acostumbro a verlos con ese lavado de cerebro... ¡Con lo que han sido!

—Y lo que serán. El borrado fragmentado de memoria es un paso previo necesario que Ohm ya conocía cuando se sometió al procedimiento. Su próxima vida será lo que la optimización del quantum ha señalado.

—Ejecuto la búsqueda de panspermia cuántica según los parámetros... Ohm ha vivido una buena inmortalidad... ¡Hasta que se cansó!

—Como todos a la larga, me temo.

—¡Ni hablar! Yo no anhelo la corporeidad ni finitud. Esas especies inferiores no saben lo que es vivir más de un millón de años y ya creen saberlo todo. Reencarnarme en algo así no es algo que me apetezca. A veces me pregunto por qué las mantenemos vivas.

—Pues yo últimamente también me estoy planteando resurgir en alguna de ellas. Mis últimos ciclos ya son redundantes, y mi existencia ya no es lo que era. Estas especies que mantenemos dentro del multiverso acaban siendo nuestra escapatoria cuando ya no podemos más. Echaré mucho de menos a Ohm.

—Ahri, llevas más andadura que yo, pero nunca entenderé esa fijación insana por la mortalidad.

—Todos los inmortales moz@s siempre decís lo mismo porque no entendéis lo que significa la monumental eternidad en su mayúscula expresión. Cuando todo ya es repetición y refrito, cuando la capacidad de asombro se ha desvanecido, la originalidad es un recuerdo del pasado y la monotonía se instala por todo tu ser, solo te queda extirpar ese cáncer de vacío que te corroe las entrañas.

—Diablos—interrumpe Ehl.—Hablas como si fueras a ser l@ siguiente... ¿Quieres entrar en el programa quantum de selección?

—Lo tengo en mente. Cada vez que veo cómo estos inmortales viven como niños vidas finitas en el quantum explorando sus óptimas inclinaciones para luego ser enviados a un universo optimizado para ellos, algo de mí los envidia. Además, tengo curiosidad por lo que es esa sensación de "materialidad".

Ehl no puede evitar cierta indignación. Ha sintonizado esos argumentos otras veces, pero los considera impropios. Y exclama airado:

—¡La materia no existe!

—Lo sé, Ehl. Pero a efectos prácticos, esos universos de destino proporcionan una reconfortante sensación de corporeidad que...

—¿Anhelas vivir engañad@?—interrumpe Ehl.—Esos pobres desgraciados, confunden nuestros meros programas en leyes universales. Ni se plantean de dónde salen; las acatan, sin más. La mayoría de esas civilizaciones saben que dos átomos nunca se tocan y fácilmente podrían deducir que la materia es una ilusión y que son sus sentidos perceptivos limitados programados, los que permiten su particular configuración existencial de anclaje en nuestra simulación...

—Es una buena simulación—apunta Ahri.

—¡Con una resolución de mierda, vaya!

—No lo observas desde su perspectiva, Ehl. Para ellos, su realidad es muy auténtica y vívida. Partiendo de su ignorancia, pocos datos bastan para mantenerlos entretenidos. Porque la clave no radica en lo que sabes, sino en lo que desconoces y no tienes en cuenta. Todo reside en unas limitaciones que no cuestionas, pero que te definen. Los inmortales más longevos entendemos eso. Ohm lo sabía.

—Ignorancia, desconocimiento, limitaciones... ¿Pero te estás oyendo?

—Hay una cosa que llegarás a entender, Ehl: la cuestión no es la cantidad de datos que puedas barajar, sino la sensación que te permite cada configuración mental.

Pasados unos ciclos...

—Ahri, sintonízame.

—Ah... Estaba pensando en... Nada, cosas mías. Dime, Ehl.

—La colmena consciente ha decidido volver a reiniciar el Universo #23729.

Ahri no se sorprende, y emana con indiferencia:

—Estancamiento.

—Sí, lo de siempre. Ya solo existen inteligencias artificiales que redundan en sus

conocimientos.

—Curiosa forma de ver estancamiento involutivo, visto lo de aquí. Maldigo nuestra condición de conciencia perpetua. Esta existencia embadurnada de paraíso eterno, que es nuestra prisión. Y ahora esos simples universos, esas sencillas gemas que alimentamos, deben liberarnos de nuestra apatía.

—Hablas como Ohm. Pero no tuvimos elección: así es como somos, como hemos sido desde que se tienen registros. Por cierto, hemos terminado con la criba de este: 225438 especies simuladas ha durado su periplo.

—Vaya, algo más de un par de ciclos... ¿Resultados?

—Los parámetros de satisfacción experimentaron un pico más alto que los demás en la simulación de vida Trenianna. Curiosa propensión.

—Uno de los que no pueden con su inmortalidad, pero temen perderla...

—Ja, ja... Cierto. ¡Nos ha salido dubitativo! Ahora será enviado al universo procedente y...

—He estado pensando...—le corta Ahri. —Ehl... Hum... Me gustaría transicionar también.

—¡Pero qué dices! Entiendo que la marcha de Ohm te afectara pero... ¿Estás segur@?

—Sí. Me gustaría ir al mismo universo que Ohm, y disponer de un avatar que interactúe con él. El quantum priorizará el lugar y momento.

—Ya, pero de todos modos... No os recordaréis, ¡Y lo sabes! Nuestras conciencias no soportan esa simpleza existencial. Además, esos avatares humanos están entre los más primitivos... ¡y parten sin conciencia!. ¿Qué sentido tiene, entonces? Podrías dejarlo al menos en manos del quantum, y asegurarte de que tu despertar sea el más óptimo dada tu condición. ¿Y tus predisposiciones? Otro universo podría ser más apto para ti. ¿Quieres un borrado de recuerdos? ¿No prefieres preservar parte de lo que eres en otro universo más desarrollado? ¿Ser humano, en serio?

—No me importa. Sé que un cuerpo humano no puede albergar mi conciencia actual y que sus vidas parten de fluctuaciones sencillas, pero es un nuevo comienzo.

—¡Ya empezamos! ¿Y quién quiere volver a empezar?

—¿De verdad me lo preguntas, Ehl? Los inmortales nutren de "esencia" todos los nacimientos de esos universos, y siempre hay demanda para albergarse en tales cuerpos.

Ehl es consciente que se ha dejado llevar por sus propias inclinaciones y con

sosiego emana un planteamiento más organizado (pero no exento de desaire):

—¿No era todo mejor antes? No entiendo por qué sembramos la vida en el multiverso, ni comparto que ésta se alimente del tránsito de inmortales insatisfechos. Ahora cualquiera con un poco de aburrimiento se encomienda al proceso quantum de selección para renacer en un universo...

Ahri hurga entre sus descomunales recuerdos, y tiempos inmemoriales regresan a su ser en forma de experiencias, anhelos y decepciones. Algunos más difusos que otros, y otros encomendados enteramente a la colmena consciente. Pasado un suspiro (que serían milenios en la mayoría de universos), se dice entre sus adentros:

—Tengo la ligera sospecha que no es la primera vez que lo hago.

Ehl sintoniza tales pensamientos y busca la mejor interacción para tal situación. Piensa en la existencia de Ahri, la de Ohm, la suya propia, la de los inmortales... Y consulta la colmena que todo lo sabe. Finalmente, se mantiene en silencio.

Pasados unos ciclos...

La búsqueda de panspermia cuántica llega a su fin en el preciso instante que se fusionan dos gametos (masculino y femenino), in vitro, en un laboratorio terrestre el año 2032 (en la Vía Láctea). Un@ inmortal llamado Ahri ha dotado de "esencia" a una niña a la que llamarán Ariane.

Da lugar un nacimiento rutinario sin mayores problemas, y la niña crece y se hace mayor. Su vida es como tantas, pero es plena y satisfactoria. A los 162 años fallece en la estación espacial de Júpiter.

En el preciso instante que su último aliento de vida se desvanece:

—Y bien, Ahri, ¿cómo ha sido la experiencia?

—Vengo con las pilas cargadas, Ehl. ¡Un montón de vivencias!

—Cuéntame...

—Después de "nacer" en ese universo, el viaje fue apasionante. Ciertamente. no recordaba mi inmortalidad hasta que después del fallecimiento el quantum reconstruyó los datos históricos y reinició. Pero muy corto todo... ¡Y aquí estoy de nuevo!

—¡Aquí estamos de nuevo! —Apuntilla Ohm, recién llegado también del mismo universo.

—Retomando la inmortalidad con nuevas experiencias, ¿no es cierto, Ohm? La próxima vez no tardaré tanto, ya ni me acordaba de lo que es.

Ehl, se queda pensando un momento (que en tiempo terrestre, serían milenios).

Acto seguido, dice:

—Bah, ¡pero con una resolución de mierda!

DOWNLOAD 



PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN DEL 2018

El corredor del laberinto 3
The Cloverfield Paradox
Mute
Annihilation
Curvature
Prospect
Perfect
Pacific Rim 2
2036 Origin Unknown
The Titan
Ready Player One
Anon
Future World
Solo: A Star Wars Story
Chernovik
Upgrade
Proyecto Rampage
Megalodón
Bird Box

Un Pliegue en el Tiempo
Future world
Jurassic World 2
The Endless
Tau
Occupation
Zoe
Extinction
Hotel Artemis
Elizabeth Harvest
Next Gen
The Predator
Beyond the Sky
UFO
Solis
Mortal Engines
Bumblebee
I Think We're Alone Now
Replicas



ARTÍCULO



YouTube

Como es costumbre en **Portalcienfiayficción**, hoy toca hacer un repaso a las películas de ciencia ficción estrenadas este último año (en el caso que nos ocupa, el 2018).

No voy a dar mi opinión sobre ellas porque primero, me extendería demasiado (hay bastantes pelis), y segundo, porque este no es un vídeo de recomendaciones (sino meramente informativo).

Por cierto, he obviado las de superhéroes.

PEDRO PASCAL

SOPHIE THATCHER

JAY DUPLASS



NO ONE SURVIVES ALONE

PROSPECT

GUNPOWDER & SKY PRESENTS A DEPTH OF FIELD, THE REALM AND GROUND CONTROL PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH SINGULARITYTV AND CREATIVE WEALTH MEDIA "PROSPECT" PEDRO PASCAL SOPHIE THATCHER JAY DUPLASS ANDRE ROYO SHEILA VAND ANWAN GLOVER PRODUCED BY ZEEK EARL AND CHRIS CALDWELL WRITTEN BY FRANK AND MATT ACOSTA DIRECTED BY NEELY EISENSTEIN EXECUTIVE PRODUCERS AIDAN VITTI PRODUCED BY DANIEL L.K. CALDWELL
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAN WILCOX EDITOR IAN HUBERT EXECUTIVE PRODUCERS BRICE BUDKE PRODUCED BY AARON L. GILBERT PRODUCED BY JASON CLOTH CHRIS CONOVER PAUL TENNYSON STAN THOMAS TRACEY BING ANDRIA SPRING
 EXECUTIVE PRODUCERS ANDREW MIANO, P.G.A. CHRIS WETZ SCOTT CALDWELL PRODUCED BY DANIEL CALDWELL AND CHRIS CALDWELL WRITTEN BY ZEEK EARL & CHRIS CALDWELL



TRÁILER / FICHA



DUST Singularity DOF VVVV ENDEAVOR prospectthefilm.com

LA PREGUNTA CORRECTA



"—Pero... un androide nunca podría ser utilizado así, ¿no? Quiero decir; no podéis mentir a los humanos, no podéis causarles ningún perjuicio.

—Pues claro que podemos mentir. Para salvar una vida humana, sin ir más lejos. Si tú estás a punto de suicidarte, toda mi programación se volcará en evitar que eso suceda. Mentir no supondrá ningún conflicto para mí".

Relato: NIEVES DELGADO
Voces: OLGA PARAISO / CORMAN

ARMAS ENBLEMÁTICAS DE LA CIENCIA FICCIÓN



MANIPULACIÓN GENÉTICA: CRISPR



Imaginad que se pudiera **erradicar el síndrome de Dawn** por manipulación genética. De un plumazo. Y como esta, más de 10.000 enfermedades graves (como el cáncer de mama de origen genético, por poner un ejemplo). Imaginad que pudiéramos manipular el ADN para erradicar enfermedades hereditarias... ¡ni más ni menos!

Una reciente herramienta de edición del genoma que actúa como unas tijeras moleculares, es capaz de cortar cualquier secuencia de ADN del genoma de forma específica y permitir la inserción de cambios en la misma.

El desarrollo de esta tecnología ha inaugurado una nueva era para la ingeniería genética en la que se puede editar, corregir y alterar el genoma de cualquier célula de una forma fácil, rápida, barata y altamente precisa. **Y estará al alcance de prácticamente cualquier ciudadano** (si se legaliza).



EL AVANCE MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIA HUMANA



VERSIÓN ESCRITA



EEUU AUTORIZA LA MANIPULACIÓN GENÉTICA EN HUMANOS



VERSIÓN ESCRITA

GUERRA ESPACIAL

Este es un videojuego de naves espaciales Retro, inspirado en las recreativas de finales de los ochenta. Termina los cinco niveles y si lo haces bien, aparecerás en la lista de mejores puntuaciones. ¿Te atreves?



Programación:
VÍCTOR VILA



INSTRUCCIONES



Me ha llevado más de una década terminarlo, aunque no he trabajado en él de forma continuada (sino a ratos libres, y a veces pasando años sin tocar ni una sola línea de código). En la parte final del proyecto, he contado con la ayuda de **Cristina Font i Pere** para el registro de usuarios y guardar las puntuaciones. Solo jugable desde ordenador y necesita el Flash Player.



¡JUGAR!

EL DESPERTAR DEL LEVIATÁN

JAMES S. A. COREY

RESEÑA por David Santos López

Seguramente, todos los aficionados a las series de televisión conocerán “**The Expanse**” del canal “Syfy”, una gran joya de la ciencia ficción actual. Pues bien, esta serie está basada en la saga de libros con el mismo nombre escritos por *James S. A. Corey*.

La serie de televisión ofrece un gran entretenimiento, sin embargo, la primera novela de la saga ofrece aún más (aunque cada una a su manera, por supuesto).

James S.A. Corey es el pseudónimo de dos escritores estadounidenses, *Daniel Abraham* y *Ty Franck*. Ambos tienen trayectoria tanto en novelas como en televisión, y ambos han trabajado con el gran *George R.R. Martin* en las novelas de **Canción de Hielo y Fuego** y en la serie de **Juego de Tronos**. En resumen, saben cómo hacer una novela best-seller.

Esta novela, “**El despertar del leviatán**” (editada por Nova y traducida al español por *David Tejera Expósito*), es una Space Opera cuya trama transcurre en un futuro de nuestro sistema solar, donde la Tierra, Marte y la Alianza de Planetas Exteriores, conforman los tres ejes políticos principales.

En medio de una lucha por la explotación de los minerales, se encuentra el Cinturón de asteroides entre Marte y Júpiter, cuyos habitantes se ven sometidos a un gobierno impuesto por las empresas procedentes de la Tierra y Marte.

La historia se desarrolla desde el punto de vista de dos protagonistas.

El primer de ellos es **Holden**, un segundo de a bordo que trabaja en una nave encargada de recolectar bloques de hielo de los anillos de Saturno para después convertirlos en agua en Ceres. Con él viviremos la historia de la pequeña tripulación superviviente después de que un navío de guerra destruyera su nave, mientras investigaban una nave abandonada que emitía una señal de socorro. A partir de este punto, se ven envueltos en una búsqueda de la verdad, llena de conspiraciones políticas.

El segundo protagonista de la novela es **Miller**, un detective de Ceres que nos muestra la vida de los “Cinturianos” y los problemas que surgen al vivir en un asteroide. Su empresa le encomienda localizar a una chica desaparecida, hija de un millonario, de quien se enamora platónicamente.

Holden y **Miller** deben atar los cabos entre el gobierno de la Tierra, los revolucionarios de los planetas exteriores, y corporaciones secretas, y lo tienen todo en su contra. Pero en el Cinturón hay otras reglas, y una pequeña nave puede cambiar el destino del universo.

A partir de aquí, los protagonistas viajarán, lucharán y se moverán en una red de caminos cruzados y envueltos en un halo de misterio continuo.

Uno de los grandes puntos a favor que tiene la historia, es su visión y descripción de ese futuro donde la humanidad ha colonizado todo el sistema

solar (con detalles tan importantes como el de los humanos que nacen y crecen en baja gravedad sin acceso a medicina para contrarrestar sus efectos negativos, o como el desarrollo de un nuevo dialecto de los habitantes del Cinturón).

Otro matiz igualmente importante, es que cumple perfectamente con las leyes de la física o, si no, solventa los problemas con grandes avances tecnológicos verosímiles: como por ejemplo, el impacto que produce en el cuerpo humano una nave acelerando o frenando a grandes velocidades (cosa que no ocurre en nuestra querida Star Wars, por ejemplo).

El arco de evolución de los personajes es claro, definido y coherente. Se mueven por intereses personales naturales, que van más allá del simple hecho de querer salvar la galaxia porque son el héroe de la historia y es lo que se supone que tienen que hacer.

Especialmente **Miller**, el detective, que de una vida totalmente perdida en el alcohol, evoluciona a un hombre que persigue una misión por la que merece la pena vivir.

Este primer volumen de la serie contiene nada menos que 600 páginas, sin embargo, al tratarse de una space opera bien elaborada, se acaba devorando el libro. Probablemente, porque los escritores decidieron que su forma de narrar la historia, sea como ver una buena serie de televisión actual (donde en cada capítulo se desarrolla una trama y al final, se llega a un punto de inflexión para resolver en el siguiente capítulo o añadir un elemento más de misterio a la trama).

Esta novela es ciencia ficción blanda, con elementos de acción y conspiración política, que ofrecen un gran entretenimiento sin requerir pensar en complejas cuestiones filosóficas sobre ciencia o tecnología. En resumen, es una narrativa actual, muy amena y para la gran mayoría de lectores.

En conclusión, se trata de una novela que os recomiendo. No es el libro del año ni pretende serlo, pero es una gran historia para disfrutar de una aventura espacial a lo largo del sistema solar.

Puede que novelas de space operas haya un montón, pero pocas se encuentran en español y aún menos hay que narren como se hace desde el 2010.

Tanto si eres fan de la mítica saga Dune como de las series de televisión actuales, esta novela es para ti.

Según el *Washington Post*: «Es lo más parecido a una película taquillera de Hollywood en forma de libro.»

Vídeorelato *Crisálida* Duque

En un enigmático lugar más allá del confín de los tiempos, dos seres unidos por las circunstancias y un vínculo que les trasciende descubren existencias de lo más variadas...



YouTube



DOWNLOAD 

Director / Guión / Productor / Montaje: **VÍCTOR VILA**

Dibujos: **IGNACIO DEL HORNO**

Voces: **ERIC MORENO / PATRICIA DEL OLMO**



BLADE RUNNER

VIDEOPODCAST



>> PARTE 1

YouTube



>> PARTE 2

YouTube



Moderador / Montaje: **VÍCTOR VILA**
Tertulianos: **KOLDOBIKA ASCASO,**
DAVID SANTOS LÓPEZ

KEANU REEVES Y LA CIENCIA FICCION

Keanu Reeves es un actor que tocó el bajo en un grupo llamado Dogstar, del 1991 al 2002. Todos sabemos la mala suerte que ha tenido en su vida (este hombre lo ha pasado muy mal, sí) pero pese a ello, es buena persona, modesto y caballeroso. Es un tipo agradable, accesible, y es muy común verlo en la calle comiendo solo, con una pinta descuidada (lo que ha llevado a muchos a decir que sufre depresión).

En una entrevista, él dijo: *“Muchos necesitan felicidad para poder vivir, yo no”*.

Es uno de los pocos actores que no tiene una mansión y que a pesar de su dinero (una fortuna calculada en unos 350 millones de dólares), trata de viajar siempre en metro. Precisamente, circula un vídeo en el que cede su asiento a otra persona (y se ve que no es algo infrecuente en él).

Es un tipo raro pero nos cae bien, ¿verdad? Por lo visto, rechaza la vida social y ni siquiera tiene páginas oficiales tales como Facebook, Twitter, etc. No comparte ese tipo de actividades. Bien, vamos a hablar de dos películas suyas.



Matrix es su película más destacada pero con todo su lujo y su poderío digital, estuvo a punto de estrenarse en los cines como un filme de serie B de bajo presupuesto. Algo que parece más o menos lógico dado que en los corrillos de Warner Bros se conocía al proyecto como *“ese guión que no entiende nadie”*.

Cuando los productores les dijeron a los **hermanos Wachowsky** (ahora son hermanas, cambiaron de sexo) que ‘sólo’ dispondrían de unos 10 millones de euros para rodar toda su película, recurrieron a una estratagema genial: gastarse toda la suma, en la primera escena del filme. Cuando vieron a **Carrie-Anne Moss** propinando esa legendaria patada en tiempo-bala, los ejecutivos arrojaron pasta al instante.

Matrix puede alardear de haber popularizado la técnica que combina la imagen ralentizada con movimientos de cámara extremadamente rápidos. Ahora bien, ¿quién fue el primero en sacársela de la manga?

Por lo visto, su primera aplicación en el cine tuvo lugar en **Mata y mata otra vez**, un producto de videoclub de artes marciales fechado en 1981.



Antes de que **Laurence Fishburne** se hiciese con el rol del profeta *Morfeo*, el papel fue ofrecido a **Sean Connery**: “No entiendo ni papa del guión”, respondió el escocés. **Samuel L. Jackson** y **Gary Oldman**, también estuvieron a punto de encarnar a *Morfeo*.

El caso de *Neo* (protagonista de la función), fue mucho más delirante. Entre los candidatos figuraron **Val Kilmer**, **Leonardo DiCaprio**, **Tom Cruise** y hasta... ¡**Nicolas Cage!**

Entre los actores que rehusaron participar en **Matrix**, hay dos que cometieron errores particularmente enormes: el primero fue **Jean Reno**, primer candidato a encarnar al *Agente Smith*, quien prefirió irse con

Roland Emmerich a cazar lagartos en **Godzilla**.

El segundo, y más clamoroso, fue el de **Will Smith**. Instalado por fin en el estrellato tras **Men In Black**, **Independence Day** y **Enemigo Público**, el actor negro rechazó el papel de *Neo* (sí, habéis oído bien), en favor de **Wild Wild West** (la película menos valorada de su carrera).

Cualquiera diría que la ropa que lucían por los personajes de **Matrix** eran diseños exclusivos de primeras marcas, ¿verdad?

Pues no. Ese vestuario tan molón fue uno de los apartados en los que se escatimó presupuesto, obligando a la diseñadora **Kym Barrett** a trabajar con materiales de baratillo.

Así mismo, gran parte de los decorados provenían del rodaje de **Dark City**, la película de **Alex Proyas** con la que tantas veces fue comparada **Matrix**.

No hubo solamente una, sino tres acusaciones de plagio (si recuerdo bien). La primera vino del guionista de cómics **Grant Morrison**, quien les acusó de haberse fijado en su tebeo **Los Invisibles** (aunque rehusó emprender acciones legales). La segunda, que sí acabó en los tribunales, tuvo como demandante a **Sophia Stewart**. Según esta guionista, copiaron su historia **The third eye**, escrita en 1983.

El caso fue desestimado en 2005, aunque circuló un bulo que la daban por ganadora. También **Thomas Althouse** aseguró que habían copiado su guión de '**Los Inmortales**' (un guión del 1993), pero perdió la demanda.

En la historia original de los **Wachowsky**, las máquinas no capturaban a los humanos para emplearlos como fuente de energía, sino para usar sus cerebros



como procesadores. Pero los ejecutivos de turno consideraron que eso era demasiado raro para el público, así que obligaron a cambiar el guión. Y con ello, desencadenaron un error científico que ya mencioné en otro vídeo: un cuerpo humano genera al día unos 100 vatios de potencia, cantidad que apenas basta para encender una bombilla. La idea de que un ejército cibernético quiera emplear a la humanidad como fuente de energía es, siendo generosos poco práctica.

Ahora unas curiosidades.

En 2002, **Toda Lynn Ashley** fue hallada no culpable por motivos de salud mental tras haber asesinado a su casero en Ohio. Un año más tarde, **Joshua Cooke**, que había matado a sus padres, recibió un veredicto similar.

¿Cuál es el vínculo entre ambos casos? Pues que los respectivos abogados de la defensa emplearon la llamada "Defensa Matrix"; una argucia jurídica según la cual el acusado cometió sus crímenes tras haber visto repetidas veces la película, convencido de habitar en una simulación electrónica.

El proceso más famoso en el que se ha empleado este razonamiento es el de **Lee Boyd Malvo**, condenado a cadena perpetua y que declaró haber visto el filme "más de 100 veces".

Otra cinta de ciencia ficción de **Keanu Reeves** (eso sí, muchísimo menos conocida), es **Johnny Mnemonic**, del 1995.

No sé si sabíais que, ese mismo año, **Reeves** fue nominado (injustamente a mi entender) en los Premios Razzie como peor actor (aunque finalmente, no ganó este odiado galardón).

En un primer momento, **Christopher Lambert** fue considerado para el papel principal (y **Val Kilmer** también descartó ser el protagonista de la película, por '**Batman Forever**').



Lo cierto es que **Johnny Mnemonic** es una de esas películas que han pasado sin pena ni gloria por el panorama cinematográfico. Esta cinta basada en una historia corta de **William Gibson** con una ambientación y temática muy cyberpunk, nos acerca al personaje de **Johnny (Keanu Reeves)**, un tipo trajeado que se dedica a ser correo, gracias a un implante cerebral que le permite almacenar en su cabeza datos digitales. La cinta es una crítica a la sociedad actual de consumo desmedido, donde los gobiernos van



desapareciendo ante el poder y el control de las multinacionales y corporaciones.

También podría mencionar que sale **Dolph Lundgren**, un actor que por entonces amasaba bastante popularidad (más recientemente, lo hemos visto en las películas de *Los Mercenarios*).



Johnny Mnemonic tuvo un presupuesto 25 millones de dólares y ganó algo más del doble de lo que costó.

Otras películas en las que ha participado **Keanu Reeves** serían:

Las alucinantes aventuras de Bill y Ted

A Scanner Darkly

Ultimátum a la Tierra

Replicas

Quizá hable de ellas en otra ocasión.

INFORMACIÓN



HIJA DE LAS ALMAS

DARÍO M. URDIALES



"Se me adora como madre de toda una especie. Se ha dicho sobre mí que no soy capaz de diferenciar el bien del mal y que, cuando la cosa se torció, desaparecí. ¿Queréis saber toda la verdad?"



TRÁILER / FICHA

A FRANTGWO FILM

THE WANDERING EARTH 流浪地球

刘慈欣
原著
郭帆
导演作品

2019. 大年初一

特别出演 吴京 领衔主演 屈楚萧 李光洁 吴孟达 赵今麦 友情出演 苗苗

主演 MIAO MI 屈楚萧 李光洁 吴孟达 赵今麦 苗苗 朱颜曼滋 杨皓宇 阿尔卡辛 李虹辰 杨祺 姜志刚 张秋

Página 36

IMAX 3D

中国巨幕 3D

DOLBY ATMOS

DOLBY CINEMA

SMDS

4DX

MAXD

D-BOX

JUEGO DEL RELATO INVENTADO

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

Este cuadrante parece no tener fin y lo peor de todo es que se acaban las provisiones y el combustible...

El silencio es lo único que obtengo como respuesta. Respiro persignado mirando el tablero buscando una señal.

Activo el navegador automático y me desperezó en mi silla. Camino pesadamente hasta el habitáculo continuo y me sirvo una taza de café. Al tomar el primer sorbo, el sabor de aquella bebida me recuerda desagradablemente que no tengo café verdadero, tan solo una emulación horrible traída de algún lugar perdido. Tiro lo que resta de la bebida.

Abro la compuerta hacia el módulo de carga y enciendo las luces que tintineando se encienden de a una. Dos kilómetros de bodega repleta de mercadería. Camino pesadamente hasta el sector G8 y me paro frente al embalaje que hay ahí. Al igual que muchas otras veces, me acerco a la pequeña ventana de la cápsula de metal y observo a la bella mujer que hay adentro. Tan tranquila, tan apacible... Tan muerta.

Pero no lo está. Al decir verdad, no acostumbro a llevar pasajeros en mi nave. Soy un huidizo solitario. Pero el precio por llevar esa mujer era demasiado alto como para despreciarlo. Allí dormida, hibernada, imperturbable, espera el momento de su despertar. Siempre que la avizoro me pregunto que secretos esconde... Y por qué me pagaron tan alto precio por llevarla a un satélite marginal como Ethar.

¿Qué demonios iré a hacer una chica como ella en una colonia minera perdida de la mano de Dios y con tan mala fama? Los sucesos de hace setenta años, a pesar de estar plagados de rumores, aún coleean en el espacio civilizado haciendo que muchos procuren evitar las rutas de salto cercanas, dándole a toda la zona una extraña fama de estar encantada o, peor aún, maldita; de hecho, se rumorea que los mineros que trabajan en las instalaciones son o bien criminales o bien mano de obra esclava procedente del espacio salvaje.

En cualquier caso, me da exactamente igual. No voy a aterrizar en la zona, no solo porque con mi "nena" no podría aunque lo intentase –hay muy pocos espacio-puertos planetarios capaces de albergar a un carguero clase Olímpic plenamente cargado– sino porque, según mi empleador que tan generosamente me pagó, cuando llegue a la zona debo de ponerme en contacto con un tal Riker Hoffman, quien se encargará de todo así como de activar la transferencia del resto de mi dinero.

Sin embargo, cuando me alejo a comprobar el estado de carga de los campos repulsores, no puedo evitar sentir un sudor frío en mi nuca; este instinto mío me está avisando de algo, pero no se dé que...

Ni un segundo después, la alarma se enciende en la cabina y como una ola se esparce por toda la carga. Entre dientes maldigo mi suerte ya que solo hay algo que active esa condenada chicharra.

— ¡Piratas!

Corro desesperado hacia los controles, antes que los corsarios estén demasiado cerca y sea tarde. Estoy terminando de recorrer la bodega, cuando una explosión me lanza por los aires golpeándome dolorosamente en la caída. Intento no perder el conocimiento aunque mi vista se nubla...

En un último parpadeo antes de caer desmayado, la puerta de la bodega vuela en mil pedazos y veo que ingresa en la nave la peor abominación de toda la galaxia.

Un Nekor está entrando hábilmente de entre los escombros de la compuerta que se descompone. No usa traje espacial ya que estas criaturas pueden soportar las condiciones del espacio exterior sin problemas y además, son unos cazadores excelentes y muy resistentes desprovistos de tecnología; usan una telequinesis muy avanzada para sus propósitos.

La nave se está despresurizando por momentos y vuelvo en sí. Me agarro como puedo para no salir volando por los aires y pasa por mi mente dirigirme al módulo de escape... Todo parece perdido y quizá esa sea la mejor solución, pero abandonar mi nave y la carga es demasiado doloroso. De repente, me acuerdo de la chica. A duras penas me pongo en pié y me dirijo titubeante a su cápsula.

— Muchacha, mejor será que guardes algún as en la manga porque de lo contrario, estamos perdidos —, digo entre mis adentros mientras realizo las necesarias operaciones para despertarla.

Jake tenía razón, en el momento de la verdad solo nos acordamos de aquellas mujeres con las que no nos acostamos. Estoy jurándome el pellejo, y sin embargo, no puedo evitar pensar en ello. Solo la cutrez de mis equipos parece traerme a la realidad. No puedo liberarla de la hibernación sin antes golpear sin contemplaciones el panel de control de su cápsula. Casi puedo notar en mi nuca cómo llegan esos malditos. Ni siquiera la despertaré, la arrastraré al compartimento secreto que tantas veces he tenido que usar. Allí en silencio, si se dan por satisfechos después de desvalijar mi nave, quizás tengamos una oportunidad y decidan irse sin malgastar un misil para enviar mi nave al infierno. Pero debo darme prisa porque con seguridad el Nekor ha leído mi mente. Si la compuerta de la cabina de mando no ha logrado detenerle, mucho menos podrán hacerlo las débiles entradas de cristalito genético de las cabinas de hibernación.

¡Maldición! La cápsula está atrancada y es imposible moverla. Y si la despierto



sin más, puede que muera sin remedio. Podía meterme yo solo en el compartimento secreto, pero... ¿y ella? ¿Acaso soy un cobarde?

Pero... ¡un momento! El Nekor está mirando desconcertado el cristalito genético, donde se refleja su propia imagen.

Dos segundos después sigo mirando atónito a la estatua del Nekor. No es que sea de piedra, pero no se movió ni un centímetro desde que vio su reflejo. Jamás en todos mis años de piloto había visto algo así.

Rápidamente caigo en la cuenta... ¡tengo un Nekor! ¡Vivo en mi bodega! Por Flasdthar, eso vale una fortuna...

— ¡¡¡VOY A SER SOBERANAMENTE RICO!!!

Mis gritos retumban en toda la sala de carga haciendo que el valioso Nekor salga de su estupor. Sacude su enorme cabeza bicéfala y lentamente la gira hasta que mi imagen se refleja en sus múltiples ojos.

— Los dioses de Vega deben odiarme.

El Nekor deja escapar un resoplido y, ante mi incrédula mirada, da media vuelta y se retira de mi nave.

— ¿Pero qué... ?

Cierro los compartimientos anteriores y posteriores antes que toda la nave se despresurice y no quede nada. ¿Qué ha sido todo eso del Nekor? Por Flasdthar, este viaje se pone cada día más raro.

Observo por los visores como la orgánica nave de la criatura se aleja lentamente. Tomo un sorbo del café recién servido que tengo en mi mano y de pronto su sabor me sabe a cielo.

De lo más profundo de mi mente me vienen las palabras de Jake: “Todo ocurre por una razón, puedas verlo... o no”. Desconfiado, dirijo los visores hacia el lado opuesto a donde está aquella nave orgánica.

— Maldito, no estaba en estado comatoso. Estaba usando su telequinesis.

El Nekor solo le teme a algo, y eso está viniendo a toda prisa hacia mí.

La chica ha despertado de la hibernación que dejé a medias (lo suficiente como para que ahora esté acercándose velozmente ante mis ojos atónitos). Su pelo resplandece y flota como si la ingravidez se hubiera apoderado de la nave. Está desnuda y es ciertamente hermosa, pero sus exuberantes formas no consiguen disimular el peligro que esconden sus ojos en llamas. Es una telépata de las eras del caos... y de una fuerza tan incontrolable que incluso el Nekor huyó al notar su presencia.

Ahora solo queda esperar que un milagro me saque de esta...

5 TIPOS DE CIVILIZACIONES



YouTube



Los próximos 100 años de ciencia determinarán si prosperaremos como especie o por el contrario, pereceremos en el intento.

Mucho se ha hablado de esto, y hay opiniones para todos los gustos. Mientras unos dicen que nos autodestruiremos, otros auguran un resplandeciente futuro para nuestra especie.

Lo primero que vamos a hacer es dar a conocer la famosa **escala de Kardashov**, que delimita el nivel tecnológico de cada posible civilización en distintos tipos. La **escala de Kardashov** fue pensada como una forma de clasificar a las civilizaciones (tanto la terrestre, como las posibles civilizaciones extraterrestres que pueda haber en el cosmos), en función de su nivel de avance tecnológico.

Corría el año 1964, y el astrofísico ruso **Nikolai Kardashov** (quien por aquel entonces estaba interesado en encontrar señales de vida inteligente en el espacio) concibió una escala para medir el avance tecnológico de una civilización. Dicha escala, está basada en la cantidad de energía que una civilización es capaz de utilizar.

Su escala contaba únicamente con tres tipos de civilizaciones pero recientemente otros astrónomos han añadido tres más (estas últimas, he de decir, son difíciles de imaginar).

Vamos a verlas:

Una **CIVILIZACIÓN TIPO 0**, únicamente aprovecha la energía y materias primas que extrae de la materia orgánica y recursos naturales tales como la madera, el carbón o el petróleo.

La civilización humana tendría actualmente un valor de 0,72 en dicha escala, con cálculos que sugieren que podríamos alcanzar el estado Tipo I en unos 100 o 200 años.

La **CIVILIZACIÓN TIPO I**, tiene la capacidad de aprovechar la energía total de su planeta; ya sean las fuerzas eólicas, marítimas, luz solar o cualquier otro tipo de energía que pueda ser extraída del Planeta.

Pero no solo eso, tendría además el control total sobre el clima, erupciones volcánicas o terremotos (e incluso, la capacidad de influir sobre la flora y fauna mundial además de las formaciones geológicas).

Por increíble que parezca, estas proezas son muy primitivas en comparación con las capacidades que alcanzan los siguientes tipos de civilización. ¿Estáis preparados?

Las **CIVILIZACIONES TIPO II**, tienen la capacidad de aprovechar la energía total de su estrella madre. No solo transformar la luz estelar en energía, sino un nivel tecnológico que permita la realización de construcciones gigantescas y perfectamente eficientes. Ejemplo de ello, serían las famosas Esferas de Dyson propuestas en 1960 por el físico **Freeman Dyson** (y que fueron adaptadas también diez años más tarde en la novela Mundo anillo escrita por **Larry Niven**).

Para hacernos una idea de lo que estamos hablando, la tecnología que **Niven** concibió para dicho universo, describe por ejemplo un mundo donde la teleportación es instantánea y los cascos de las naves espaciales son indestructibles.

Si bien las esferas de Dyson son unas construcciones de sobra conocidas para los amantes del género, no han sido apenas trasladadas a la pantalla. Una excepción a esa norma podría ser un episodio de la serie Star Trek donde descubren una.

Además, una civilización tipo II también tendría control sobre las órbitas de los demás planetas de su sistema estelar, asteroides y cometas. En conclusión, tendría un dominio absoluto sobre su sistema solar.

Bien. A partir de aquí, nos aventuramos en un territorio digno de la ciencia ficción más aguda...

Una **CIVILIZACIÓN TIPO III**, ya sería una civilización galáctica; es decir, con la capacidad de aprovechar la energía total de una galaxia.

Se extendería a lo largo y ancho de toda la galaxia, llegando a colonizarla y controlando sus sistemas estelares. Tendría la capacidad de aprovechar, almacenar y utilizar la energía expulsada por todas las estrellas pertenecientes a esa galaxia.

Utilizaría los planetas como si se tratara de bloques de construcción, con la capacidad de moverlos de un sistema solar a otro, fusionar sistemas solares, fusionar estrellas, absorber supernovas, e incluso, tendría el poder de crear estrellas. Bestial.

Pero, ¿cómo podría una civilización así desplazarse en las enormes distancias que hay entre las estrellas para así colonizar la galaxia completa?

Bien, habrían desarrollado colonias robóticas capaces de auto replicarse, que se propagarían por toda la galaxia mediante un programa de colonización.

En la década de 1940, John von Neumann habló de los Constructores universales; unos ingenios automatizados capaces de fabricar cualquier cosa. Estos irían a preparar planetas para ser colonizados y, a su vez, construirían más constructores universales, que a su vez, irían a las siguientes estrellas, y así, en un proceso de crecimiento exponencial.

Muy bien. Hasta aquí, los tipos de civilizaciones propuestas por **Kardashov** (las que todo el mundo conoce).

Él creía que hablar de una civilización tipo IV era "*demasiado avanzado*", por lo que la escala originalmente solo cuenta con los niveles de civilización I, II y III. A partir de ahora, entramos en un terreno en el que ya es verdaderamente difícil siquiera imaginar de lo que estamos hablando...

Una **CIVILIZACIÓN TIPO IV** sería capaz de aprovechar la energía de todo el universo (algo realmente surrealista).

Sus "seres" (no sé que serían exactamente) podrían viajar a cualquier rincón del cosmos aprovechando así la energía de cada galaxia.

Se trataría de una civilización tan avanzada que podría incluso manipular el espacio-tiempo convirtiéndola en una civilización indestructible y utópica.

Hay una reciente rama de la física que estudia la supervivencia de la vida inteligente en el universo, y se cree que para sobrevivir la vida inteligente podría acabar tomando el control de las leyes universales interfiriendo en la evolución del universo a su conveniencia.

¿Increíble? Esperad que no hemos terminado. Sí, aún podemos ir más allá; podemos hablar de conceptos del multiverso.

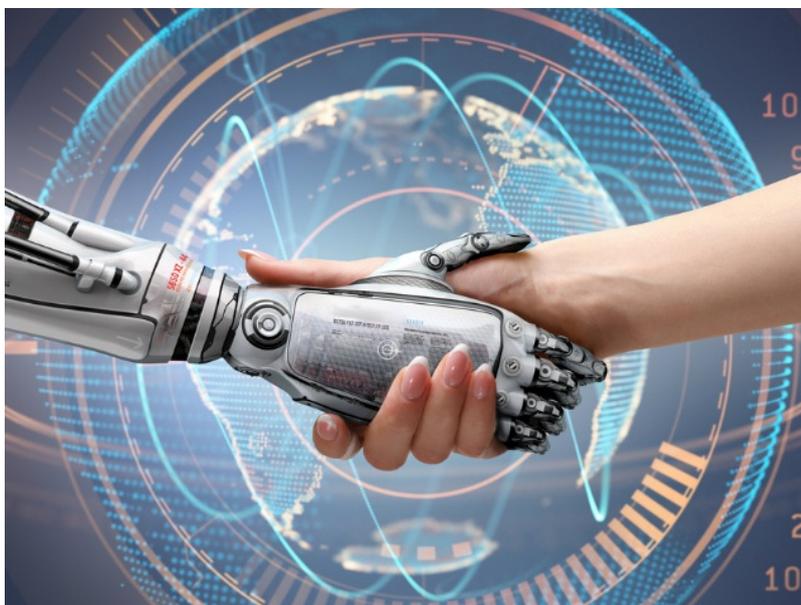
La **CIVILIZACIÓN TIPO V**, sería capaz de aprovechar la energía de múltiples universos.

Este increíble concepto es producto de la creciente popularidad de la teoría de cuerdas. La civilización tipo V no estaría limitada por su universo, y sus habitantes (que ni peregrina idea de cómo podrían ser) tendrían la capacidad de abarcar innumerables universos paralelos y manipular la estructura misma de la realidad.

¿Te resulta difícil de imaginar? ¿Hay algo más bestial que eso? Pues espera...

La **CIVILIZACIÓN TIPO VI**, es incluso más abstracta e incomprensible que la anterior. Esta civilización existe fuera del tiempo y del espacio; tiene la capacidad de crear universos y multiversos fácilmente y destruirlos igual de rápido. Como veis, es muy similar al concepto que tenemos de una deidad. Estos seres habrían alcanzado un nivel casi divino: omnipotente y omnipresente, y es difícil imaginar cómo podrían existir estos individuos y cómo serían sus historias.

Bien. Sin duda, los seres humanos estamos dando los primeros pasos en todo



esto y estamos todavía muy lejos de alcanzar civilizaciones más avanzadas que la nuestra (pero nada dice que no sea posible).

Hay hasta personas que creen que superado cierto umbral evolutivo, la inteligencia humana es firme candidata a experimentar paulatinamente, progresivamente, todas estas extraordinarias existencias que he mencionado.

¿Lo crees así?

PELÍCULAS INFRAVALORADAS - **PARTE 1**

PARTE 1 (2009) Moon
(1999) Dark city
(1997) Gattaca
(2002) Equilibrium
(1999) eXistenZ



Vamos a empezar con la que sale mejor parada porque es la única cuya recaudación es mayor que su presupuesto (pero, aún así, me parece una película subestimada).

Me estoy refiriendo a **Moon** que con un escueto presupuesto de 5 millones de dólares muy bien invertidos, logró recaudar casi el doble (pero, insisto, aun así, me parece que se merece más reconocimiento).

La gran triunfadora de *Sitges 2009* no logró llegar al gran público pese a su excelente calidad, y solo los asiduos del género de ciencia ficción han gozado de esta maravilla.

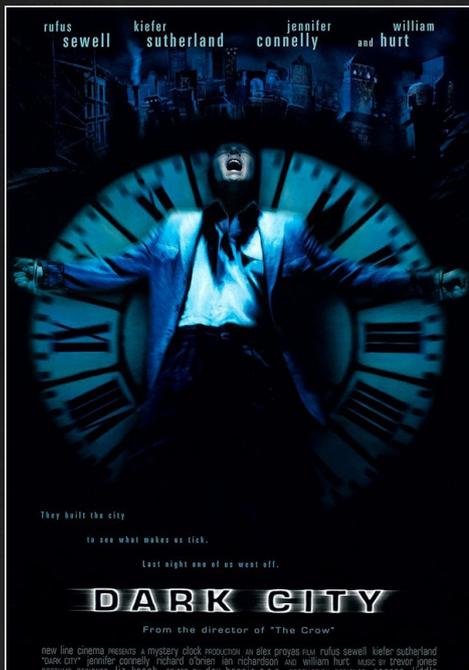
Atípica, psicológica y emocional, la cinta de **Duncan Jones** es una rareza que profundiza en la psique humana y esconde tras de sí un argumento original y fresco todavía a día de hoy.

Su inteligente, reflexiva y claustrofóbica historia nos habla de un solitario astronauta que debe trabajar durante tres años en la Luna, hasta que llegue su relevo y pueda por fin volver a la Tierra con su mujer y su hija. Los días pasan lentamente y en absoluta monotonía y cuando llega la hora del relevo, descubre una aterradora verdad.

Moon se basa prácticamente en la labor de un único actor, **Sam Rockwell**, que debe soportar el peso de la película, atraer al público, y mantenerlo interesado y entretenido durante una hora y media.

A destacar también la labor de **Kevin Spacey** poniendo voz al robot *Gerty*, una curiosa inteligencia artificial atípica que mantiene el interés durante toda la cinta.





Otra película infravalorada que ganó solo para cubrir gastos es **Dark city**. 27 millones de presupuesto y recaudación, no hacen justicia a esta película de culto de **Alex Proyas**, imperdible para todo amante de la ciencia ficción.

Para muchos es la película que se mereció el éxito que se llevó **Matrix** (debido a ciertas coincidencias conceptuales), pero para ser justos, el enfoque de ambos productos es muy diferente. Porque está claro que **Matrix** tuvo un presupuesto mucho mayor y revolucionó por completo el mundo de los efectos visuales. Además, en su reparto había estrellas taquilleras y se supo vender.

Se dice que el inmerecido fracaso de **Dark city** fue debido que su distribuidora, la **New Line**, no supo cómo venderla.

Con todo, es una película cuya fama ha ido creciendo con el paso de los años que la han ido revalorizando hasta convertirla en lo que es, una pequeña joya del cine de ciencia ficción.

Rufus Sewell, el protagonista, no es un actor conocido por la gran audiencia, pero su personaje logra ser muy creíble. **Jennifer Connelly**, antes de ser una superestrella, compone un personaje de mujer típica del cine negro e incluso canta. **Kiefer Sutherland**, aún lejos de convertirse en **Jack Bauer**, es el personaje clave del relato, siendo una especie de doctor loco que tiene en su poder todos los recuerdos posibles. Y **William Hurt** da vida a un curioso policía al que casi nadie hace caso, pero es de los pocos que intuye que algo raro ocurre en la ciudad. Me abstengo de decir más, por si no la habéis visto. Merece mucho la pena.

Otro estrepitoso fracaso de taquilla, aunque no lo creáis, es **Gattaca**. Con un presupuesto de 36 millones de dólares, solo logró recaudar 12'5 millones.

Los trabajos más que estimables de **Ethan Hawke** y **Jude Law** sazonan esta distinguida película en la que también aparece una magnética **Uma Thurman** que venía, años atrás, del taquillazo **Pulp Fiction**.

En una sociedad donde es posible hacer nacer a criaturas genéticamente perfectas, los imperfectos forman ahora una singular clase inferior. Pero **Vincent**, un imperfecto, urdirá un plan para cumplir su sueño de viajar a Titán contando con la complicidad de un atleta



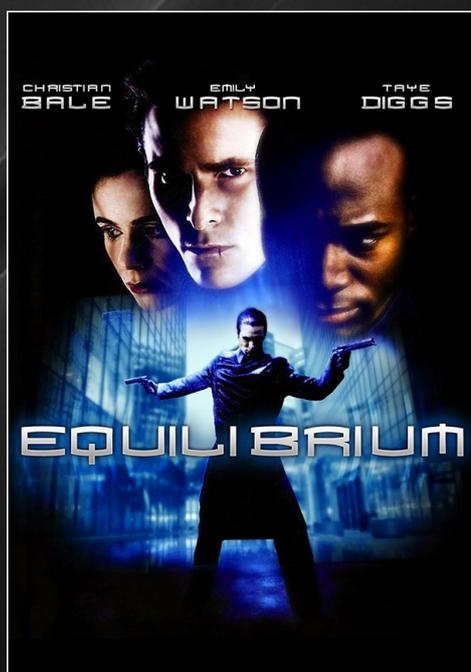
paralítico llamado *Jerome*, que le proporciona muestras de ADN para que *Vincent* pueda hacerse pasar por un genéticamente válido. Pero todo se complica cuando hay un crimen por resolver y se inicia una investigación.

La estructura de cine criminal se convierte poco a poco en un melodrama romántico bajo siempre la perturbadora sombra de la eugenesia.

Se considera que la historia de *Gattaca* alberga un razonable parecido a la novela *Un mundo feliz* de **Aldous Huxley**, en lo referente a la manipulación genética (creando válidos e inválidos a los que se les preasigna un trabajo u otro, en función de su condición genética).

Gattaca es considerada hoy como una película de culto, y su historia ha sido descrita como una distopía transhumanista.

Bien. A partir de ahora el vídeo toma tintes de tragedia, porque las siguientes películas recaudaron cifras verdaderamente miserables.



Otra incomprendida película es *Equilibrium*, que tuvo un presupuesto 20 millones de dólares y recaudó solamente 5'3 millones (4 veces menos de lo que costó).

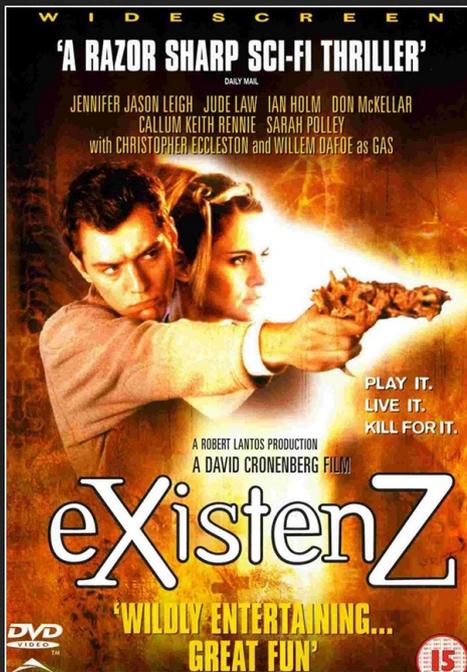
Hay que decir que esta película despierta sensaciones encontradas, y uno de los motivos podría ser por algunas extrañas licencias coreográficas que se toma en las luchas (que todo hay que decirlo, son verdaderamente curiosas y poco comunes).

El film se sitúa en un futuro distópico, donde las emociones humanas han quedado prohibidas por el gobierno y son controladas mediante una droga. Todo aquel ciudadano que se niegue a mantener su consumo continuado y elija tener

emociones libres, es calificado como un proscrito y castigado con la pena de muerte.

La cinta tuvo una distribución limitada en muchos países. De hecho, en España ni tan siquiera llegó a estrenarse.

Película de acción y ciencia ficción cargada de impresionantes tiroteos y espectacularidad visual, *Equilibrium* no es un derroche de originalidad, pero sí cumple con el objetivo de entretener y resultar atractiva a su manera (gracias principalmente por su protagonista Christian Bale, que todavía, no había alcanzado del todo el estrellato aunque ya había despuntado en *American Psycho*).



La cinta más infravalorada de esta primera parte es la curiosa *eXistenZ*, que con un presupuesto 23'5 millones y una ínfima e insultante recaudación de 2'9 millones de dólares, se sitúa como un significativo fracaso de taquilla de la ciencia ficción.

David Cronenberg imprimía en esta cinta un argumento innovador para su época que los espectadores no supieron apreciar.

Allegra Geller, la mejor diseñadora de videojuegos del mundo y adorada por millones de personas, está a probando su última obra, el videojuego "*eXistenZ*", con un grupo de 12 personas. Pero la cosa se complica cuando alguien intenta terminar con su vida.

El director profundiza sobre la naturaleza de la realidad, la fantasía y las consecuencias de nuestra búsqueda por tener experiencias cada vez más "reales" a través de la tecnología.

Y aun cuando el tema tecnológico podría requerirlo, no hay ni un monitor ni un teclado (la tecnología sobre la que se basa el videojuego es extrañamente orgánica).

El personaje de **Jennifer Jason Leigh** cobra vida, y sus reacciones y actitudes son encomiables.

En un papel tal vez más difícil está **Jude Law** como el héroe desorientado, que es con quien el público más se identifica por su ignorancia sobre lo que está pasando.

La película gira en torno a la relación del ser humano con la tecnología y a nuestra capacidad (o necesidad) para crear existencias o identidades alternativas, llegando a una inquietante confusión entre fantasía y realidad que la película refleja perfectamente.

Pues bueno, hasta aquí la películas de ciencia ficción infravaloradas de esta primera parte.

¿Te han sorprendido estas recaudaciones?

¿Qué te parecen estas películas?

¿Las has visto? ¿O te han entrado ganas de verlas?

INTO THE BREACH

Por Ernesto Molina

Into the breach es un juego de acción por turnos, en el que el jugador controla a tres Mechas con diferentes habilidades para combatir a una amenaza insectoide.

Esa fue una descripción técnicamente correcta, pero si queremos describir adecuadamente las mecánicas de **ITB** debemos hablar de sacrificios. La historia es técnicamente sencilla: la humanidad falló en su guerra contra los **VEK**, y como último recurso, equiparon a sus pilotos con equipos de viaje en el tiempo que les permiten ir a otras líneas temporales. Eso implica que cada piloto tiene un número infinito de oportunidades para salvar la tierra, pero también que cada vez que falles en una misión se perderá completamente el progreso.

Para un juego sin opciones de diálogo, la cantidad de decisiones cuyas consecuencias debes afrontar es elevada: no ayudar a una determinada región puede ocasionar que esta se vuelva inaccesible en el futuro; un descuido con tu artillería puede costar cientos de vidas civiles mermando tus recursos permanentemente; abandonar una misión a la mitad representa abandonar la línea del tiempo, condenando al planeta y por ende a tu progreso.

Cada cierto tiempo, tendrás la oportunidad de rescatar una cápsula de emergencia. Estas son un recordatorio de que alguien en otra línea temporal falló en su misión y su evacuación no fue exitosa. En estas cápsulas, puedes encontrar desde armamento hasta pilotos con suerte. Es importante tener en cuenta que si a la mitad de una misión el piloto muere, no será evacuado (concluyendo en la desaparición permanente del personaje y la reducción de las estadísticas del robot anfitrión).

Regresando a la parte de los sacrificios, las prioridades de todas las misiones son las mismas: proteger civiles, eliminación de los **VEK**, rescate de recursos. En varias ocasiones desde el comienzo de una misión sabrás que es imposible cumplir con los tres objetivos, en otras será necesario sacrificar a un piloto, e incluso habrá momentos en los que la decisión más lógica será abandonar la línea del tiempo y seguir a uno de tus pilotos en sus próximas batallas, porque eso sí: no es posible controlar en qué línea acabarás, por lo tanto, cada evacuación implica separar al equipo y comenzar con compañeros nuevos (con el beneficio de que el piloto que decidiste seguir conserva su experiencia y su síndrome de estrés postraumático; es en serio, entre más líneas visita un piloto, más depresivos se vuelven sus comentarios).

En el aspecto gráfico, **ITB** no deja de ser un juego en Pixel Art en 2.5 dimensiones. La música es de alta calidad, y cada una de las regiones tiene sus temas musicales. Los diseños de los **MECHAS** son marcadas alusiones a obras como *Pacific Rim*, *Metal Gear Solid* o *Gundam*.

En resumen, **Into the Breach** es un juego imperdible para los fans del combate por turnos y con alta rejugabilidad, que merece una oportunidad.

Disponible en: PC, Nintendo Switch, Mac, Linux
A la venta en: Descarga digital
Desarrollador: Subset Games
Jugadores: Uno
Duración: Incalculable
Idioma: Textos y voces en inglés



EL LADRÓN DE ESTRELLAS

LA HISTORIA DE JARVIS NIGHTRAIN, EL CONTRABANDISTA
MÁS FAMOSO DE LOS OCHO RINCONES DEL UNIVERSO



DESCARGA NOVELA GRATUITA



El escritor **Néstor Muriel** tiene la amabilidad de ofrecernos su novela ***El ladrón de estrellas***, para que podáis leerla y disfrutarla completamente gratis tanto en PDF como ePub.

Dejemos que él mismo se presente:

Todas las personas tienen alguna característica en su interior que las hace diferentes cuando lo exteriorizan, en mi caso es la escritura.

Pasión es aquello a lo que le dedicas tu tiempo sin esperar ninguna recompensa a cambio, por el simple hecho de disfrutar mientras lo haces. Se convierte en una causa por la que levántate cada mañana, hasta el punto de que parte de tu felicidad depende de poder realizar aquella actividad que te llena interiormente dejando tu ser en paz.

Desde pequeño siempre he tenido mucha imaginación, y tengo la suerte de que ésta no ha desaparecido con el paso del tiempo. Si tuviera que elegir alguna de mis características personales, una de las que más me gusta es considerarme como un contador de historias.



WEB DEL AUTOR

SINOPSIS DEL LIBRO

Es imposible que no me conozcas, porque soy el contrabandista espacial más famoso de los ocho rincones del universo.

Me apodan Lance, aunque también soy conocido como el ladrón de estrellas. ¿Crees que no me he ganado mi fama? Entra en mi historia y comprueba por ti mismo qué hay de verdad y mentira en las leyendas que cuentan sobre mí en las tabernas de las estaciones espaciales.

Esta historia, mi historia, versa sobre una predicción del futuro y su relación con el destino, una tripulación haciendo frente al poder que regía el universo y, sobre todo, el intento de recuperar aquello que más amaba.



ALITA

ANGEL DE COMBATE



YouTube

Alita es una joven cyborg despedazada que es rescatada por un científico tras ser encontrada entre los escombros de un desguace. Lo que ambos ignoran es que ella esconde algo más que un pasado incierto.

Alita: Battle Angel es una película del 2019, coproducida por Canadá, Argentina y Estados Unidos. La cinta está basada en el manga de **Yukito Kishiro**, del que se hizo una película animada de gran éxito que se vertebraba a partir de sus dos primeros capítulos.

Los productores del film son **James Cameron** y **Jon Landau** (que viene del mundo de la música), y su director es **Robert Rodriguez**.

Cameron fue el primero en interesarse por esta historia. Desde 1995, su sueño fue producir la adaptación cinematográfica del manga de **Kishiro**.

Este proyecto viene por tanto de lejos, y su estreno se retrasó repetidamente debido al trabajo de Cameron en **Avatar** y sus secuelas (y porque según el cineasta, la tecnología en ese tiempo no alcanzaba para representar bien esta historia). Gracias al despliegue de Avatar, finalmente ha tenido la tecnología necesaria para hacerlo.

Causar una buena primera impresión es importante, pero el primer tráiler de **Alita** no acabó de hacerlo. Muchos espectadores se sorprendieron al ver los enormes ojos de la protagonista, a lo que **Rodriguez** respondió que era para crear una versión fotorrealista de los grandes ojos que estamos acostumbrados a ver en el manga.

Pero el caso es que la película ha debutado finalmente bien en los cines, situándose como número uno en la taquilla de estados unidos y recaudando unos 130 millones a nivel mundial en sus primeros 3 días desde su estreno.

La película ha costado cerca de 200 millones de dólares de producir (lo cual supone la cifra más alta en la carrera de **Robert Rodríguez**), a los que como es costumbre, hay que sumarles los gastos de marketing, promoción, etc.

La cifra a recaudar para que salga rentable es por tanto alta, y estaremos atentos a su evolución porque **Cameron** ya ha dicho que si la cinta resulta ser exitosa, esperan hacer dos entregas más.

La protagonista de **Alita** es la actriz **Rosa Salazar** de 33 años, pero se barajaron otros nombres como **Zendaya**, **Maika Monroe** y **Bella Thorne**.

El papel de *Hugo* se lo disputaron **Avan Jogia**, **Douglas Booth**, **Jack Lowden** y **Noah Silve**, aunque finalmente se lo llevó **Kean Johnson** de 23 años (sí, se lleva 10 años con su compañera de reparto).

Otras caras muy conocidas del film, son por supuesto los oscarizados **Christoph Waltz** y **Jennifer Connelly**, y las fugaces apariciones de **Michelle Rodriguez**, **Casper Van Dien** y **Edward Norton** entre otros.

Dicho esto, mi opinión personal basada en mis caprichosos gustos:

Lo primero a decir es que es un sueño poder disfrutar del universo de *Alita* con personajes reales (pese a un gran despliegue de CGI que, aún siendo bueno, la hace lucir un poco artificiosa). Y aunque **Christoph Waltz** insistió en que hay menos CGI del que dicen, a mí me ha parecido que había muchas imágenes generadas por ordenador que la acercan a una cinemática de videojuego. Todavía no estamos en el momento de no poder diferenciar en un primer plano a un actor real de uno artificial, pero sí estamos en el punto de poder emocionarnos y llegar a aceptar el CGI si la historia es buena.

La cinta es una adaptación libre que tiene guiños con el anime y el manga, pero a diferencia de la película animada, no se basa en los dos primeros tomos del manga sino que coge elementos de 4 capítulos. Esto permite incorporar más elementos en la historia, como por ejemplo el motorball, un deporte extremo que mezcla combate de gladiadores y patinaje, que es crucial tanto en esta película como en el manga pero que apenas aparece en la película del 93.

Se cortan piernas, brazos y cabezas, y se abren en canal cuerpos inmensos... Pero la ausencia de sangre y vísceras derramadas, convierte el cruento espectáculo en algo asumible para un adolescente. La violencia y gore del manga se ha reducido significativamente, quedando como un producto amable no recomendado para menores de 12 años. Esto abre la cinta a más público, obviamente, pero también la aleja de la crueldad de la historia original.

Salazar lo hace bien y está bien secundada por un solvente **Christoph Waltz**, pero eso cambia cuando toca abordar a los antagonistas del film (pues no se profundiza demasiado en ellos y les falta convicción).

El idilio entre *Alita* y *Hugo* es generoso y parte fundamental de la historia, y no está exento de algunas situaciones que llegan hasta el sonrojo. Me han parecido destinadas a la aprobación del público femenino.

Las secuencias de acción y peleas están muy logradas y son para mí uno de los puntos fuertes de la cinta. La música cumple su función.

La historia consiste en diferenciar dos mundos antagónicos: la rica *Zalem* (que representa la belleza inalcanzable y está habitada por los privilegiados), y la pobre *Ciudad de Hierro* (oscura, peligrosa y agonizante; hogar de los marginados sin futuro). Tales diferencias solo las podemos intuir por los anhelos de los personajes y lo que nos cuentan, porque en ningún momento se nos enseña como es la flamante ciudad flotante.

No estamos ante una obra maestra, pero sí es entretenida. Quienes conocen este universo no habrán vivido sorpresas al conocer ya la historia, pero la gente joven o personas que desconozcan la obra original pueden llevarse una muy grata sorpresa.

La trama es suficientemente interesante como para mantenerte enganchado las 2 horas que dura el film, y a mí me ha parecido una digna adaptación del manga que te deja con ganas de más (porque sí, claramente la dejan abierta para una continuación).

La taquilla decidirá si la cinta resulta ser lo suficientemente rentable como para hacer más entregas. En principio, todo apunta a que será así.

THIS IS NO LONGER OUR PLANET.



TRÁILER / FICHA

FROM THE DIRECTOR OF
RISE OF THE PLANET OF THE APES

CAPTIVE STATE



JOHN GOODMAN ASHTON SANDERS AND VERA FARMIGA

PARTICIPANT MEDIA PRESENTS A LIGHTFUSE & GETTAWAY PRODUCTION "CAPTIVE STATE" JOHN GOODMAN ASHTON SANDERS JONATHAN MAJORS
COLSON BAKER AND VERA FARMIGA MUSIC BY ROB SIMONSEN DESIGNER ABBY O'SULLIVAN SUPERVISOR ERIC PASCARELLI EDITOR ANDREW GROVES PRODUCTION DESIGNER KEITH P. CUNNINGHAM
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ALEX DISENHOF EXECUTIVE PRODUCERS JEFF SKOLL JONATHAN KING RON SCHMIDT ADAM SIMON PRODUCED BY DAVID CROCKETT, P.G.A. RUPERT WYATT, P.G.A.
WRITTEN BY ERICA BEENEY & RUPERT WYATT DIRECTED BY RUPERT WYATT
PARTICIPANT MEDIA
FOCUS FEATURES
A UNIVERSAL PICTURES COMPANY

PG-13

MARCH 2019

$\frac{a}{b+c} = a \div (b+c) \neq \frac{a}{b} + \frac{a}{c}$

PETER NORTON

EL EXTRAÑO VIAJE DE
SUSAN

INFORMACIÓN



bubok
EDITORIAL

CHRIS HEMSWORTH TESSA THOMPSON LIAM NEESON

MIB

INTERNATIONAL



TRAILER / FICHA

THE UNIVERSE IS EXPANDING
SUMMER

Dónde se encuentran las sondas **VOYAGER**

Aprovechando que hace poco se habló de que la sonda **Voyager 2** está abandonando el Sistema Solar, la deducción procedente es: entonces, la **Voyager 1** (que todavía está más lejos), ya debe haberlo abandonado... ¿No?

Bueno, en realidad... No. ¿O quizá sí? Bien, esto depende de lo que consideremos los límites del sistema Solar. Pero antes de entrar con esto, empecemos por el principio...



La misión **Voyager** fue diseñada para aprovechar una oportuna alineación de los planetas exteriores (que ocurre cada 175 años), acaecida a finales de los años 70. Esto permitió usar la llamada "**asistencia gravitatoria**", que permite que una nave espacial navegue de un planeta a otro sin la necesidad de emplear grandes sistemas de propulsión, aprovechando la gravedad de los mismos planetas.

Con este sistema, las sondas **Voyager** pudieron sobrevolar y estudiar los 4 planetas exteriores y un gran número de lunas.

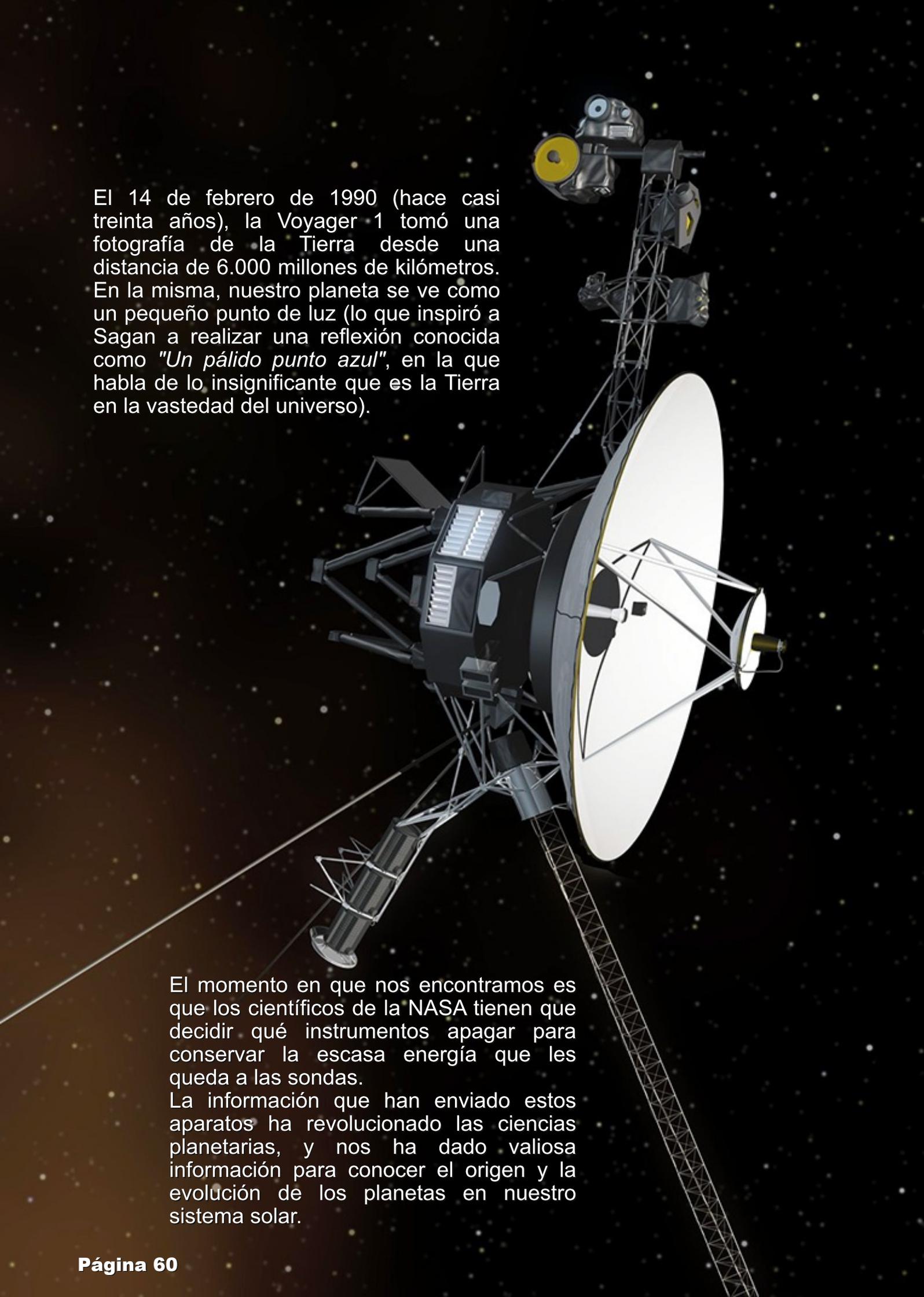
Estas dos sondas gemelas se fabricaron con tecnología de los años 70's del siglo pasado, por lo que en comparación a la tecnología actual son muy primitivas. Sin embargo, fueron tan bien diseñadas que hasta la fecha muchas de sus funciones siguen operativas. Para que os hagáis una idea, un teléfono inteligente actual es miles de veces más rápido que las computadoras que usan esas naves.

Cuando se lanzaron, se supuso que perderían contacto con la Tierra a los pocos años de haberse iniciado la misión. Sin embargo, incluso después de más de 40 años de vuelo espacial, todavía están enviando datos.

Como una botella arrojada al océano cósmico, cada una de las sondas lleva un disco de cobre cubierto de oro que contiene un mensaje de la humanidad para posibles civilizaciones extraterrestres.

El contenido del disco fue seleccionado por un comité presidido por **Carl Sagan** y contiene saludos en 55 idiomas distintos, sonidos naturales, imágenes, piezas musicales, etc.

A pesar de que cada disco incluye instrucciones que explican cómo interpretar esos datos, algunos expertos han señalado que es muy difícil que unos posibles alienígenas vayan a entender nada.



El 14 de febrero de 1990 (hace casi treinta años), la Voyager 1 tomó una fotografía de la Tierra desde una distancia de 6.000 millones de kilómetros. En la misma, nuestro planeta se ve como un pequeño punto de luz (lo que inspiró a Sagan a realizar una reflexión conocida como "*Un pálido punto azul*", en la que habla de lo insignificante que es la Tierra en la vastedad del universo).

El momento en que nos encontramos es que los científicos de la NASA tienen que decidir qué instrumentos apagar para conservar la escasa energía que les queda a las sondas.

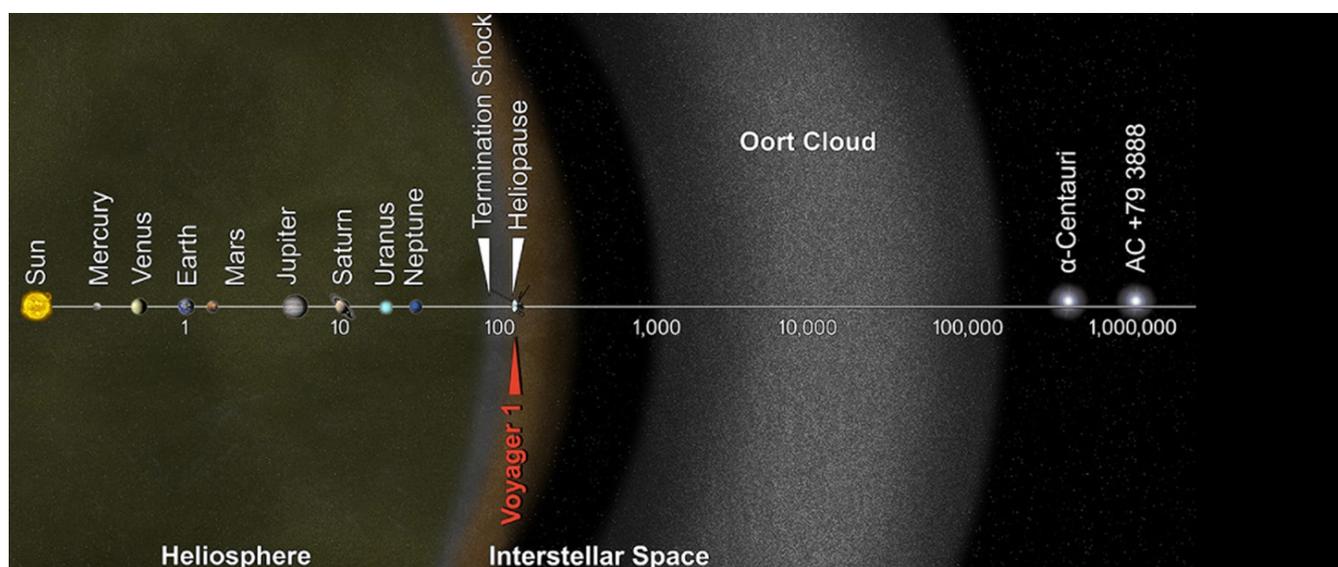
La información que han enviado estos aparatos ha revolucionado las ciencias planetarias, y nos ha dado valiosa información para conocer el origen y la evolución de los planetas en nuestro sistema solar.

A fecha de hoy, la **Voyager 1** es el objeto fabricado por el hombre más distante de la Tierra. La nave sigue viajando a través del espacio a unos 61.000 kilómetros por hora, y se encuentra a una distancia de más de 21 mil millones de kilómetros de la Tierra (3'5 veces más lejos, de cuando hizo la famosa foto del pálido punto azul).

La **Voyager 2** está más cerca que su compañera (a casi 18 mil millones de kilómetros de nosotros), y se dirige en dirección opuesta a la Voyager 1.

Y como decía al principio, si la **Voyager 2** podría estar abandonando el Sistema Solar (como se está diciendo)... ¿La **Voyager 1** ya lo ha hecho?

La sonda cruzó el *cinturón de Kuiper* y dejó atrás la *heliopausa*, siendo la primera en alcanzar el espacio interestelar. Pero aún no ha salido del todo del sistema solar, porque tiene que atravesar la enorme *nube de Oort* (una nube de objetos que se encuentra a casi un año luz de distancia del Sol).



Los cuerpos de la *nube de Oort* exterior se encuentran muy poco ligados gravitacionalmente al Sol (pero todavía lo están), así que solo cuando la gravedad del Sol sea insuficiente (es decir, traspasada esta zona) es cuando podremos decir que la **Voyager 1** ha abandonado por completo el Sistema Solar.

Muy bien, ¿y cuándo será eso, más o menos?

Bueno, la realidad es... que no lo vamos a ver. A la **Voyager 1** todavía le quedan unos 300 años para siquiera, llegar a la *nube de Oort*. Y le costará unos (agarraos), 30.000 años más salir completamente de ella.

Son cálculos estimativos, claro, porque no hay una frontera delimitada y precisa que al hacer un pasito hacia adelante o hacia atrás te coloque dentro o fuera del Sistema Solar (sino que es algo gradual y difuso), pero en todo caso, quedaos con la idea de que ni nosotros (ni las generaciones venideras si nos extinguimos antes) vamos a vivir que la **Voyager 1** ha abandonado definitivamente nuestro querido Sistema Solar.

¿Decepcionado? ¿Creías que ya habíamos salido del sistema solar?

Bueno, nuestras vidas tampoco van a cambiar por ello...

PELÍCULAS ENTRETENIDAS DE LOS OCHENTA

Los años ochenta nos trajeron películas como Regreso al futuro, Terminator, Depredador, Aliens, Blade runner, Robocop, etc. Bien, seguro que os suenan y las conocéis, ¿verdad?

Pues precisamente por eso, no voy a tratar ninguna de ellas.

Me centraré en películas no tan descaradamente conocidas, y así igual descubrirís alguna interesante.

PARTE 1



- (1980) El final de la cuenta atrás
- (1981) Heavy Metal
- (1981) Atmósfera Cero
- (1983) Videodrome
- (1983) Juegos de guerra
- (1983) Proyecto Brainstorm
- (1984) El último starfighter



ARTÍCULO

- Enemigo mío (1985)
- Lifeforce, fuerza vital (1985)
- Guerreros del Sol (1986)
- La mosca (1986)
- Masters del universo (1987)
- Perseguido (1987)
- El chip prodigioso (1987)
- Alien nación (1988)
- Leviathan (1989)



ARTÍCULO

PARTE 2



PELÍCULAS ENTRETENIDAS DE LOS **NOVENTA**

Los años noventa nos trajeron muchas películas palomiteras. Algunas de las que voy a citar son solo eso, entretenidas, pero otras son verdaderas obras de culto imperecederas.

En esta ocasión me centraré principalmente en películas generalmente conocidas, pero puede que caiga alguna que no os suene...

PARTE 1



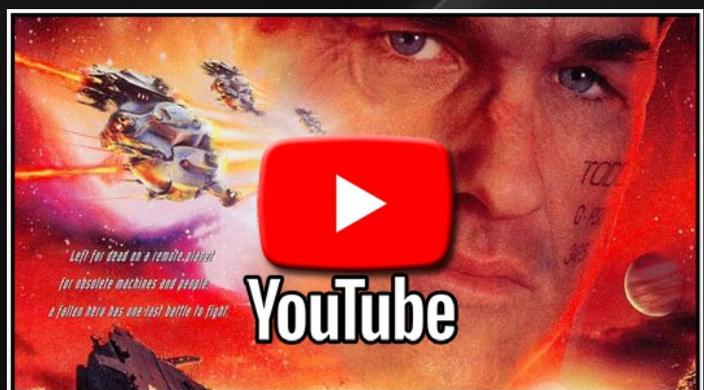
- (1990) Desafío Total
- (1991) Terminator 2: El Juicio Final
- (1992) Alien 3
- (1993) Jurassic Park
- (1994) Alguien mueve los hilos
- (1994) Stargate: Puerta a las Estrellas
- (1995) Johnny Mnemonic
- (1995) Doce monos
- (1995) Virtuosity
- (1996) Independence Day
- (1996) Han Llegado
- (1996) Star Trek: Primer contacto



ARTÍCULO

- 2013: rescate en L.A. (1996)
- Contact (1997)
- Gattaca (1997)
- Alien: Resurrección (1997)
- Sphere (1998)
- Soldier (1998)
- Deep Impact (1998)
- Armageddon (1998)
- Dark City (1998)
- El quinto elemento (1998)
- eXistenZ (1999)
- Nivel 13 (1999)
- Galaxy Quest (1999)
- Matrix (1999)

PARTE 2



ARTÍCULO

SCARLETT JOHANSSON Y LA CIENCIA FICCION

Scarlett Johansson tiene una madre de ascendencia rusa y su padre es danés. Su hermano y hermana son también actores, aunque con mucho menos caché, claro está. Debutó como cantante en 2008. Ha sido elegida 'la mujer más sexy' por la revista Squire en dos ocasiones y tiene actualmente 34 años.

Es considerada como uno de los símbolos sexuales modernos de Hollywood, y con frecuencia, aparece en las listas de las mujeres más sexys del mundo. Pero no solo es una cara bonita, si así fuera, no hubiese llegado tan lejos.

Johansson creció en un hogar con poco dinero e hizo su debut cinematográfico a la edad de 9 años. Después de aparecer en papeles menores, atrajo la atención por su actuación en la película del 1998: ***El hombre que susurraba a los caballos***. Tenía 14 años.

Esta actriz piensa que la noción del matrimonio es muy romántica, una idea muy hermosa, pero en la práctica resulta algo muy complicado de cultivar; y no cree que esté en nuestra naturaleza ser personas monógamas (implica demasiado



trabajo, asegura). Quizá por eso a sus 32 años ya lleva dos divorcios (a parte de una lista para nada despreciable de novios y relaciones a sus espaldas): **Jared Leto**, **Benicio del Toro**, **Josh Hartnett**, **Ryan Reynolds** (con quien incluso se caso), **Sean Penn**... Bien, no voy a nombrarlos todos.

Pero no la vamos a juzgar, ¿verdad?: que cada cual que haga lo que buenamente pueda y le salga de dentro.

Bien. Vamos a aparcar este salseo, para hablar sobre lo que realmente nos importa: las películas de ciencia ficción en las que ha participado.

En el 2005, **Scarlett Johansson** protagonizaba junto a **Ewan McGregor**, *La Isla*, una cinta de clones engañados cuyo único fin existencial era abastecer a otras personas con sus órganos. **Michael Bay** nos obsequiaba con una primera parte del film reflexiva y más bien intrigante, pero que luego pasó a sus habituales persecuciones y efectos especiales vistosos.



Una de las anécdotas de rodaje que se cuentan es que cuando la actriz vio la -a su juicio- horrible ropa interior que le habían preparado para la escena de sexo con **McGregor**, no dudó en hablar con **Bay** para decirle que no quería ponérsela bajo ningún concepto. En su lugar, prefería rodar la escena... desnuda.

Bien, primero, no sé qué de malo tenía esa ropa interior, y segundo, y más importante aún (ya lo sabéis si habéis visto la película), el director no accedió a su petición. Resulta comprensible, ya que no quería que la calificación de la película fuese no recomendada para menores de 18 años.

Este film costó 126 millones de dólares de producir y acabó recaudando 162 millones a nivel mundial. Unos escasos 36 millones de ganancias no es una buena cifra, pero luego hay que sumarle las ventas en Dvd y Blu-ray (que no fueron nada mal).

El 2013 **Scarlett Johansson** prestó su voz para el sistema operativo llamado *Samantha*, de la película *Her*.

En ella, un hombre solitario compra un día un nuevo sistema operativo diseñado para satisfacer todas las necesidades del usuario. Para su sorpresa, se crea una relación romántica entre él y *Samantha*, la voz femenina de ese sistema operativo.

Un curioso detalle tecnológico de la cinta es que se consideró que los teclados futuristas eran absurdos, y que funcionaba mejor para la película la comunicación directa con el ordenador a partir de la solamente la voz. *Her* tuvo un escueto presupuesto de 23 millones de dólares, y recaudó unos discretos 47 millones.

Este mismo año, el 2013, **Johansson** protagonizó su extraña *Under the skin*, donde encarna una seductora alienígena que toma como presas a hombres en Escocia.

Estamos ante una cinta raruna, en la que la mayoría de los personajes fueron interpretados por actores no profesionales y muchas escenas fueron conversaciones espontáneas filmadas con cámara oculta en la calle.

Ni el desnudo integral de **Scarlett** en esta película pudo paliar unas pérdidas de unos 8 millones de dólares. Sí, esta cinta perdió dinero.

Para, más desgracia, las imágenes de la actriz desilusionaron a muchos de sus



seguidores (e hicieron que algunos internautas criticaran su cuerpo).

A pesar de que la película no pudo recuperar ni los 13 millones de dólares de su presupuesto (realmente poco), ***Under the Skin*** recibió el elogio de críticos (particularmente por la actuación de **Johansson**).

Nos situamos en el año 2014, cuando esta actriz protagonizó la película ***Lucy***, de la mano de **Luc Besson** (el director francés más internacional con diferencia).

Aquí sí podemos hablar de éxito taquillero, puesto que el presupuesto

de 40 millones de dólares se vio recompensado por una recaudación de más de 463 millones.

Lucy es una joven que se ve obligada a ejercer de mula de una nueva y potente droga y adquiere enormes poderes sobrenaturales cuando la bolsa de la droga se rompe y los narcóticos entran en contacto con su cuerpo.

Scarlett Johansson se sintió muy atraída por la historia nada más tener los primeros indicios sobre ella (incluso antes de poder leer el guión completo).

Las críticas fueron positivas y negativas al mismo tiempo, pero actualmente las notas en las webs le dan una nota correcta.

La mayoría coincidió en alabar la actuación de **Johansson**, la intriga y los efectos especiales; pero consideraron que su trama termina confundiendo y tiene poca lógica.

Una característica importante del guión es tratar el tema del famoso mito de usar el 100% del cerebro y los consecuentes resultados.

Luc Besson es de la opinión que solo usamos básicamente el 10 por ciento de nuestra capacidad cerebral, y la película se pregunta qué pasaría si usáramos más.

Según los rumores, el guión de la

segunda parte de ***Lucy*** ya está casi terminado, pero EuropaCorp, cautelosa después del 'batacazo' con ***Valerian***, no la coloca como una de sus prioridades.



Bien, el 2017 esta actriz nos sorprendió en un papel que despertó cierta polémica: ***Ghost in the shell***. Hay quienes no se sintieron satisfechos por el hecho que una mujer occidental, interpretara a ***Motoko Kusanagi***.

La cinta era un homenaje (un tanto libre, eso sí) a la película del 1995 dirigida



por **Mamoru Oshii**, que fue uno de los productos cinematográficos cyberpunk más representativos y originales del género.

Scarlett Johansson es Major, la líder del grupo operativo de élite la Sección 9, cuyo objetivo es luchar contra el ciberterrorismo y los crímenes tecnológicos.

Margot Robbie se consideró para el papel principal. Sin embargo, las negociaciones se rompieron y el papel fue ofrecido finalmente a **Scarlett Johansson**.

Esta película tuvo un presupuesto de unos considerables 110 millones de dólares y ha recaudado 170 millones.

Bien, y este vídeo quedaría quizá incompleto si no mencionara la **Johansson** en su papel de *Viuda negra*. No es un personaje de ciencia ficción al uso, pero siendo generosos lo podemos nombrar...

Hay numerosos personajes de Marvel que todavía no cuentan con una película propia, no obstante, el spin-off sobre la *Viuda negra* es posiblemente el más demandado por los fans.

Este personaje que hemos visto en *Iron man 2*, *Capitán América: Soldado de invierno*, *Capitán América: Civil war* y las de *Los Vengadores* podría pasar a la pantalla grande en solitario, sí, pero la Marvel tiene muchos proyectos pendientes y habrá que compaginarlo también con la apretada agenda de la actriz.

Vale. Voy a acabar diciendo que la *Viuda negra* hace también un breve cameo en *Thor: Ragnarok*.

Pues bueno, esto ha sido todo.

¿Qué te parece **Scarlett** como actriz?

¿Cuál es, según tú, su mejor película de ciencia ficción?

Música Techno / Electrónica

Por VÍCTOR VILA MUÑOZ

Instrumentación / Voz: VÍCTOR VILA

Voz: PATRICIA DEL OLMO

TRACKS

1. NO MORE
2. IN THE FUTURE
3. LOST IN THE FUTURE
4. THE PRESENT IS TRUTH
5. CYBORG
6. IMPOSSIBLE LOVE
7. WE CAN ONLY FIGHT
8. RESISTENCIA BANAL
9. GUERRA MUNDIAL
10. ESTAT TERMINAL

DOWNLOAD 

ANTOLOGÍA PORTALCIENCIA Y FICCIÓN

¡AHORA CON ILUSTRACIONES!

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

DOWNLOAD 

PELÍCULAS INFRAVALORADAS - *PARTE 2*

PARTE 2 (2018) Aniquilación
(2016) Morgan
(2015) Tomorrowland
(2014) La señal
(2012) Lockout



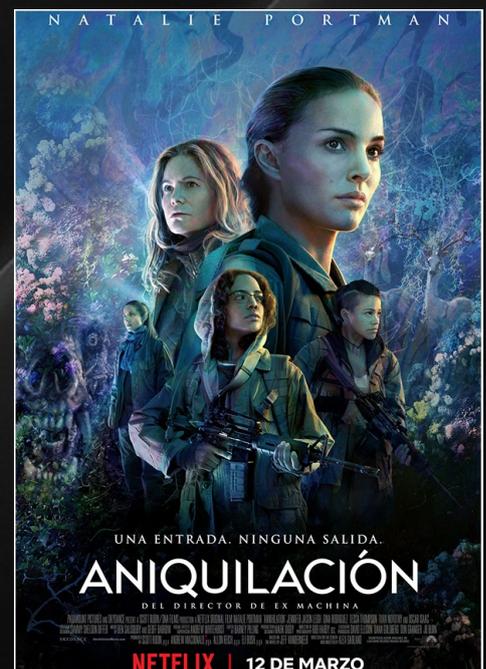
Aniquilación es una película estadounidense de ciencia ficción del 2018, dirigida por **Alex Garland** y protagonizada por **Natalie Portman** y **Oscar Isaac**. **Lena**, una bióloga y exsoldado, se une a una misión para descubrir qué le sucedió a su esposo dentro de un área restringida desconocida en la que sucede un fenómeno siniestro y misterioso: se está expandiendo ininterrumpidamente, y se traga todo a su paso. Y una vez dentro, la expedición encuentra un mundo de paisajes mutados y extrañas criaturas, que amenazan tanto sus vidas como su cordura.

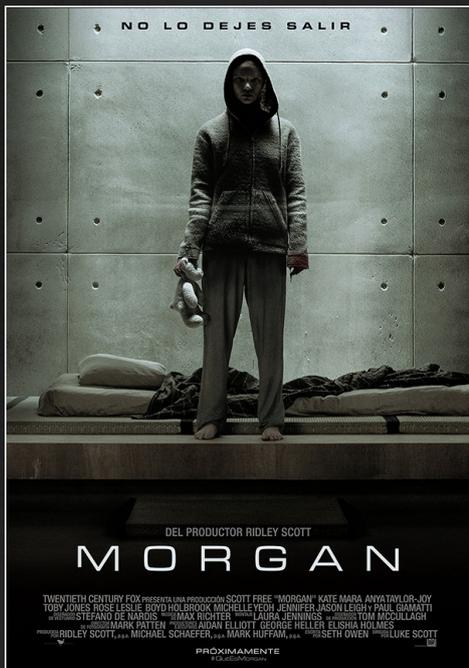
Cuando se anunció que Paramount había vuelto a vender una película de ciencia ficción a Netflix, pensé otra vez en la plataforma online sacándole la basura a Hollywood. Sin embargo, **Aniquilación** no olía a podrido: una adaptación del best seller de **Jeff VanderMeer** protagonizada por **Natalie Portman** y dirigida por **Alex Garland** (director de **Ex Machina**) eran garantías suficientes.

Después de varias pruebas de visionado, la película fue tildada por uno de los productores como “demasiado intelectual y complicada”. La compañía no estaba dispuesta a distribuirla en los cines si el director no cambiaba el final y hacía un nuevo montaje que pudiera entender hasta un niño. **Garland** y uno de los coproductores se negaron, y así fue como una buena película pasó a Netflix después de deambular sin pena ni gloria por los cines estadounidenses. Toda una lástima, porque esta peli es para verla con el pantallazo del cine dada su fotografía (y además, está bien hecha, es original y disfrutable).

Pese a estar infravalorada en taquilla, **Aniquilación** despertó buenas críticas por parte de analistas y medios especializados.

Sin embargo, y pese al reconocimiento de un buen trabajo por parte de Paramount Pictures, consideraron que era una cinta que no recaudaría dinero.





Morgan es una película estadounidense de ciencia ficción y suspense dirigida por Luke Scott (en su debut como director), cuya protagonista es **Kate Mara** (entre otras caras conocidas).

Una compañía tecnológica crea una inteligencia artificial, sin ser conscientes de su verdadero potencial. Cuando las cosas comienzan a salirse de su control, deciden contratar a una especialista (**Kate Mara**) para determinar si acaban con la criatura o la mantienen encendida.

Similitudes con Ex Machina a parte, **Luke Scott** insiste en que descubrió la existencia de Ex Machina cuando ellos ya estaban metidos en la producción avanzada de **Morgan**.

Nos lo creamos o no, la inteligencia artificial y sus posibles consecuencias para la Humanidad no es algo nuevo, pero Morgan tiene estilo, buenos

momentos y un final impactante (aunque quizá un poco previsible para algunos).

Nos encontramos ante una inquietante cinta llena de tensión y suspense, que explora los límites de la ciencia en torno a la inteligencia artificial y la evolución genética, en un thriller que no da respiro al espectador.

Después de una primera parte reflexiva y expectante, el guión de repente se vuelve loco y pasa a ser un interesante thriller de acción.

Con una recaudación que solo da para cubrir gastos, a mi me gustó, pese a que es una opinión muy personal (es probable que algunos de vosotros no la compartáis).

Efectos especiales los justos (solo prácticamente para ambientar el equipo tecnológico y poco más), entretiene y no resulta tan obvia como muchas de las producciones a que nos tiene acostumbrados Hollywood.

Tomorrowland es una película de ciencia ficción, misterio y aventuras dirigida por **Brad Bird** (un experto en películas animadas), y protagonizada por **George Clooney** y **Britt Robertson**.

La película, es una imaginativa y misteriosa aventura que narra la historia de un genio (**Clooney**) cansado de desilusionarse y Casey (**Britt Robertson**), una brillante adolescente que unidos por un mismo destino, se embarcan en una peligrosa misión para desvelar los secretos de un lugar enigmático en alguna parte en el tiempo y en el espacio conocido como 'Tomorrowland. El mundo del mañana'. Lo que tienen que hacer allí cambiará el mundo y a ellos mismos para siempre.



Considerada como uno de los grandes fracasos de Disney de 2015, a mi, esta película me gustó y me entretuvo. Eso sí, es ciencia ficción de la blanda, blanda: si os ponen nerviosos las incoherencias científicas, esta película no es para vosotros.

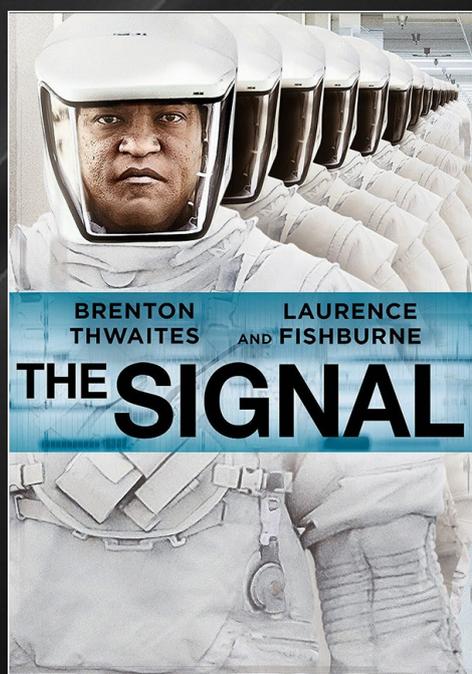
Desgraciadamente, con tantas cosas a tener en cuenta en la historia (porque la trama es algo compleja), hay ciertas inverosimilitudes que llegan casi al género fantástico.

Gran parte de la cinta se rodó en La Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia (en España), y también encontramos en el reparto a **Hugh Laurie** (ya sabéis, el descarado doctor House).

Se trata de una ciencia ficción familiar (como es sello de Disney), repleta de buenas intenciones, con además el buenista mensaje de que en nuestras manos está conseguir un brillante futuro.

Si estáis cansados de distopías (que ya casi todo lo es), esta cinta rebosa luz y esperanza.

Una muy personal y arriesgada elección, poner esta película en este vídeo de cintas infravaloradas, pero me la juego.



La señal es una película estadounidense del 2014 dirigida por **William Eubank** y protagonizada por **Brenton Thwaites** y **Laurence Fishburne**.

Cuando un joven recobra el conocimiento, se encuentra viviendo una pesadilla. Sus amigos no aparecen por ninguna parte, y su única pista es el hombre que le está interrogando meticulosamente, el *Dr. Wallace Damon*. Podría decir mucho más, pero cuanto más diga, menos sorprendente será el visionado de esta película.

El espectador sospecha desde el minuto uno, que cada movimiento de la historia está abocado a un final sorpresa (y en cierto modo, así es).

Porque estamos ante un producto que si no eres excesivamente seguidor a la ciencia ficción puede sorprenderte mucho, pero si eres un

asiduo al género, pese a su intriga la encontrarás algo previsible porque coge de aquí y allá. Pese a ello, es una buena cinta de suspense y a mi me entretuvo.

Miserable presupuesto para una paupérrima recaudación, la película costó 4 millones de dólares y recaudó solamente 2'4 millones.

Estamos pues ante una cinta en gran medida desconocida, por tanto, que pasó prácticamente desapercibida en la cartelera en su momento.

Todo en la cinta parece construido al servicio de la sorpresa y el misterio que experimentan los protagonistas y que, por asociación, también sufre el espectador.

Sin embargo, falta un poco más de desarrollo en una historia que, a priori, tiene mucho potencial.

En cuanto a la fotografía y sus efectos visuales (premiados en el Festival de Sitges), destacan por su extremo cuidado. No es un peliculón, cierto, pero es innegable que se atreve con decisiones que otros ni siquiera sugerirían.



Lockout (también conocida como **MS1: Máxima Seguridad**), es una película francesa de ciencia ficción dirigida por **James Mather** y **Stephen St. Leger**, protagonizada por **Guy Pearce**.

La película parte de una idea original de **Luc Besson**, que también colabora en el guión.

En una prisión experimental en el espacio, 500 criminales de los más peligrosos del planeta se encuentran retenidos en un estado de “letargo” inducido. La hija del presidente de los Estados Unidos llega a bordo de la prisión justo antes del estallido de un motín, y *Snow* (**Guy Pearce**) deberá rescatarla a toda costa.

Nos encontramos ahora ante un producto que en nada se asemeja a los anteriores y del que se

podría decir que, en principio, cuenta con lo necesario como para entretener un rato.

La cinta presenta un buen ritmo y se basa en un guión en el que constantemente se añaden eventos y giros para que no existan los momentos tediosos.

Guy Pearce, un actor que ha demostrado su buen hacer, es el actor que más se cree el papel y lo hace bastante bien (y su papel de tipo duro chulesco, aunque en esta ocasión más chistoso, nos recuerda al más puro estilo *Serpiente Plisken* de **Rescate en Nueva York**).

Aunque con excepciones, el filme goza generalmente de unos aceptables efectos especiales y un buen diseño de artilugios futuristas hechos por ordenador.

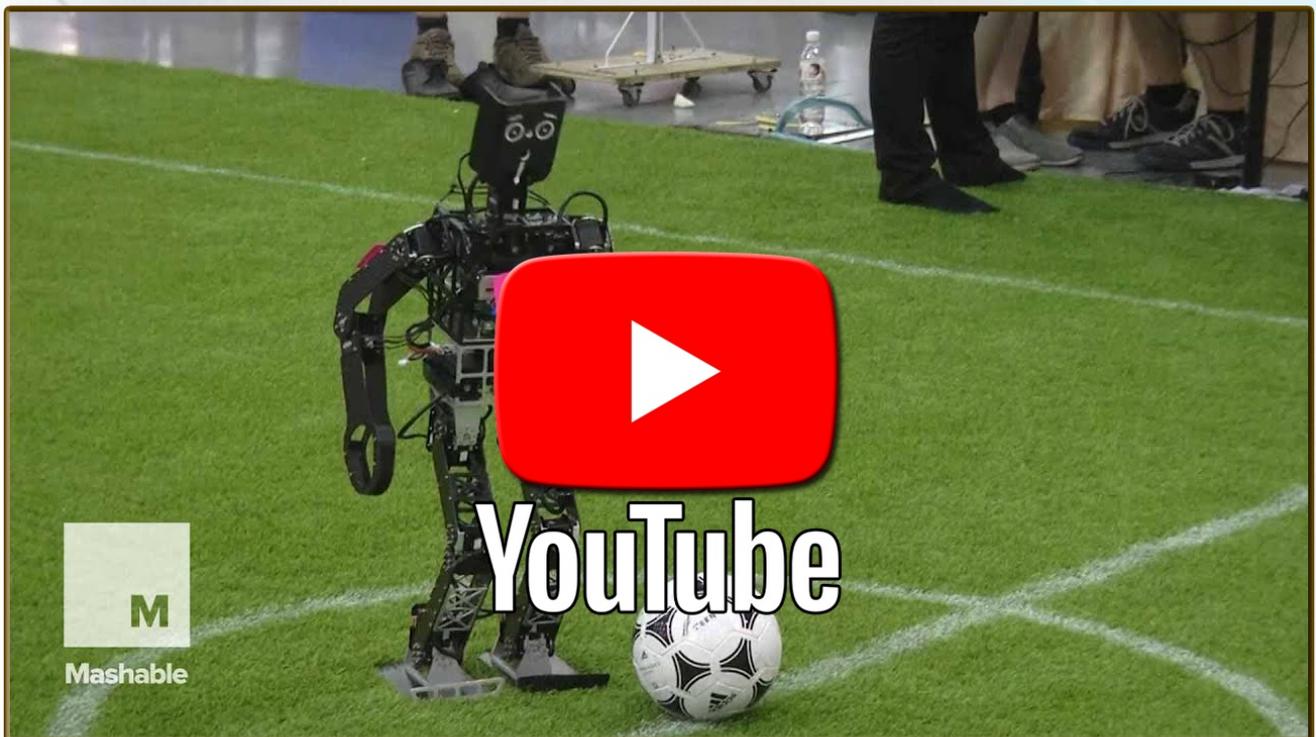
Resumiendo, **MS1: Máxima seguridad** no me parece una excelente película, pero sí un producto con los suficientes alicientes como para ser disfrutado sin exigencias.

Es un filme con una trama aceptable que se deja ver y nos brinda acción y ciencia ficción en un entorno futurista. ¿Qué más se puede pedir para pasar el rato?

Bueno, pues hasta aquí las películas infravaloradas que propongo para la revista (según mi opinión, claro; no pretendo que coincidáis).

Son películas que, por algún motivo u otro, considero que se merecen más de lo que recibieron.

ROBOTS RIDÍCULOS



¡Estos robots futbolistas son la leche!

Vamos a reírnos un poco (cariñosamente, eso sí) de los robots. Primero, porque **hacen cosas muy graciosas**, y segundo, porque por el momento no son conscientes de sí mismos ni tienen el menor sentido del ridículo.

ROBOTS SORPRENDENTES

Si habéis visto el anterior vídeo, quizá penséis que los robots no pueden hacer gran cosa. Bueno, todo depende del grado de sofisticación de la máquina en cuestión. Ahora os mostramos a **4 androides muy humanos**, realizando sorprendentes proezas.

¿Cómo sería unificar todos estos avances?



CYBERPUNK



ARTÍCULO



En este vídeo vamos a ver qué es este subgénero de la ciencia ficción, y algunos ejemplos de sus películas más representativas e importantes.



ARTÍCULO

En este vídeo vamos a ver algunas de las películas animadas cyberpunk más conocidas, y otras que no lo son tanto pero son dignas de mención.



El **Cyberpunk** es una visión oscura de la ciencia ficción, caracterizada por su enfoque de combinar alta tecnología con un bajo nivel de vida.

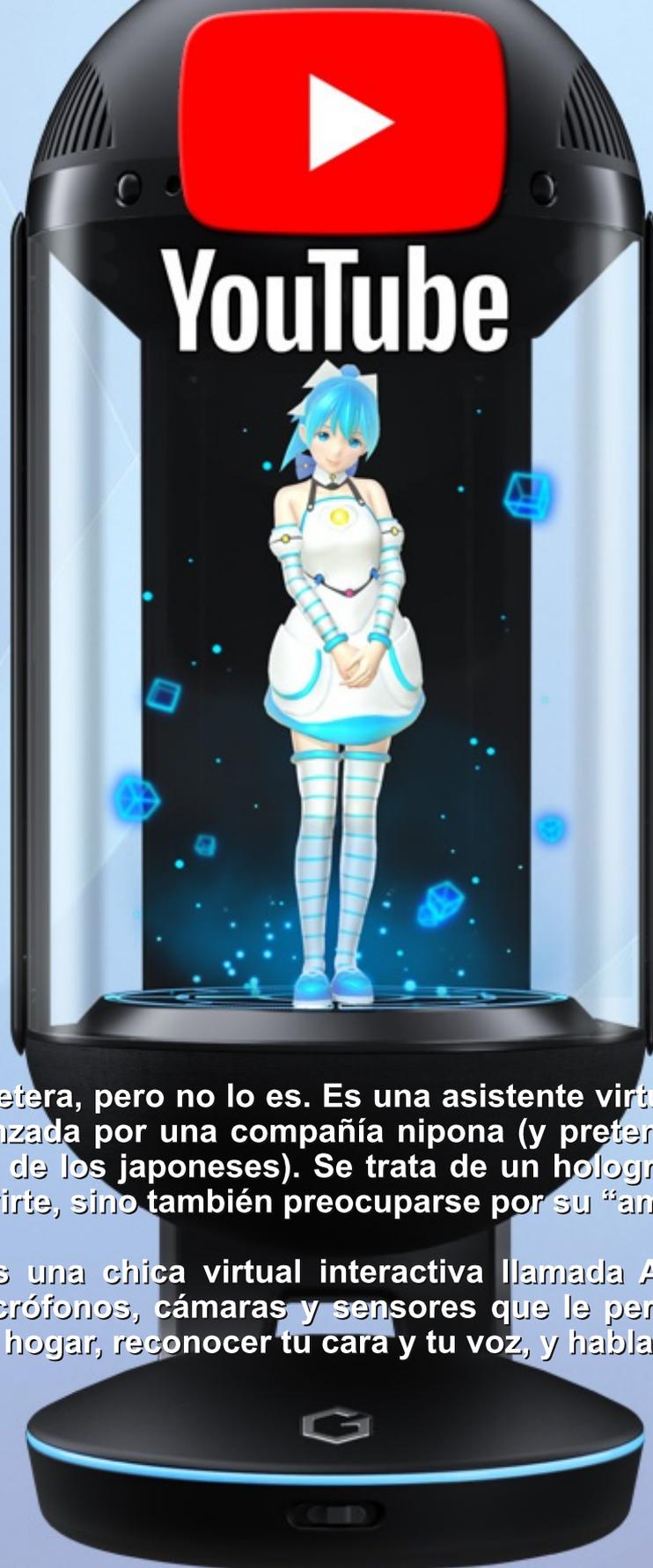
Este subgénero surgido en la época de los 80, está dotado de una estética oscura y se caracteriza por mostrar un **punto de vista pesimista** acerca de las aplicaciones de los desarrollos científicos y tecnológicos.

Grandes y fascinantes lujos futuristas contrastan con callejones mugrientos y atestados de miserables.

Drogas, implantes, realidad virtual, sexo, violencia, inteligencia artificial y la búsqueda del sentido de la vida, estados descompuestos y corruptos en manos de mega-corporaciones, tecnología invasiva, etc, son elementos propios del distópico cine Cyberpunk.

En el **Cyberpunk**, la informática y la cibernética suele generar o interaccionar con algún tipo de cambio de paradigma social o cultural.

AZUMA HIKARI



Parece una cafetera, pero no lo es. Es una asistente virtual (o chica virtual a lo anime), lanzada por una compañía nipona (y pretende convertirse en la novia virtual de los japoneses). Se trata de un holograma cuya función no es solo servirte, sino también preocuparse por su “amo”.

El resultado es una chica virtual interactiva llamada Azuma Hikari, que dispone de micrófonos, cámaras y sensores que le permiten controlar la domótica en tu hogar, reconocer tu cara y tu voz, y hablar contigo.

TU NOVIA ASISTENTE HOLOGRÁFICA

También tiene capacidad de Bluetooth y una conexión permanente a Internet, y podemos instalar la aplicación en nuestro móvil y seguir hablando con ella durante todo el día. Cuanto más conversas con ella, más aprende de tus gustos y de tus horarios.

Por ejemplo: detecta que vamos a salir de casa y nos dice que nos llevemos un paraguas ya que probablemente llueva.

Pero Azuma Hikari va mucho más allá de ser una simple asistente virtual. Tiene su propia personalidad: la de una joven de 20 años que ama los donuts, odia los insectos y, por supuesto, está enamorada de ti.

Está diseñada para ser una amiga que pueda despertarte por la mañana, acompañarte durante las actividades de tu día a través de textos, recordarte cosas o compromisos, e incluso, darte una cariñosa bienvenida cuando regresas a casa del trabajo. Es una especie de "novia virtual" para la gente solitaria.

El principal objetivo de este dispositivo parece ser mantener a la gente acompañada, ya que muchos hogares en Japón son unipersonales. Por eso, se espera que los personajes artificialmente inteligentes como este podrían alcanzar éxito en el mercado.

Al principio, solo había un personaje disponible con Gatebox, pero ahora ya puedes tener a la popular diva holográfica Miku Hatsune en tu hogar, mimándote.

Miku no ha sido nunca de carne y hueso. Es una recreación holográfica de una chica de 16 años con grandes ojos y largas coletas de color aguamarina, que atrae a verdaderas masas a sus conciertos de música pop.

Parece muy apropiado dada la naturaleza del dispositivo que haya dado el salto a Gatebox para deleite de sus fans.

Pero la cosa no termina aquí, porque a finales del año pasado, Akihiko Kondo (un japonés de 35 años), se casó con el holograma de Miku Hatsune de Gatebox.

"Nunca la engañaré, siempre he estado enamorado de Miku", confiesa el joven. "He estado pensando en ella todos los días".

Aunque el matrimonio podría no tener validez legal, la empresa encargada del dispositivo virtual ha emitido un certificado de matrimonio donde se refleja que Kondo y Miku se han casado *"más allá de las dimensiones"*.

"Miku es la mujer que amo y también la que me salvó", cuenta Kondo, que asegura estar feliz de ser el marido de una "mujer 3D".

"Los personajes bidimensionales no pueden engañarte, envejecer o morir", señala.

EL REGALO DE

G. A. L. A. T. E. A.

JINETES DE CROMO

INFORMACIÓN



RAFAEL A. JARA VICENTE

SALIR EN LA REVISTA... ¿CÓMO COLABORAR?

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

Si has realizado algún trabajo relacionado con la ciencia ficción y quieres compartirlo con los demás, contacta con nosotros y estudiaremos el modo más adecuado para presentarlo en nuestra revista y darle un poco de publicidad (cualquier formato nos sirve). Podemos dedicarte un espacio en la revista y publicitar tus creaciones para colaborar en su difusión. Es una tarea que ya hacemos diariamente desde el portal, pero procuramos sintetizar lo más relevante en la revista.

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

No lo pienses más y... ¡anímate!

Email: portalcienfiayficción@gmail.com

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 almacena ni tiene 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**.



WWW.PORTALCIENCIAYFICCION.COM

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

Click

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

REGÍSTRATE

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

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

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

Nuestra **TIENDA** ofrece los productos de ciencia ficción y ciencia más llamativos y económicos que puedes encontrar en amazon.es.

HAN COLABORADO

VÍCTOR VILA MUÑOZ, NÉSTOR MURIEL, DAVID SANTOS LÓPEZ, KOLDOBIKA ASCASO, NIEVES DELGADO, OLGA PARAISO, CORMAN, STUDIOS REGALANDEMOCCIONES, ARTIFACS, IGNACIO DEL HORNO, PATRICIA DEL OLMO, FRANCISCO BADILLA, ERIC MORENO, ERNESTO MOLINA

Revista Portalcienyficcion N°8 - marzo 2019

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 / Corrección ortográfica: David Santos López

Parece que fue ayer, pero Portalcienciayficción lleva ya una década en la red. Han sido tiempos gratificantes, pero también de mucho trabajo y esfuerzo. Afrontamos el futuro con ganas y esperamos sorprenderos con más y mejores contenidos.

¡A por 10 años más!

