



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

<http://www.portalcinciayficción.com>

PORTALCIENCIA Y FICCIÓN

REVISTA GRATUITA Nº 9

ENERO 2020

CIENCIA
PELÍCULAS
SERIES
LITERATURA
ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS

CYBERPUNK
2077

NOVELAS Y MÚSICA...
¡GRATIS!

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

Email: portalcienyaiyficcion@gmail.com

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

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

NOTA DE LA REDACCIÓN

¡Hola a tod@s! Como es costumbre en estas fechas, os presentamos nuestro nuevo número de la revista Portalcienyaiyficcion.

Como siempre, en ella hacemos un repaso a las cosas sobre ciencia ficción y ciencia más importantes acontecidas este último año 2019.

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, ilustraciones, 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.portalcienyaiyficcion.com)



Revista Portalcienyaiyficcion Nº 9

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 Colonización a fondo
- 06 Serie Star Trek: Picard
- 07 Novela: El honor de los caballeros
- 08 Entrevista: Stephen J. Sweeney
- 12 El final de Odisea 2001, explicado
- 13 Planes de Neuralink
- 16 Relato de Giulio Bettino Guzmán
- 17 Películas que pueden entretener
- 21 Relato de Ignacio J. Atenas
- 22 Novelas Cruzados de las estrellas
- 24 Crítica de cine: Terminator: Destino oscuro
- 27 Cuánto sabes de... (QUIZ)
- 28 Películas de Rutger Hauer
- 33 Starlink: Internet a nivel mundial
- 36 Películas de ciencia ficción de 2019
- 37 Ilustraciones de Héctor R. Asperilla
- 42 Novela: El único mundo posible
- 43 Crítica de cine: Ad Astra
- 47 Películas postapocalípticas de los ochenta
- 48 40.000 millones de masas solares
- 51 Reseña literaria: Astronautas
- 53 Videojuego: Cyberpunk 2077
- 56 Novela: El club Darwin
- 57 Crítica de cine: El ascenso de Skywalker
- 60 Cine: Underwater
- 61 Serie: Snowpiercer
- 62 Música para descargar gratis
- 63 50 años de la llegada a la Luna
- 68 La ciencia ficción como un todo
- 69 Ilustraciones de Luis Trejos
- 77 Cine Cyberpunk
- 79 Reseña revista Windumanoth
- 81 Audiolibros de ciencia ficción
- 82 Cine: Tenet
- 83 Nuevo canal de descargas en Youtube
- 74 Cómo colaborar en la revista
- 85 Tienda de regalos Portalcienciayficción
- 86 Han colaborado

COLONIZACIÓN A FONDO SIENDO REALISTAS



LOS PROBLEMAS DE VIVIR EN MARTE



ARTÍCULO



¿COLONIZAR LA LUNA ES BUENA IDEA?



ARTÍCULO



P A T R I C K S T E W A R T



TRÁILER / FICHA



STAR TREK
P I C A R D

CBS  ALL ACCESS ORIGINAL SERIES
COMING SOON

NOVELA EL HONOR DE LOS CABALLEROS ¡GRATIS!

Stephen J. Sweeney es escritor, programador de software y diseñador de videojuegos. Actualmente reside en Inglaterra. Ha escrito numerosas novelas "indie", incluyendo el best-seller de la trilogía de space opera Battle for the Solar System.

También ha creado numerosos videojuegos, incluyendo TANX Squadron, Project: Starfighter y la serie Blob Wars.

DESCARGA GRATUITA



Traducción de la novela por David Artifacts

¡MÁS NOVELAS TRADUCIDAS GRATIS!



Cuando el piloto de caza estelar Simon Dodds es alistado en un proyecto militar de alto secreto, él y sus compañeros de escuadrón comienzan a sospechar que hay mucho más que el robo de un legendario destructor y la guerra civil del Imperio Mitikas que la Confederación Helios está dispuesta a admitir.

ENTREVISTA AL AUTOR Stephen J. Sweeney

P: ¿Ha contactado contigo alguna editorial española para traducir tus libros? ¿Podremos tener la Trilogía de La Batalla por el Sistema Solar (LBPESS) en España?

R: *Lamentablemente, ninguna editorial se ha interesado en la trilogía de LBPESS. He hablado con varios editores hace años y, aunque disfrutaron con la historia, no pensaron que se vendería muy bien. Ser seleccionado por una editorial española sería algo en lo que estaría interesado. ¡También sería gracioso que los libros se publicaran primero en una lengua extranjera!*

P: La Batalla por el Sistema Solar es un best seller de space opera épica. ¿Qué es lo que más te gusta de este subgénero de la ciencia ficción particular?

R: *Disfruto con la energía y aventura de las space operas. Tiende a haber en ellas un montón de drama, héroes, tecnología interesante y argumentos narrativos que te enganchan. Una de mis novelas favoritas de todos los tiempos es Old Man's World. John Scalzi inyecta mucho humor en ese libro. También me ha gustado mucho Star Trek Discovery. El tono oscuro y la tensión en la serie me mantiene en el borde del asiento.*

(NdT: Old Man's War se publicó en España como La Vieja Guardia, ed. Minotauro, 2007)

P: La trilogía de La Batalla por el Sistema Solar describe una galaxia enormemente detallada. Algunos aspirantes a escritores se encuentran perdidos cuando se trata de encajar todas las piezas de sus ambientaciones. ¿Qué les dirías al respecto?

R: *Cuando envié a editar The Honour of the Knights, la editora me dijo que quería comprender un poco más sobre la "geografía" de la galaxia. Por eso, cuando Dodds viaja al sistema Índigo a prepararse para el entrenamiento con el CATA, estudia el mapa galáctico mientras espera para ayudar al lector a visualizar el plano de los sistemas solares y sus facciones. Invertí mucho tiempo en crear el sitio web de la trilogía, no solo para que los lectores aprendiesen más sobre el universo que había creado, sino como una buena referencia ambiental para trabajo posterior. Resumiendo, hay que llenar montones y montones y montones de notas sobre todo: personajes, planetas, naves estelares, sistemas solares y grandes eventos.*

(NdT: The Honor of the Knights, El Honor de los Caballeros)

P: Tu historia en Project: Starfighter no sólo se puede leer... ¡también se puede jugar! Has programado un juego gratuito de ordenador de naves espaciales con una elaborada trama junto al libro.

(NdT: Project: Starfighter, Proyecto: Caza Estelar)

R: *Project: Starfighter en realidad era un juego ya una década antes de que surgiera el libro. Lo creé en el 2002 mientras aprendía yo solo a programar en C. Después de terminar la trilogía LBPESS, me apetecía escribir otra space opera (o*

novela de ciencia ficción espacial). En lugar de inventar algo desde la nada, pensé que podría ser divertido retomar la trama de Project: Starfighter y expandirla en una novela. Resultó interesante resolver cómo encajarían todas las piezas: cómo se conocen Chris y Sid, cómo entra en escena el grupo mercenario y todo sobre las naves controladas por IA que pertenecen a los antagonistas.

P: Has escrito dos libros de aventuras de fantasía, Alysha y A North-South Divide, con criaturas míticas y misiones heroicas. ¿Es más desafiante para ti escribir fantasía que ciencia ficción?

(NdT: A North-South Divide, Una División Norte-Sur)

R: *He tenido muchos falsos inicios con libros, pero Alysha y A North-South Divide fueron dos de las novelas más complicadas que he emprendido. Primero, intenté escribirlas en 2012 y las dejé de lado en un par de meses. Para Alysha fue porque no conseguía obtener correctamente la trama, no tenía dirección real y el dragón era mucho menos amistoso con Alysha de lo que se aprecia en la novela completa en 2018. En el 2012, el dragón tampoco tenía ningún propósito real. A North-South Divide fue difícil porque estaba muy conducida por los personajes. Duncan, el personaje principal, inicia una búsqueda para deshacerse de una maldición que arrastra desde hace más de 100 años. Debe recuperar las partes separadas de un amuleto, que pueden estar en cualquier parte del mundo. Por tanto, pasaba un montón de tiempo hablando con la gente (y al mismo tiempo manteniendo en secreto su maldición). Como había poco conflicto, aparte del mostrado en algunos flashbacks, no tenía que crear interacciones y eventos que mantuvieran al lector interesado en el mundo y la historia. En realidad, fue mientras estaba escribiendo A North-South Divide que me di cuenta de que podía hacer encajar Alysha en el mismo mundo y periodo de tiempo, y así fui capaz por fin de completar la novela. No estoy seguro de si escribiría otra novela de fantasía, pero me alegro de que consiguiera terminar ambas y estoy contento con el resultado.*

P: Firmware es el nombre de tu tecno-thriller donde la gente mejora sus capacidades mediante chips integrados. ¿Se te ocurre algo que sea "lo mejor" y "lo peor" de vivir en el mundo que creaste en este libro?

R: *Es bastante curioso, pero se me ocurren pocas cosas buenas que pudieran venir de tener chips siempre encendidos conectados a la red, instalados en la cabeza de las personas. Podría ser bueno para vigilar tu salud personal y localizar señales iniciales de enfermedades y cáncer, y quizá incluso acelerar el proceso de pasar por el control de pasaporte en un aeropuerto, pero eso es todo. La peor parte de vivir en el mundo de Firmware sería que el gobierno o las grandes corporaciones serían capaces de monitorizar absolutamente todo lo que está haciendo, e incluso pensando, una persona con un chip integrado. La idea de la Policía del Pensamiento de Orwell en 1984 sería algo muy real. Si tuviese un chip de Firmware instalado, querría quitármelo inmediatamente o hackearlo para recuperar mi privacidad y control.*

P: Escribiste el thriller, The Red Road, como un ejercicio de escritura. ¿Dirías que este libro tiene algo diferente respecto a tu escritura habitual?

(NdT: The Red Road, La Carretera Roja)

R: *Una cosa diferente de mi escritura habitual fue que la historia esta ambientada en el mundo real. No hay nada de fantástico en ella, aparte de un condado de Inglaterra inventado (llamado Wessex, que sí existió en un tiempo pero que ya no existe). El libro está escrito en primera persona, frente a la perspectiva de tercera persona que más he aprendido. Fue un libro divertido de escribir, pues tuve que estudiar los principios de los años 90 para asegurarme de que ciertos hechos y tiempos eran correctos (el estreno de las películas, los grupos de música populares, quién jugaba contra quién en los partidos de fútbol, etc.). Con la ci-fi y la fantasía puedes dejar correr del todo la imaginación e inventar cualquier cosa. Disfruté escribiéndola, pero aún prefiero la ficción especulativa.*

P: Tu libro de ciencia ficción de horror, H1NZ, trata sobre un patógeno alienígena que infecta todos los seres vivos del planeta Tierra. ¿Sientes que hay alguna clase de advertencia (subconsciente o no) por la preservación del planeta tras esta historia?

R: *No hay advertencia de preservación del planeta real en el libro. Simplemente tuve la idea de escribir una novela de horror y decidí enfocarla en el horror corporal. Me gustó la idea de un hongo invasivo alienígena que llega a la Tierra y causa horribles mutaciones dentro de toda la vida biológica con la que entra en contacto. Probablemente es la novela más violenta (y algo retorcida) que he escrito. Tenía planeada una continuación, pero decidí descartarla después de haber escrito el primer borrador porque sentí que una secuela era innecesaria.*

P: Han pasado veinte años desde que Matrix de los Wachowski se estrenó en España por primera vez. Para mi es como si se hubiese estrenado ayer. Supongo que menciono Matrix como un ejemplo. ¿Qué crees que necesita una historia para alcanzar esa especie de entidad intemporal?

R: *Tuve la fortuna de ver Matrix sin saber nada de ella. Literalmente nada. Ni siquiera había oído mencionar su nombre cuando me senté en el cine, y me fascinó. Para que una historia se haga intemporal necesita conectar con el lector a nivel emocional y ser algo con lo que pueda identificarse. Pero también, la propia historia debería trascender a su ambientación, llegar hasta dentro y examinar la condición humana. Algo que Matrix hizo muy bien fue hacer que los espectadores se cuestionasen el significado de su propia existencia. ¿Sólo somos todos un cerebro en un tarro? ¿Es real el universo? ¡Probablemente, nunca lo sabremos!*

P: ¿Estás trabajando en un nuevo libro en el presente?

R: *En este momento me he tomado un descanso de escribir novelas. Tengo ideas para dos libros, pero ambas van a necesitar un poco más de tiempo de desarrollo antes de que esté preparado siquiera para escribir un primer borrador. Soy un escritor un poquito lento, también, a quien le lleva un año para completar del todo una sola novela. Mientras tanto, la gente puede saber más sobre mis libros en mi página web: www.stephenjsweeney.com. También pueden seguirme en Twitter: [@stephenjsweeney](https://twitter.com/stephenjsweeney).*

Entrevista por David Artifacts

UN FILM DE
STANLEY KUBRICK
EL UNICO REALIZADOR
QUE HIZO DE LA CIENCIA-FICCION
UNA OBRA DE ARTE

2001: Odisea del espacio

"2001: A Space Odyssey"



YouTube

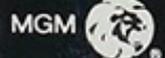
UNA PRODUCCION DE STANLEY KUBRICK

Estrellas: KEIR DULLEA • GARY LOKWOOD • STANLEY KUBRICK y ARTHUR C. CLARKE
Guión Cinematográfico por:

Producida y Dirigida por STANLEY KUBRICK

METROCOLOR

Una película



Distribuidora: **Página 11**
Cinema International Corporation



EL FINAL DE 2001: UNA ODISEA EN EL ESPACIO, EXPLICADO

Kubrick animaba a que los espectadores explorasen e interpretasen a su modo la película, y siempre se negó a dar explicaciones sobre lo que sucede en ella. Más bien, prefirió dejar que la audiencia desarrollase sus propias ideas y teorías.

Sin embargo, salió a relucir un material inédito de hace décadas, cuando **Kubrick** en una entrevista daba a regañadientes una explicación sobre unos de los más controvertidos e interpretados finales de película que existen.

Ha sido no hace mucho cuando un vídeo en reddit mostraba un fragmento de una entrevista por teléfono con el director en la que **Kubrick** sienta las bases del final. Se trata de un documental realizado por el nipón **Jun'ichi Yaio**, presentador japonés de televisión.

"He intentado evitar esto desde que se estrenó la película. Cuando expresas estas ideas en voz alta suenan estúpidas, mientras que si las ves en la pantalla puedes sentirlas", decía Kubrick.

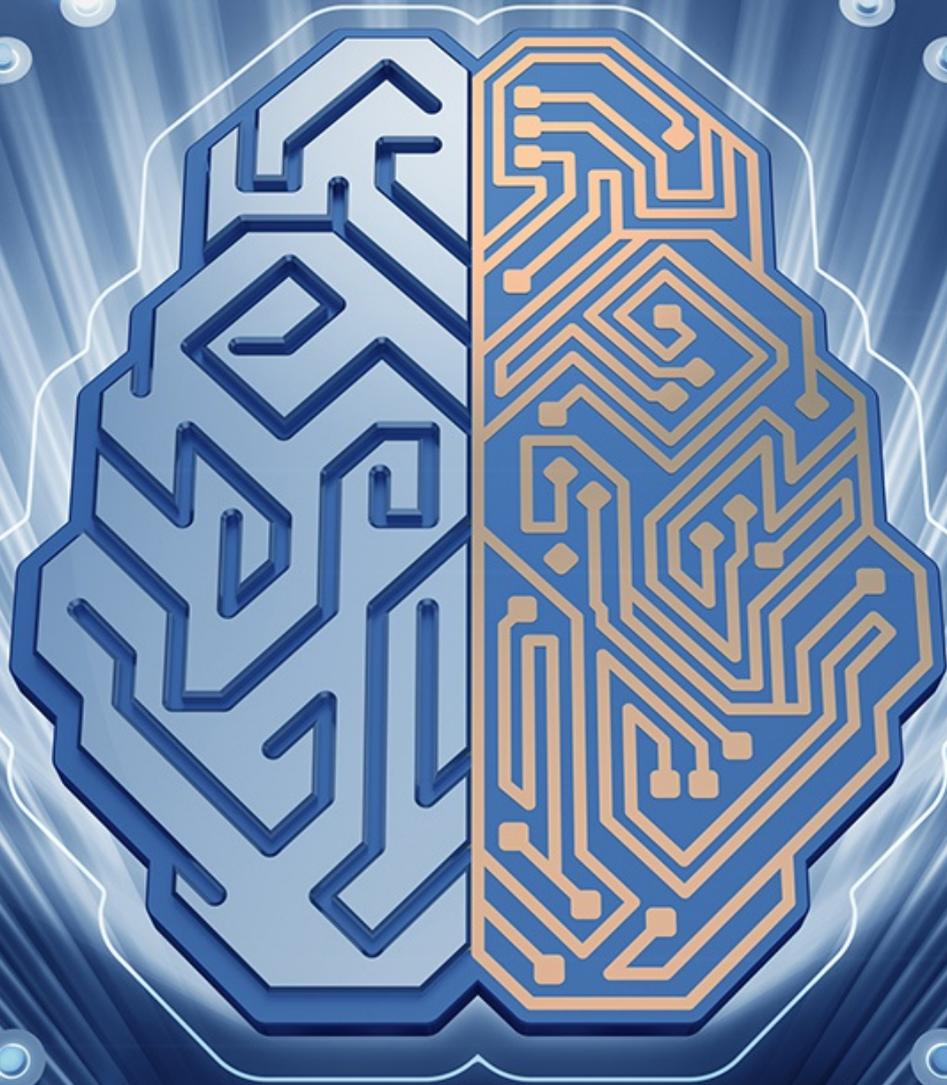
Ese final en el que el astronauta *Bowman* se transforma en un bebé espacial, según **Kubrick**:

"Se suponía que la idea era que él es atrapado por entidades divinas, criaturas de energía pura e inteligencia sin forma ni figura. Lo pusieron en lo que podrías describir como un zoológico humano para estudiarlo, y toda su vida transcurre desde ese momento en esa habitación. Allí no tiene sentido del tiempo". Y añade: "Eligen esta habitación, una réplica de la arquitectura francesa, porque alguien sugirió que era algo que podría ser bonito para él, aunque no estaban del todo seguros. Del mismo modo que no estamos muy seguros de qué hacer en los zoológicos con los animales (a los que tratamos de dar lo que creemos, que es su entorno natural). De todos modos, cuando terminan con él, como sucede en tantos mitos de todas las culturas del mundo, se transforma en una especie de súper ser y es enviado de vuelta a la Tierra, transformado y convertido en un superhombre. Sólo tenemos que adivinar lo que sucede cuando regresa. Ese es el gran patrón de muchas historias mitológicas, y eso es lo que tratamos de sugerir".

Es indiscutible que, dejando de lado el superordenador *HAL 9000*, el elemento más característico y emblemático de 2001 es el monolito, hasta el punto que se lo puede considerar como un icono de la cultura popular del siglo XX.

La novela de **Clarke** identifica explícitamente el monolito como una herramienta creada por una raza extraterrestre que ya ha pasado a través de varias fases de evolución, partiendo de formas orgánicas hasta alcanzar formas biomecánicas, para llegar finalmente a un estado de energía pura. Estos alienígenas se dedican a navegar por el cosmos ayudando a especies inferiores en su avance evolutivo.

En el libro, se explica la secuencia de la habitación del hotel comparándola con una especie de zoológico alienígena desarrollado a partir de la información extraída de la interceptación de emisiones de televisión terrícolas (algo que quizá no quedaba del todo claro en la película).



YouTube

ELON MUSK DESVELA LOS PLANES DE NEURALINK

Elon Musk opina que la inteligencia artificial tiene el potencial de superarnos, así que para no quedarnos atrás y convertirnos en sus mascotas, ve necesaria una fusión con ella.

Como según él, la IA será mucho más inteligente que los humanos, la relación entre las diferentes inteligencias probablemente sea similar a la existente entre una persona y un gato.

Podría decirse que sus intenciones no nacen pues del amor hacia la IA, sino que, simplemente, el pánico que tiene **Elon Musk** a que la inteligencia artificial nos domine explica que quiera mejorar nuestro cerebro con este revolucionario proyecto.

Sí, es a priori algo contraintuitivo; ¿por qué querría mezclar nuestro cerebro con asuntos vinculados a la IA alguien que afirma que desarrollando la inteligencia artificial estamos invocando al demonio?

Bueno, para **Musk** la explicación es que si no puedes con tu enemigo, lo mejor es unirlo a él.

Está convencido de la imposibilidad de evitar que la inteligencia artificial supere a la inteligencia humana, por lo que centra sus esperanzas en lograr, al menos, una simbiosis o fusión de nuestra mente con la IA.

La primera versión del proyecto **Neuralink** se está desarrollando para ayudar a los pacientes con problemas de movilidad o con miembros amputados, a controlar algunos aparatos electrónicos como sus teléfonos inteligentes y teclados. «*Un mono ha podido controlar una computadora con su cerebro*», asegura **Musk**, así que a largo plazo, el objetivo será «*lograr una especie de simbiosis con inteligencia artificial*».

Más concretamente, lo que hacen es conectar cerebros y ordenadores cosiendo 'hilos' microscópicos (de un grosor menor que el de un cabello) en la superficie del cerebro humano, de tal forma que permitan comunicar áreas concretas del mismo con el exterior.

A ver, un momento, ¿coser hilos? Sí, casi literalmente. De hecho, tienen una "*máquina de coser*" que ya lo está haciendo en animales. Creen que se puede extrapolar también a humanos, a modo de implantes y sensores a tamaño microscópico.

Los hilos están diseñados para ser lo suficientemente resistentes como para pasar a través del tejido cerebral y soportar la degradación, aunque también son lo suficientemente flexibles para no dañar el tejido cuando el cerebro se desplaza en el cráneo.

Esto podría ser un avance significativo sobre los métodos actuales que utilizan electrodos con forma de aguja que pueden ser peligrosos a la hora de insertar y se degradan con el tiempo.

Toda la información recopilada por los hilos es transmitida a un aparato que está situado junto a la cabeza, presumiblemente encima del oído. Este aparato recopila toda la información que posteriormente se envía a un ordenador o cualquier otro dispositivo externo que se encargue de leer los datos, tomar acciones o lo que se crea conveniente.

El objetivo es obtener una interfaz que conecta directamente el cerebro con computadoras y poder leer los llamados picos neuronales del cerebro, es decir, los impulsos eléctricos que indican la actividad cerebral.

Sí, bueno... ¿pero de qué estamos hablando exactamente?

Por ahora, la meta es que una persona con los implantes controle el teléfono con sus pensamientos, pero la tecnología puede ser eventualmente extendida a otros aparatos, como brazos robóticos.

Uno de los primeros objetivos de esta tecnología es atender pacientes con enfermedades neurológicas. Pero a largo plazo, la idea es hacer que los implantes sean tan seguros, fiables y simples que puedan entrar en el campo de la cirugía para quienes quieran potenciar su cerebro con el poder de un ordenador.

Es un poco difícil de entender hasta que no lo veamos en acción, pero **Musk** asegura que de este modo se puede lograr una especie de simbiosis con la inteligencia artificial (y dice que la técnica tiene un potencial tremendo).

La meta es que colocar uno de estos implantes en el cerebro, sea un procedimiento tan simple como una cirugía láser de la vista. Sin embargo, la técnica requiere actualmente anestesia general y perforar una serie de orificios en el cráneo (aunque con el tiempo esperan cambiar a un láser y anestesia local).

Ya están probando esta tecnología en animales y esperan empezar a hacerlo con humanos en 2020.

Pero antes de empezar a hablar de mejoras y mayores capacidades, el proyecto se está centrando más bien en restaurar la capacidad de hablar, escuchar o moverse a personas que han perdido dichas capacidades, así como la de tratar diversas afecciones mentales. Es decir que, como os decía, primero se intentará suplir deficiencias y no potenciar el cerebro humano.

Científicos independientes han advertido que los resultados en animales de laboratorio podrían no traducirse en éxito con humanos, y que la flexibilidad de los hilos de **Neuralink** es un avance, pero aún hay que demostrar que el aislamiento de sus hilos pueda sobrevivir durante largos períodos en el entorno de un cerebro.

Los primeros indicios apuntan a que una versión comercial del proyecto tiene todavía un largo camino por recorrer, así que estaremos pendientes de nuevas noticias.

La inteligencia artificial ha extraído información de otro universo



DESCARGAR RELATO

Giulio Bettino Guzmán Arce nació el 17 de setiembre de 1978 en Lima. Estudió Física (ciencias) en la UNMSM y posteriormente Bibliotecología y Ciencias de la Información en la misma universidad. Ha trabajado en diversas bibliotecas estatales como la Biblioteca Nacional del Perú, en la Dirección de Investigaciones en Bibliotecología y Ciencias de la Información. Ha publicado cuentos en dos números de Umbral Revista Peruana de Literatura Fantástica, en el número IV de la Revista Literaria Monolito de México, en la revista Disidia y el libro de cuentos Simulador de irrealidad (2018).

PELÍCULAS QUE PUEDEN ENTRETENERTE

UPGRADE



FICHA

Upgrade es una cinta Australiana del 2018, dirigida por Leigh Whannell.

La película se ambienta en un futuro no demasiado lejano en el que un hombre rehúsa la tecnología que controla prácticamente todos los aspectos de la vida. Sin embargo, después de ver cómo su mujer es asesinada tras un incidente que le deja parapléjico, se somete a una operación experimental cuyo implante unido a su médula espinal lo convierte en un súper-humano en busca de venganza.

Esta película no parece que tenga un minúsculo presupuesto de 3 millones de dólares porque está bien hecha y visualmente cumple.

Su CGI aunque no es ostentoso está correcto, y los efectos especiales y la ambientación también están bien resueltos y lucen adecuadamente.

Aunque la sinopsis pueda parecer simple y algo aburrida, la propuesta es en realidad original y enganchara.

La corrección política ni está ni se la espera, y su frescura entretiene (que ya es mucho más de lo que podría esperarse de una película de estas características).

También se agradece que no haya los típicos chistecitos y bromitas a los que tanto nos tiene acostumbrados Hollywood en las escenas de acción.

Y además tiene algunos aspectos interesantes y culmina con un final sorpresa inesperado... ¿qué más se puede pedir?



Un espacio entre nosotros es una película romántica de ciencia ficción, en esta ocasión de los Estados Unidos y estrenada el 2017. Está dirigida por Peter Chelsom.

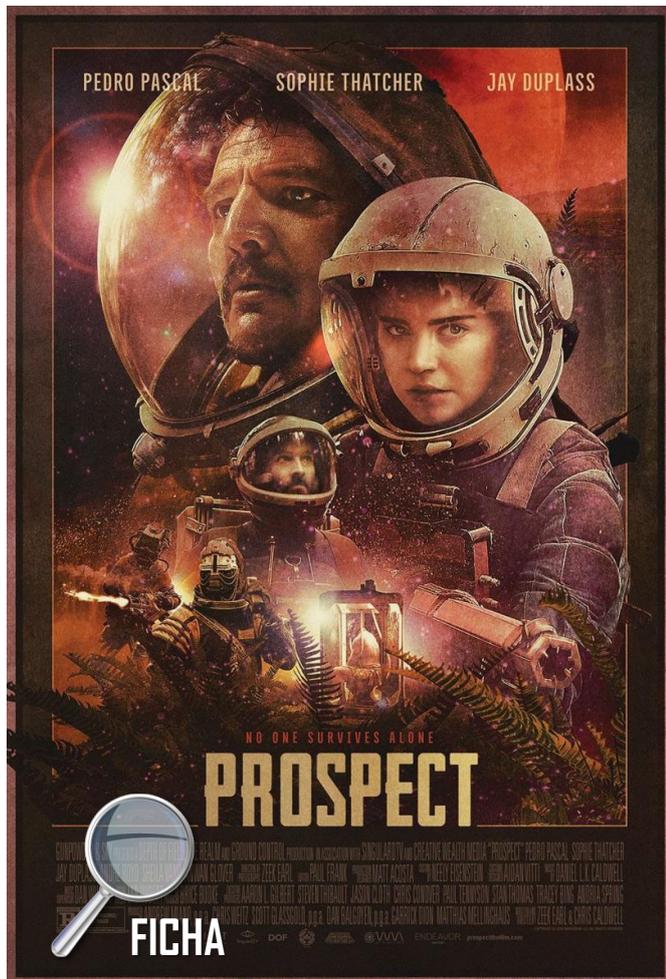
Gardner es un muchacho de dieciséis años de edad que ha nacido y vivido en Marte desde siempre, y que mantiene una relación a distancia con una chica de la Tierra de la que termina enamorándose.

A ver, antes de que me saltéis a la yugular por decir que esta peli es entretenida, debo aclarar que la menciono para tener un detalle con cierto público del que me olvido a menudo (porque sí, va dirigida a un público juvenil y más bien femenino).

Estamos ante una propuesta cristalina e inocente en la que extrañamente, ni siquiera hay los típicos malos de la película habituales. Y tiene cierto mérito vertebrar un argumento que pueda enganchar en estas circunstancias porque si el ingrediente

antagónico es inexistente, como es el caso, parece que falta algo importante (para algunas personas quizá sea así).

Sea como sea, en general el romance es resultón y tiene buenos momentos. Si queréis ver una peli sin sobresaltos, que no os caliente la cabeza y en la que todo es prácticamente un camino de rosas, esta entrañable película os puede hacer pasar un rato agradable en familia (o con la pareja), pero sin excesivas cursilerías.



Prospect (2018) nos cuenta como una adolescente y su padre viajan hacia el tóxico bosque de una luna alienígena lejana con el objetivo de hacerse ricos. Pero hay otros que también vagan por ese páramo envenenado en busca de fortuna, y el trabajo se convierte en una lucha por la supervivencia.

Esta película es rarilla y me llamó especialmente la atención lo rudimentaria de su tecnología, que nos deja entrever un futuro tosco y decadente muy alejado de la mayoría de producciones del género.

Estamos ante una apuesta minimalista de parsimonioso ritmo, que destaca principalmente por la construcción de sus personajes.

Esta vez no son monstruos espaciales, robots traidores ni corporaciones malignas el motor de la película, sino la difícil relación entre las pocas personas que aparecen en el film la que mantiene a flote la película.

La cinta apenas profundiza en explicaciones contextuales y básicamente se centra en la supervivencia de la protagonista, una jovencísima y hermosa Sophie Thatcher que enamora a la cámara y que lo tiene todo para convertirse una futura estrella de Hollywood.

Proyecto Lázaro es una película española estrenada en 2016 del director Mateo Gil.

En el año 2084 un grupo de médicos logra resucitar por primera vez a un hombre que fue criogenizado 60 años atrás debido a una enfermedad incurable. Ahora, Marc se convierte en el primer hombre resucitado de la Historia y pronto descubrirá el peso de sus actos. Aunque no os lo creáis, esta película está bien hecha y su ambientación es buena. Aunque es una propuesta sumamente reflexiva, pensativa y muy romántica, solo apta para un público muy determinado. Pero si alguna vez le habéis dado vueltas al tema de la criopreservación y cómo sería despertar en el futuro y sus consecuencias, esta cinta lo aborda con acierto. Películas de gente que revive años después hay bastantes pero al contrario que esta peli, nunca tratan los entresijos científicos, psicológicos y sociales de la experiencia.





The Cloverfield Paradox (2018) nos cuenta como un grupo de astronautas ubicados en una estación espacial realizan un descubrimiento aterrador que desafiará todo lo que conocen sobre el tejido de la realidad, mientras emprenden una terrible batalla por la supervivencia.

El trasfondo de esta cinta es una crisis energética global y las belicosas reacciones de los países de la Tierra ante tal situación.

Los astronautas de la Cloverfield deberán apresurarse para encontrar un remedio energético viable, antes de que todo se vaya al carajo.

La película empieza bien y promete, pero desgraciadamente se va desinflando a medida que avanza la trama (dejando a su paso algunas incongruencias, huecos de guión y cosas insuficientemente explicadas).

Pero los efectos especiales valen los 45 millones de dólares de su presupuesto, y

lucen correctamente y ambientan los escenarios más futuristas de la película.

Pese a ser un tanto irregular, tiene escenas decentes y se deja ver. Estamos ante una película suficientemente entretenida como para pasar el rato, pero nada más.

Monsters es una película del reino unido de 2010. Hace seis años se descubrió vida extraterrestre en el Sistema Solar. Sin embargo, la sonda de la NASA que regresaba con las muestras se estrelló en México y la mitad del país se ha convertido en una zona "infectada", una vasta zona en cuarentena que está poblada por gigantescas criaturas y vigilada por militares. Un reportero fotográfico recibe la orden de recoger a la hija del dueño de la agencia donde trabaja, y escoltarla hasta una zona segura de la costa. La cinta va del viaje que tienen que recorrer y de cómo evoluciona la relación entre ambos. Es una cinta sosegada y tranquila en la que el tema de los extraterrestres está en un segundo plano. Éstos están presentes y condicionan los sucesos, pero apenas se ven y las interacciones entre los protagonistas y ellos son mínimas.



Estación 92-15

Por **Ignacio J. Atenas**



DESCARGAR RELATO



Cruzados de
la

Cruzados de
la

Cruzados de
las Estrellas
Volumen 3

Al

Al

ALAN SOMOZA

INFORMACIÓN







CRÍTICA DE CINE: TERMINATOR: DESTINO OSCURO

Después de los sucesos ocurridos en *Terminator 2*, Sarah Connor se verá obligada a luchar del lado de una mujer híbrido entre humano y cyborg para proteger a una joven. De ellas dependerá el futuro de la humanidad, que está gravemente amenazado por un nuevo y poderoso Terminator. En su camino, además recibirán la ayuda del antiguo modelo T-800.

Terminator: Dark Fate (en España, **Terminator: Destino oscuro**) es una película estadounidense de ciencia ficción y acción dirigida por **Tim Miller** y basada en una historia de **James Cameron** que, además, la produce.

Vamos a empezar dando notas. Un **6'5** es la valoración que tiene en la IMDB (una web que puntúa a la alza). Y en Filmaffinity le dan un **5'6** (esta vez, se trata de un sitio que tira a la baja).

Estas dos web son las que uso siempre para situarme, porque manejan grandes cantidades de votos y con esto ya os podéis hacer una idea de lo que piensa sobre esta peli la gente que la ha visto.

Desde las dos excelentes primeras películas de **Terminator**, ninguna otra parte les ha hecho sombra (y a mi entender, esta tampoco lo consigue).

Linda Hamilton es claramente uno de los reclamos más llamativos de la película. A sus 63 años, la actriz vuelve por la puerta grande a la saga que la hizo famosa pero que encasilló su carrera. Sin embargo, en este caso tuvo que pensárselo para aceptar de nuevo el papel.



YouTube

Con **Cameron**, ex marido de la actriz, nunca se hablaban, y este la llamó varias veces. Solo a la tercera, cuando mencionó que era sobre trabajo, le devolvió la llamada.

Por su parte, **Arnold Schwarzenegger** con 72 años y después de sufrir una operación de corazón el año pasado, declaró su entusiasmo por volver debido a **Cameron** y un guión que le enamoró.

Si soy sincero, he de decir que mis expectativas para esta película eran pocas. De hecho, y ya lo dije en un vídeo hace tiempo, esta saga ha acabado por desmotivarme. Para mí fue perdiendo el sentido argumental y tanto viaje temporal llega a empachar un poco. En el caso que nos ocupa de nuevo se tira de la misma fórmula, y se reniega de todos los títulos posteriores a **Terminator 2**. Las demás películas quedan en suspenso de coherencia y debes olvidarlas como si nunca hubieran existido.

Mi sensación es que los más jóvenes pueden disfrutar esta película (de hecho, en el cine había bastantes niños), pero los que hemos seguido la saga desde su inicio semejantes tejemanejes pueden molestar porque denotan falta de solidez (como si la saga no diera argumentalmente más de sí, y se fueran improvisando pelis sobre la marcha solo para generar ganancias). Y me parece lícito que se busquen beneficios, pero lo que le pido a una saga es un poco de coherencia y que los sucesos estén más o menos relacionados (y no un batiburrillo de pelis inconexas y reinversiones que son prácticamente siempre más de lo mismo).

Por que efectivamente, esta cinta original no es, y repite la misma fórmula que siempre (bien, si obviamos ese para mi honroso caso que es **Terminator Salvation**).

Esta película continua a partir de **Terminator 2**, como digo, ignorando también lo sucedido en la serie **Las crónicas de Sarah Connor**. Pero quizá lo más desilusionante de todo, es que ni bajo este planteamiento la historia convence demasiado. Porque como ya os he dicho antes, la hemos visto mil veces.

Que no os confunda el cartel internacional, las dos chicas más jóvenes son las verdaderas protagonistas de la película. Ambas cumplen y lo hacen bien, destacando quizás a **Mackenzie Davis**.



Linda Hamilton convence con su papel de tipa dura que adoptó en **Terminator 2**, y esperaba ver a un **Arnold Schwarzenegger** más ridículo y desilusionante pero no ha sido así. Está correcto para la edad que tiene, a pesar de los aspetos chirriantes de su personaje.

La cinta no abusa de chistecitos y bromitas, y eso es algo que agradezco. Hay alguna situación o comentario un poco cómico, pero siempre comedido y sin querer buscar una constante risita fácil en el espectador.

En cuanto al nuevo **Terminator**, en mi opinión el actor que lo encarna no ayuda a transmitir lo necesario. Y no es que tenga nada en contra de este buen hombre, pero ese es

el problema: que tiene pinta de buen hombre.

En otras entregas, el antagonista tenía una apariencia y carisma que infundía respeto e impresionaba. Esto es algo que he echado en falta en este nuevo *Terminator*. Y bueno, la forma que tienen de acabar con él se presta a todo tipo de suspicacias y hasta incongruencias.

Los efectos especiales, aunque muy vistosos, no me han parecido soberbios para esta época (pero cumplen, siendo elaborados y llamativos en algunas escenas). La banda sonora, en la línea de los típicos blockbusters.

En esta película hay muchas escenas de acción y son muy espectaculares, pero cuesta un poco creértelas. No quiero entrar en el debate de que una película es ficción y si quieres realismo debes mirarte un documental y esas cosas, pero yo personalmente disfruto más con un argumento más sólido y bien construido como el que vimos en *Terminator 2*.

Por otro lado, está el controvertido tema del empoderamiento y supuesto adoctrinamiento feminista que tantos ven en las películas actuales y que tanto les irrita. Como es un tema que enfada tantísimo -y diga lo que diga muchas personas se lo van a tomar mal-, no entraré en esta cuestión. Que cada cuál reflexione sobre si le molesta o no que hayan películas con personajes principales femeninos y por qué.

Por último, solo decir que esta sexta película de *Terminator* no ha obtenido la recaudación esperada y las perspectivas no son halagüeñas. Debutó por debajo de lo esperado y podría tener pérdidas de unos 100 millones de dólares si contamos los gastos en promoción. La sensación que se respira en Hollywood es que esta cinta será la última entrega de la saga... pero como siempre os digo, en el cine nunca se sabe.

Dicho esto, yo no vengo a venderos nada ni me veo en la necesidad de ser estridente y radical para generar polémica y ganar visitas. Así que, y con la prudencia que me caracteriza, os digo lo siguiente:

Los que ponen a parir esta cinta diciendo que es la peor de las mierdas y os recomiendan encarecidamente que no la veáis, para mí exageran y no deberíais hacerles mucho caso.

Y quien os diga que es una auténtica obra maestra que no os podéis perder bajo ningún concepto, pues quizá es lo que le ha parecido, pero no tiene por qué coincidir con vuestra opinión.

Normalmente, las cosas no son blancas o negras, y este caso no es una excepción. La película tienes sus cosas buenas y sus cosas malas, y la gente que la ha visto le da aproximadamente un seis.

Una película de 180 millones de dólares de presupuesto suele estar bien hecha, o si no, cumplir al menos con unos mínimos razonables a pesar de sus carencias y de que no haya conseguido gustar a determinado público. Esta propuesta puede entretener (sí, hay personas que se lo pueden pasar muy bien viéndola), pero a mi entender está lejos de ser una obra destacada del género.

¿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



YouTube

RUTGER HAUER

† 1944 - 2019

SUS PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN

Rutger Hauer fue un popular actor de los Países Bajos nacido en 1944, que falleció a la edad de 75 años tras una corta enfermedad. Su recuerdo no se perderá, por mucho que llueva.

Este reconocido activista medioambiental creó una fundación para luchar contra el SIDA, cuyo lema era: «*Si le das a un hombre un pescado lo alimentas un día, si le enseñas a pescar lo alimentarás por siempre*».

Se dio a conocer por protagonizar *Floris* en 1969, una serie de televisión dirigida por **Paul Verhoeven**, que trata sobre un caballero medieval exiliado y su amigo indio.

Pero su salto a la fama internacional no se produjo hasta 1981, cuando rodó en Hollywood la película *Halcones de la noche* donde hacía de villano enfrentándose a **Sylvester Stallone**.



Un año después, *Blade runner* lo inmortalizó definitivamente. El papel del replicante Roy lo consagró como actor, y su improvisación en el monólogo de la lluvia es legendaria y marcó un antes y un después en su carrera. Esta película inicialmente desconcertó a todos y no tuvo muy buena acogida, pero el tiempo la puso en su lugar y ahora es considerada por muchos como la mejor cinta de ciencia ficción de la historia.

A partir de ese momento, **Hauer** participó en muchas películas (pero todo hay que decirlo y para ser sinceros, generalmente de corte menor y bajo presupuesto). Y es que este hombre era tan capaz de protagonizar películas conocidas como *Lady Halcón* y apuntarse a megaproducciones como *Batman Begins*, como tirarse de cabeza a liderar subproductos de serie B de dudosa procedencia.

A continuación, vamos a recordar algunas de sus obras, pero centrándonos solamente en sus aportes en la ciencia ficción.

El 1989 **Rutger Hauer** protagonizó *La Sangre de los Héroes*.

La película nos cuenta cómo después de una devastadora guerra nuclear, la sociedad ha quedado destruida y la convivencia humana regresa a la barbarie. El entretenimiento de la época es un cruel y violento juego. Desplazándose de población en población, un equipo sueña con llegar a la ciudad y enfrentarse al campeón de la liga profesional.

Inicialmente, ofrecieron el papel protagonista a Dolph Lundgren, pero el actor sueco rechazó la oferta.





Esta es una modesta producción de escasos medios, pero nos permite disfrutar de un destacado **Rutger Hauer** y otros rostros conocidos como **Delroy Lindo** y **Vicent D'Onofrio** entre otros.

Peligrosamente Unidos (Deadlock) (1991)

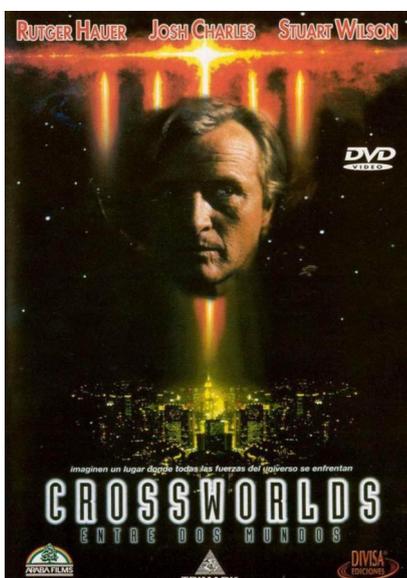
En un futuro próximo, un delincuente es traicionado por sus cómplices en el atraco a un depósito de diamantes. Tras caer en manos de la policía, se le confina en una penitenciaría muy particular, sin barrotes ni guardianes, en la cual los presos llevan en el cuello un collar que explota si intentan escapar. En esta ocasión Hauer comparte protagonismo con **Mimi Rogers**, haciendo buena pareja y destilando una acertada química entre ambos. La actriz es conocida, a parte obviamente de sus actuaciones, por su matrimonio de tres años con el actor **Tom**

Cruise. El guión es simple pero sólido y la cinta entretiene resultando a ratos divertida.

Segundo Sangriento (1992)

El calentamiento del planeta ha provocado graves inundaciones en todo el mundo. En este caos, la ley y el orden han desaparecido, y ha surgido un nuevo asesino, sobrenatural, implacable e imposible de detener. Un atípico policía hará lo que sea necesario para acabar con él.

En esta ocasión, **Rutger Hauer** estuvo bien acompañado por **Kim Cattrall** (una actriz a la que quizá recordéis por *Golpe en la pequeña China*), y le sienta bien la gabardina, la pistola futurista y su aire de justiciero al margen de la ley. Esta película de un asesino en serie de naturaleza inusual consigue intrigar hasta el final y no escatima en violencia. Estamos ante un buen ejemplo de cómo administrar con criterio los escasos recursos disponibles.



Crossworlds (Entre dos mundos) (1996)

Este es uno de esos largometrajes de ciencia ficción y fantasía de bajo presupuesto, que no conoce apenas nadie y no está bien valorado por la crítica. Como no recuerdo que la haya visto, os cuento meramente la sinopsis:

La vida de un joven es aburrida y sin sobresaltos hasta que se cruza en su camino una bella y misteriosa mujer (**Andrea Roth**), procedente de otro planeta. Nuestro protagonista deberá viajar a otras realidades entre mundos paralelos y salvar al mundo de los poderes del malo de turno.



Apocalipsis Omega (1996)

La larga guerra entre máquinas y personas ha colocado a ambos bandos al borde de la extinción. En una de las ciudades se esconde un arsenal que podría dar la victoria a quien lo encuentre.

Hay Rutger, mira que te queremos, pero... ¡dónde te metiste!

Estamos ante una de esas pelis en las que no das crédito a lo que ante ti acontece (y que los efectos especiales sean malos a rabiar, es lo de menos).

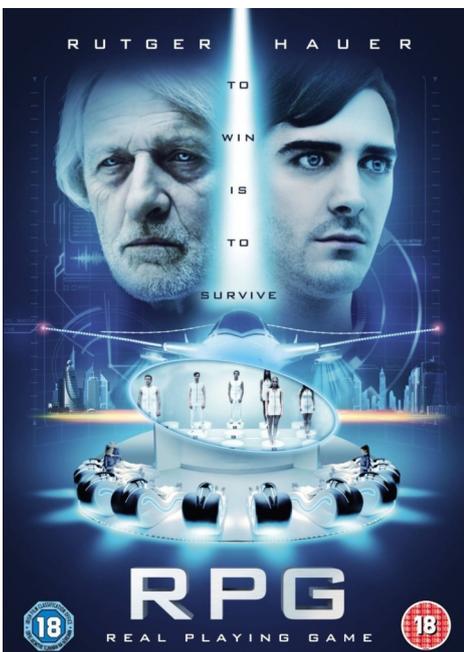
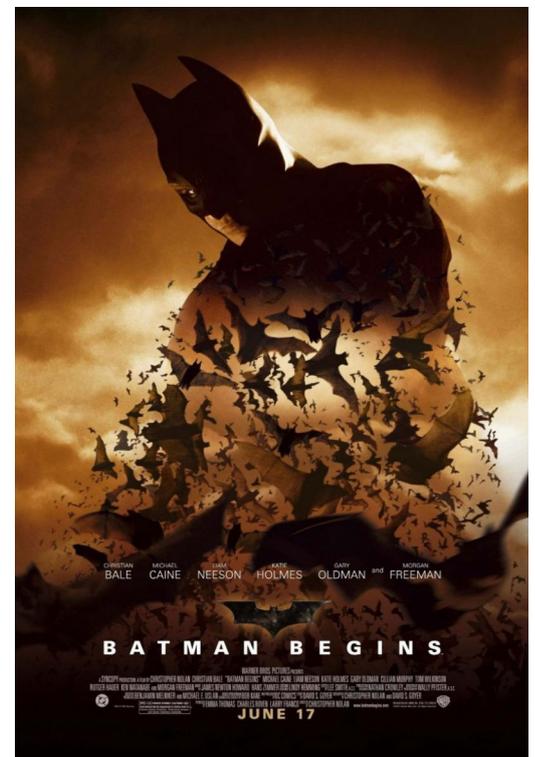
Si te gusta la serie Z, adelante (tiene toda la basura que buscabas), pero de lo contrario no te molestes.

Vamos, ahora sí, con un peliculón como es **Batman Begins** (2005).

El hombre murciélago encarnado por Christian Bale amasó un éxito importante y si bien Hauer en este caso solo tiene una participación modesta como director ejecutivo de la compañía de Bruce Wayne, siempre agradecemos verlo aunque que sea por poco tiempo.

El bueno de Hauer se codeó con estrellas como **Christian Bale, Michael Caine, Katie Holmes, Morgan Freeman, Liam Neeson, Gary Oldman** y más que me dejo.

La película narra los orígenes de la leyenda de Batman y los motivos que lo convirtieron en el representante del Bien en la ciudad de Gotham.



RPG (Real Playing Game) (2013)

Rutger Hauer (bien, su personaje), está desesperado por encontrar una manera de mantenerse con vida ya que es anciano y tiene una enfermedad terminal.

Cuando una compañía conocida como RPG le ofrece la oportunidad de volver a ser joven a cambio de una gran cantidad de dinero, él aprovecha la ocasión para participar. Diez millonarios de todo el mundo se colocarán dentro de cuerpos más jóvenes durante diez horas, pero con la trampa de que cada hora alguien morirá. Al final solo puede quedar uno vivo.

2047 - Death Squad (2014)

Ryan es un agente rebelde que comanda una misión para recoger pruebas contra el pérfido Gobierno Confederado Central por crímenes y experimentos atroces. Su misión gira drásticamente cuándo encuentra a una mutante víctima de esos experimentos.

Tremendo elenco actoral el de esta película, en el que encontramos nombres como el obvio **Rutger Hauer** pero además **Daryl Hannah**, **Michael Madsen**, **Danny Glover** y **Stephen Baldwin**.

No la he visto, no os voy a mentir. Ni siquiera sabía de su existencia hasta que busqué información para hacer esta entrada. Pero no os voy a engañar, aunque parece llamativa, las notas que obtiene son muy discretas.



Vamos a finalizar con **24 Horas para Vivir (2017)**

En este caso el papel de **Hauer** es bastante anecdótico, pero siempre merece la pena verlo en producciones tan actuales.

Un asesino profesional muere durante uno de sus trabajos pero es devuelto a la vida por un día con el encargo de cumplir una importante misión. Para conseguirlo sólo contará con 24 horas.

Bien, la cinta de ciencia ficción tiene poco (la mínima e indispensable para que la mencione), pero cuenta con el resultón **Ethan Hawke** como protagonista, que da cierta garantía, y tiene mucha acción.

No innova, no es original... pero se reparte leña de la buena.

Es la típica película que la crítica especializada pone

a parir, pero que los simples espectadores con ganas de entretenerse sin más pueden llegar a disfrutar.

Pues estas han sido algunas de sus apariciones en películas de ciencia ficción. El señor **Hauer** nos ha dejado, pero siempre nos quedará su brillante papel en **Blade Runner** y sus otras particulares interpretaciones en películas de lo más variopintas y arriesgadas.



STARLINK: INTERNET DE BANDA ANCHA A NIVEL MUNDIAL

Hace unos meses se empezaron a lanzar los satélites de Starlink al espacio. Yo en su momento dije que veía este proyecto complicado en las fechas previstas, pero ya empezó a andar y veremos con los años como evoluciona.

Para los que no sepáis de qué os hablo, Starlink es un proyecto de Space X (es decir, de Elon Musk), para desplegar una flota gigantesca de satélites jamás vista al espacio.

Para que os hagáis una idea, este proyecto prevé poner en órbita más satélites de los que actualmente están en el espacio por parte del conjunto de toda la humanidad.

Actualmente, hay unos 3.500 satélites operando fuera de la Tierra. Pues bien, Starlink tiene que construir y lanzar con éxito (y poner en órbita y que además funcionen) 12.000 satélites. Es decir, Elon Musk debe conseguir hacer orbitar cerca de 3 veces más satélites funcionales de los que actualmente orbitan la Tierra por parte de la suma de todos los países del mundo. Y todo esto debe estar listo para 2027.

A todo ello, algunos han alertado del peligro de una sobresaturación satelital a la que hay que sumarle la gran cantidad de basura espacial existente.

Un investigador de la Agencia Espacial Europea explicó que el flujo satelital masivo en la órbita baja podría desencadenar el llamado "síndrome de Kessler". Esto significa que el volumen de basura espacial podría ser tan alto que los objetos en órbita serían impactados con frecuencia por la basura, creándose así aún más basura y un mayor riesgo de más impactos en cadena.

Pero SpaceX tiene un plan de mitigación de desechos espaciales. Sus pequeños satélites deben orbitar muy bajo (más de lo habitual), y al estar cerca del "final de sus vidas útiles", serán propulsados para reentrar en la atmosfera y desintegrarse (ya que han sido diseñados para que se quemen fácilmente durante el proceso). En principio, no deberían generar escombros espaciales.

Muy bien. ¿Y qué van a hacer esos satélites, me diréis?

Pues ofrecer un servicio de internet de banda ancha y baja latencia a nivel mundial.

La idea es que Starlink de acceso a Internet a zonas en las que no hay cobertura de redes tradicionales o en las que esta es defectuosa, y también a vehículos en movimiento en zonas en las que no hay otro tipo de cobertura. Pero dado que los satélites también sobrevolarán ciudades, no se descarta que ofrezca también sus servicios para abonados urbanitas.

Aunque la previsión es que Starlink no esté listo hasta noviembre de 2027, parece que no nos llevará tanto tiempo comenzar a aprovechar los beneficios del nuevo servicio. Según Musk, el servicio inicial para el acceso a Internet rápido y barato de Starlink en áreas remotas (que también podrá ser utilizado por aviones, barcos y otros vehículos en movimiento), podría estar listo en menos de dos años.

Otra de las cosas a destacar del Proyecto Starlink, es que gracias a su protocolo de red propia, no se podrá piratear con las herramientas actuales.



¡¡¡12.000 satélites en órbita para 2027!!!

Servicio de internet de banda ancha
y baja latencia en todo el planeta.

Al no disponer de IP, la navegación sería más segura, y todas las conexiones irían cifradas y no se podrían censurar (lo que probablemente no sea del agrado de algunos países como China, que quiere tener un férreo acceso y control de todas las comunicaciones).

El coste total del proyecto será de unos 10.000 millones de dólares, y Musk todavía está trabajando para reunir la financiación necesaria.

Este servicio de internet espacial será una línea de negocio clave para el futuro de la compañía Space X y para la financiación de la colonización de Marte que Musk pretende empezar en 2022.



"Este es un paso clave en el camino hacia el establecimiento de una ciudad autosuficiente en Marte y una base en la Luna", dijo el multimillonario.

Pero por lo visto, los 12.000 satélites previstos de Starlink van a suponer un problema del que se habla poco.

Los satélites existentes ya son difíciles de manejar para los telescopios terrestres, y el despliegue de la enorme flota de Starlink podría agravar el problema.

El entorno en el que vivimos está constantemente lleno de ondas de radio: el wifi, las torres de telefonía y las redes inalámbricas emiten mucho ruido de radio, pero los satélites son mucho peor para los radiotelescopios.

Una constelación completa de satélites Starlink probablemente significará el fin de los radiotelescopios de microondas terrestres capaces de explorar los cielos en busca de objetos de radio débiles.

Por si esto fuera poco, otras compañías como Amazon (que huele el negocio y pretende poner en órbita más de 3.000 satélites), ya han anunciado su intención de seguir el mismo camino que Starlink. Con lo cual, la cifra de satélites se verá aumentada todavía mucho más en el futuro.

Parece que se considera que los beneficios de la cobertura global satelital es prioritaria ante otras cuestiones, y este hecho ha vuelto a poner encima de la mesa la necesidad de construir un radiotelescopio en el lado oscuro de la Luna, donde las condiciones para la observación son óptimas.

Sea como sea, la próxima década será crucial en el desarrollo y expansión de internet en áreas donde apenas hay cobertura actualmente. Internet satelital rápido a precios económicos y en cualquier lugar del globo, esa es la promesa de todas estas compañías.

PELÍCULAS DE CIENCIA FICCIÓN DEL 2019

1. IO
2. Replicas
3. Aniara
4. High Life
5. Alita: Ángel de combate
6. The wandering Earth
7. A.I. Rising
8. Captive State
9. Warriors of Future
10. Perfect
11. Doom: Annihilation
12. Starfish
13. Project Ithaca
14. I Am Mother
15. Men in Black: International
16. Shanghai Fortress
17. Ad Astra
18. Gemini Man
19. Terminator: Destino oscuro
20. 3022
21. Code 8
22. Star Wars: El ascenso de Skywalker



ARTÍCULO



YouTube

Como es costumbre en **Portalcenciayficción**, este es un repaso a las películas de ciencia ficción estrenadas este último año (en el caso que nos ocupa, el 2019).

No doy mi opinión sobre ellas porque primero, me extendería demasiado, y segundo, porque este no es un vídeo de recomendaciones (sino meramente informativo).

Por cierto, **he obviado las de superhéroes**.



Héctor R. Asperilla, ilustrador

Nacido en Oviedo en 1974, **Héctor R. Asperilla** es un diletante que siempre ha estado en contacto con el arte como escultor, historiador del arte y más recientemente como fotógrafo, mattepainter e ilustrador.

Sus habilidades con el uso de Photoshop y ArtRage le han llevado a realizar trabajos de ilustración y foto-manipulación como freelance para editores, escritores y particulares.

Y no, Héctor no es calvo, tiene la melena redistribuida.









EL ÚNICO MUNDO POSIBLE

INFORMACIÓN



J. B. GALLANT

BRAD PITT

LAS RESPUESTAS QUE BUSCAMOS ESTÁN FUERA
DE NUESTRO ALCANCE

AD ASTRA

SOLO EN CINES

IMAX DOLBY DIGITAL 7.1



TRÁILER / FICHA

CRÍTICA DE CINE: AD ASTRA

He visto *Ad Astra* con horror, con repulsión, con asco. Contando el tiempo para que termine. Bajando la mirada por vergüenza ajena. Desde *Blade Runner 2049* no me sentía así viendo un film de ciencia ficción. Seamos claros: *Ad Astra* es mala, pésima, una porquería.

No, no es mi opinión, no es preocupéis. Y en el caso de que la película no me hubiera gustado nada, tampoco lo expresaría con semejante desprecio y falta de respeto. Estas duras palabras son de un artículo de cine que mantendré en el anonimato, pero que nos sirve para darnos una idea de la visceralidad que despierta esta cinta en algunos.

Dejando de lado que pueda gustar más o menos, ***Ad Astra*** es una de las películas de ciencia ficción más importantes de este año.

Dirigida por **James Gray** y escrita por él mismo y **Ethan Gross**, esta superproducción cuenta con veteranos renombrados como **Tommy Lee Jones** y **Donald Sutherland**, una también conocida **Liv Tyler** y, sobre todo, la superestrella **Brad Pitt**.

Está claro que a sus 55 años y una extensa filmografía a sus espaldas a **Brad Pitt** le queda ya poco por demostrar, así que pudo permitirse el lujo de protagonizar una película como esta.

Estamos en un futuro no muy lejano donde los viajes comerciales a la Luna son corrientes y el sistema solar es un lugar transitado.

Un veterano astronauta desapareció hace más de 20 años en una misteriosa y patriótica misión en el espacio, en busca de vida extraterrestre en el planeta Neptuno.

Su hijo, de la misma profesión, no ha superado su misteriosa pérdida y su inquietud es aprovechada para ponerle al frente de una arriesgada misión espacial. En ella podrá descubrir qué es lo que le sucedió exactamente a su padre y entender las verdaderas intenciones de esa peligrosa misión.

El director empezó a pensar en esta película por allá en 2010. Recordando la famosa cita de **Arthur C. Clarke**: *"Puede que estemos solos en el universo y puede que no, y ambas opciones son igual de aterradoras"*; pensó en hacer una película a partir de ese miedo.

A mucha gente le inquieta la posibilidad de que ahí arriba no haya alienígenas buenos que nos salven de nuestros problemas, pero **James Gray** es feliz con su vida cotidiana y entrar en contacto con hombrecillos verdes no le obsesiona.

Confiesa no entender lo que el público quiere, y aunque intenta hacer un cine accesible para los espectadores lo que le impulsa son aspiraciones más elevadas. Él pone el ejemplo de ***El Padrino***, como un cine elevado que además ha llegado al gran público.

Admite que a su cine le falta alegría y calidez, e intenta corregir esa deficiencia pero no puede y le duele. Todo esto dicho por él mismo, no me lo invento.

Bueno, ya veis por dónde voy, ¿no?

Ad Astra no es una película nada comercial ni un film para todo el mundo. Si pensáis que esta cinta es un típico blockbuster al uso, estáis muy equivocados. De hecho, y aunque no es mi caso, a más de uno se le puede llegar a escapar algún bostezo. Esto no es **Star Wars**, ni **El marciano** y ni mucho menos una película de **Marvel**.

Últimamente, ya hemos visto como **George Clooney**, **Sandra Bullock**, **Matthew McConaughey** o **Matt Damon** se enfundaron su traje de astronauta... y ahora le tocó a **Brad Pitt**.

El actor encarna a un aparente perfecto astronauta que se ve superado por sus demonios internos a millones de kilómetros de la Tierra, mientras una a veces irritante voz en off de sus pensamientos nos va explicando ese viaje.

La cinta es un drama personal disfrazado de aventura interestelar que recae claramente sobre los hombros de **Pitt**, que a pesar de compartir pantalla con otras estrellas -cuyos papeles son exiguos, por cierto-, es su presencia la que nos mantiene conectados a la historia y al suspense y tensión que va generando la historia.

Hay muchos estudios sobre aspectos que afectan al estado físico de los astronautas, pero pocos que atiendan a aspectos psicológicos y emocionales. Tan solo por este motivo, para mí la cinta ya tiene algo interesante.

Ad Astra nos cuenta la historia de un astronauta que viaja a los límites del sistema solar para encontrar a su padre perdido y descubrir un misterio que amenaza la supervivencia de la humanidad. Y en el camino se nos plantean otras preguntas como, por ejemplo, si estamos solos en el universo.

No es un mal planteamiento (ni tampoco original, cierto), pero en líneas generales la cinta se deja ver y puede hacerte reflexionar sobre algunos aspectos.

La película empieza bien, presentando un caso que resulta estimulante y un vibrante plan de viaje para llegar a Neptuno que se prevé épico. La primera parada en la Luna mantiene la expectación, el ritmo es adecuado y es el lugar donde sucede la persecución de rovers que vimos en el tráiler (que por cierto, es la única escena de típica acción en toda la película).

Pero a partir de aquí, la cinta se hace cada vez más lenta, parsimoniosa y hasta algo exasperante (sobre todo en su parte final).

En mi opinión, podría haberse reducido la duración de la cinta, acelerando algunas partes e imprimiendo escenas más vibrantes. Pero esto va a gustos.

Bien, vamos ahora a por algunos desbarajustes científicos de la película. Ya sé que para muchos el cine se toma licencias, es solo ficción y no tiene que ser creíble, pero hablar un poco de ciencia tampoco viene mal (sobre todo porque este es un canal de ciencia ficción y también de ciencia).

Vaya por delante que **Ad Astra** tiene elementos narrativos interesantes y el diseño de vehículos y equipos está muy conseguido. Sin embargo, también comete errores.

Sin hacer spoilers, aquí van algunos ejemplos:

Resulta que en la Luna hay piratas que se desplazan en rover por su superficie y que sorprenden a los viajeros como si fueran comanches asaltando diligencias en una vieja película del oeste. La idea de los piratas es original, pero en la vida real un pequeño satélite serviría para descubrir la posición de cualquier enemigo a cientos de kilómetros a la redonda.

En la película también aparece el tópico (que ya desmentimos en un vídeo), de que un cuerpo sometido al vacío explota en plan **Atmósfera Cero** (esa gran película de **Sean Connery**).

A **Brad Pitt** le ordenan que grabe un mensaje para que contacte con su padre que está en Neptuno. Pero ojo, tiene que ir físicamente a Marte para grabar el mensaje, porque se ve que en ese futuro no pueden enviar un simple archivo de audio en mp3. La película propone que podría responderse ese mensaje en cualquier momento justo después de enviarlo, pero esto supone que estaríamos ante una comunicación más rápida que la luz.

Tampoco hay una coherencia en los días que se necesitan para hacer los trayectos, que dicho sea de paso, son cortísimos.

Si el viaje de Marte a Neptuno dura solo ochenta días, ¿por qué han estado 30 años sin enviar nadie allí para ver qué ocurre? La excusa es que Neptuno está lejos y han perdido el contacto... pero demonios, ¡en menos de tres meses pueden llegar hasta allí! ¿Tan difícil es detectar una estación con esa futurible tecnología?

Las cuestiones relacionadas con la antimateria tampoco se sostienen mucho.

Y ya está, no os voy a marear con más ciencia. Porque entre otras cosas, la cinta no es un abrumador disparate científico. Otra cosa son determinadas decisiones y situaciones que se dan, pero eso os lo dejo para cuando veáis la película (si todavía no lo habéis hecho).

Los efectos especiales son buenos (aquí se notan los cerca de 90 millones de dólares de presupuesto), y la fotografía es llamativa. Visualmente, a mí la película me ha parecido atractiva.

Pero algo en mi opinión arriesgado es su banda sonora. No digo que esté mal (de hecho transmite un ambiente espacial correcto), pero no es pegadiza, musicalmente flojea y le cuesta transmitir emociones. Por ejemplo, algunos momentos demandan cierta epicidad que no aparece.

Así que, amigos y amigas, en resumidas cuentas **Ad Astra** es una película raruna sobre viajes míticos pero al estilo de **Gray**: hipnótico, magnético y elegante, pero también con una lentitud que va aumentando a media que avanza el metraje.

Pero bueno, ya sabéis como va esto: cada persona tiene gustos distintos y si no coincidimos... pues tampoco pasa nada, que no es el fin del mundo.

PELÍCULAS **POSTAPOCALÍPTICAS** DE LOS *OCHENTA* **SERIE B**

En los años 80, la producción de películas post-apocalípticas de bajo presupuesto se disparó hasta límites casi absurdos (debido en parte, al gran éxito de Mad Max y el apogeo de los videoclubes).

Pues bien, si en ese tiempo eras un friki que alquilaba todos los subproductos de ciencia ficción que iban saliendo es probable que conozcas las siguientes películas. Pero si andabas despistado en aquella época (o si ni siquiera habías nacido, que también puede ser), atento porque estos títulos tienen, a pesar de todo, su particular encanto. Y si no, pues igual te echas unas risas, oye.



- (1983) Los nuevos bárbaros
- (1983) 2019, tras la caída de Nueva York
- (1983) El exterminador de la carretera
- (1985) Def-Con 4 (Defense Condition 4)
- (1987) El guerrero del amanecer



40.000 MILLONES DE MASAS SOLARES

La forma más sencilla de definir un **agujero negro** es decir que es una región del espacio donde la atracción de la gravedad es tan intensa que nada puede salir de él.

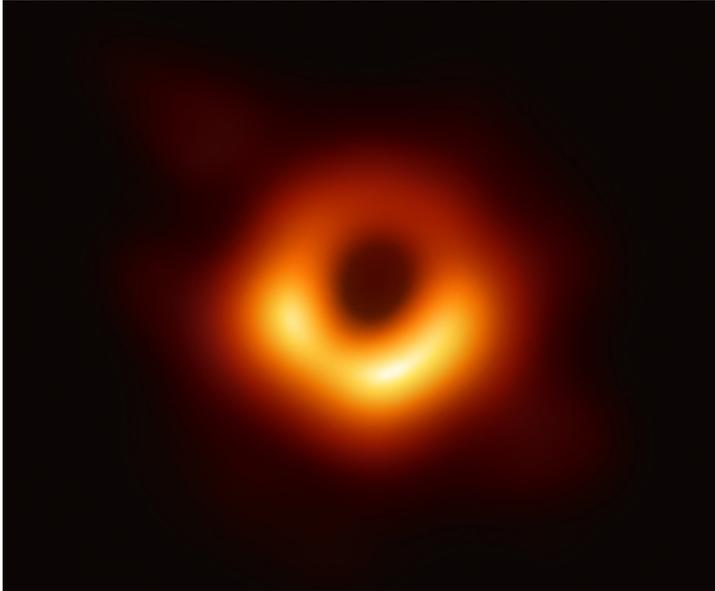
Los agujeros negros reciben este nombre porque son invisibles, y la única forma de detectarlos es observar el comportamiento del gas y las estrellas que hay en sus alrededores.



YouTube

Durante mucho tiempo se consideraron una posibilidad teórica, pero ahora sabemos que realmente existen. Incluso fotografiamos uno recientemente.

Existe una teoría que dice que podrían ser como un proyector de hologramas. Bajo este peculiar punto de vista, los agujeros negros no serían máquinas



asesinas de destrucción, sino máquinas cósmicas que generan copias holográficas de todo lo que se les acerca.

Los agujeros negros suelen formarse a partir de la muerte de una estrella. Entonces, ¿nuestro Sol se convertirá en el futuro en un agujero negro?

No. Para que así fuera, nuestra estrella debería tener más masa de la que tiene.

Una estrella brilla gracias a las reacciones nucleares que tienen

lugar en su interior a partir del propio material que la forma. Cuando su combustible nuclear se agota, si la estrella tiene suficiente masa, explota en una **supernova**. Expulsa sus capas externas en un brillante fogonazo, y su centro sucumbe a la atracción gravitatoria. El núcleo no deja de condensarse hasta que al final queda toda la masa concentrada en un punto.

En ese punto queda un agujero negro, una deformación brutal del espacio-tiempo; un punto en el que las ecuaciones de la teoría de la relatividad dejan de tener sentido.

A este tipo de agujeros negros se les llama **estelares**. Cuando los agujeros negros son muy grandes (del orden de miles de millones de masas solares), pasan a denominarse **supermasivos**. Pero he de decir que el estudio de estos colosos sigue siendo un campo abierto de investigación.

Ahora creemos que casi todas las galaxias tienen agujeros negros supermasivos en sus centros, pero todavía no se conoce en detalle cómo se formaron.

Un reciente estudio propone que basta con que haya nubes de gas que se compacten de forma muy rápida, para que estos gigantes nazcan incluso antes que sus galaxias.

El problema de estudiar el nacimiento de los agujeros negros supermasivos es que requiere remontarse a la época en la que nacieron las galaxias (lo que implica mirar en los límites del Universo visible, y eso es complicado).

También hay otro tipo de hoyos negros no tan conocidos: los **primordiales**.

Estos no se formaron debido al colapso gravitatorio de una estrella, sino debido a la extrema densidad del Universo al inicio de su expansión.

Durante los momentos que siguieron al Big Bang, la presión y la temperatura del Universo fueron extremadamente elevadas. Bajo estas condiciones, simples fluctuaciones en la densidad de la materia podían originar regiones del espacio lo bastante densas como para generar agujeros negros, muchos de los cuales, podrían haber sobrevivido hasta la actualidad. No obstante, he de decir que este

tipo de agujeros negros serían diminutos y nadie ha sido capaz de detectar uno.

Hace poco descubrieron un descomunal agujero negro de 40.000 millones de masas solares. El colosal objeto se encuentra en el corazón de la galaxia **Holmberg 15A**, a 700 millones de años luz de la Tierra.

Actualmente sabemos que los agujeros negros pueden llegar a ser enormes, en especial los que residen en los centros de la mayoría de las galaxias.

Ahora, un equipo de investigadores del Instituto Max Planck para la Física Extraterrestre, acaba de identificar un ejemplar extraordinario, único.

Para esta bestia, incluso el término «*supermasivo*» se ha quedado corto. Sus descubridores, de hecho, se refieren a él como «*ultramasivo*».

El agujero negro es tan grande, que su horizonte de sucesos englobaría 6'5 veces nuestra **heliopausa** (que es la frontera donde el viento solar pierde prácticamente toda su fuerza). Resulta difícil imaginar algo tan grande.

Una posible explicación para su enorme tamaño sería que procede de la fusión de dos agujeros negros más pequeños durante una antigua colisión entre dos galaxias que se unieron para formar una mayor.

Quizá ahora estáis pensando que este agujero negro supermasivo, es el más brutal que conocemos... Pues en realidad no es así.

TON 618 es un cuásar hiperluminoso situado a 10 mil millones de años luz de nosotros, y probablemente, contiene el agujero negro supermasivo más grande descubierto hasta ahora: 66 mil millones de veces la de nuestro sol.

Los cuásares no fueron reconocidos hasta 1963, y serían un fuente de radiación muy intensa pero cuya naturaleza exacta no se conoce del todo.

Se cree que surgen cuando un enorme agujero negro situado en el núcleo de una galaxia, comienza a absorber toda la materia que encuentra en su cercanía. Cuando esto ocurre, por efecto de la enorme velocidad de rotación del disco de acreción formado, se produce una gigantesca cantidad de energía, liberada en forma de ondas de radio, luz, infrarrojo, ultravioleta y rayos X, lo que convierte a los cuásares en los objetos más brillantes del universo conocido.

Vale, pero... ¿hay un límite técnico para las bestiales dimensiones que un agujero negro supermasivo puede llegar a alcanzar?

Bueno, el límite marcado por el investigador de la Universidad de Leicester **Andrew King** era de 50.000 millones de masas solares, pero como he dicho antes, el agujero negro de **TON 618** lo superaría con creces.

Según **King**, un agujero negro con una masa de cincuenta mil millones de soles haría que todo su disco de acreción se convirtiese en estrellas, con lo que podría no tener nada de lo que seguir alimentándose, deteniendo así su crecimiento.

Pero, ¿realmente este límite es definitivo? Bueno, si el agujero negro supermasivo de **TON** realmente tiene las dimensiones estimadas, todo indica que no.

Además, algunos piensan que siempre se puede seguir creciendo por fusiones: con tiempo suficiente, un agujero negro puede encontrar otro en su camino y tragárselo.



IMPEDIMENTA

STANISŁAW LEM

Astronautas

*Traducción de Abel Murcia
y Katarzyna Mołoniewicz*

RESEÑA

Es probable que mucha gente conozca a **Stanisław Lem**; algunos habrán leído **Solaris**, la obra magna de este escritor; otros habrán leído alguna de sus otras grandes novelas como **Edén** o **El Invencible**; pero muy pocos habrán prestado atención a su primera novela larga **Astronautas**.

Escribió esta novela siendo novel, a los 30 años de edad, y se nota. Sin embargo, al igual que ocurre con los grandes escritores, con <<**Astronautas**>> apuntaba maneras de convertirse en uno de ellos.

El argumento de la novela es bastante simple: se descubre un objeto extraterrestre en la Tierra, se determina que proviene de Venus y se envía a un grupo de científicos (todos varones) a que investiguen. Con lo cual, estamos ante una historia típica de la llamada edad de oro de la ciencia ficción de exploración espacial y de especulación sobre culturas alienígenas. Aunque es vista desde el prisma de **Lem**, anteponiendo la dificultad de comunicación con otros seres ajenos a nuestro mundo.

Lem hace un uso continuo de la tecnología y de los impulsos de los pioneros exploradores para desarrollar la historia. Teniendo en cuenta que la novela se publicó en los 50, antes siquiera de la competición por el espacio entre EE.UU. y la U.R.S.S., nos tenemos que situar en ese contexto para entender la historia. Sin embargo, hay ciertas partes que, desde mi punto de vista, carecen de sentido, como por ejemplo, el mismo plan de descubrimiento de la superficie de Venus. Por supuesto, como afirmó **Lem** posteriormente, el planeta que describe no se parece en nada a lo que conocemos de él hoy en día.

La novela está claramente diferenciada en dos partes. La primera narra los acontecimientos previos al viaje a Venus y la segunda, naturalmente, la exploración del planeta. A medida que describe la historia del objeto extraterrestre encontrado en la Tierra, **Lem** nos presenta la sociedad donde transcurren los hechos. El comunismo ha triunfado sobre el resto de gobiernos y esta paz entre países permite un avance increíble de la tecnología.

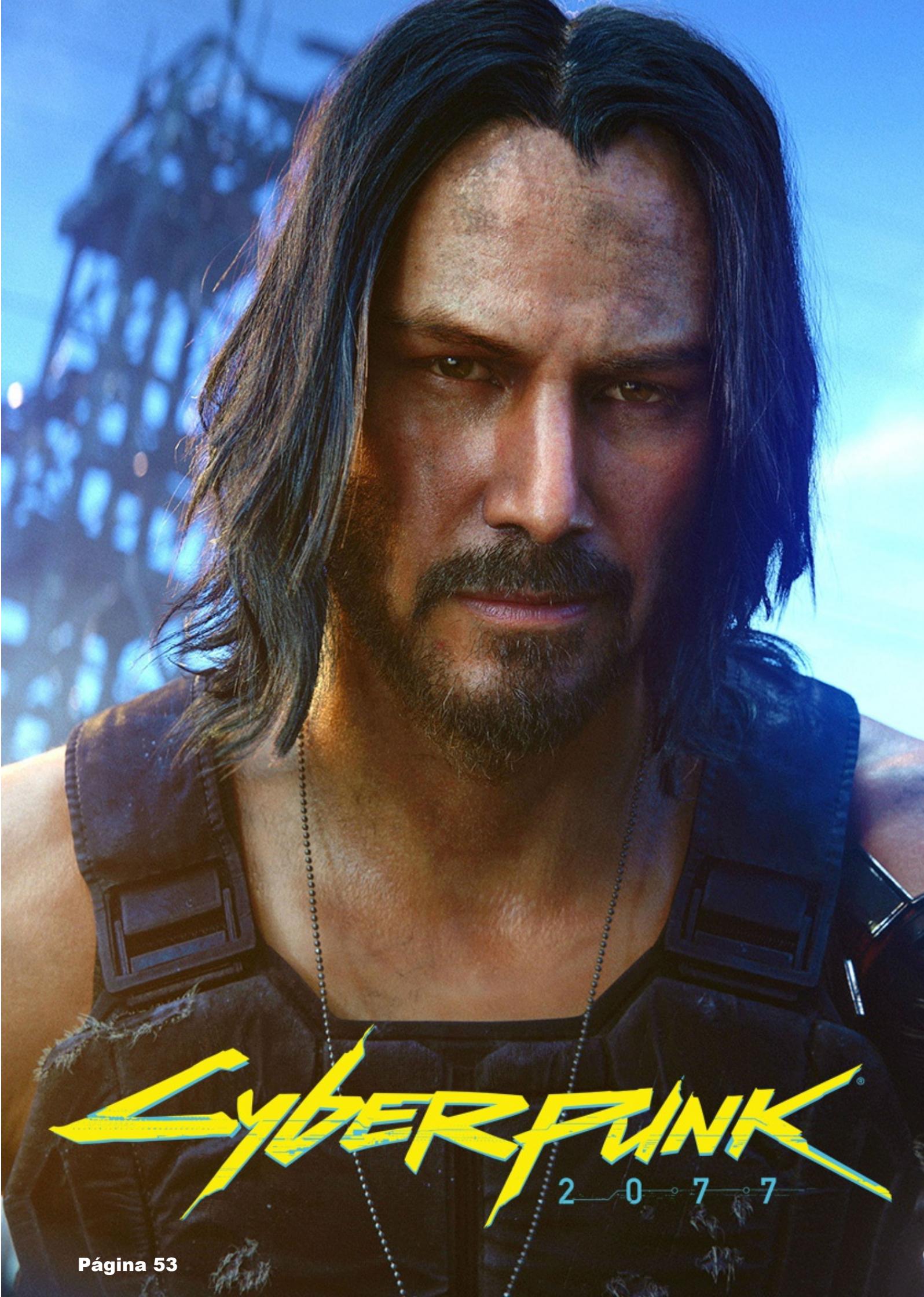
La utopía descrita tiene, claramente, la finalidad de evitar la censura de la U.R.S.S. durante la Polonia invadida. **Lem**, sin embargo, se aleja de la ideología al atribuir los éxitos de la humanidad a los científicos. Son ellos, y no los líderes políticos, quienes han realizado el cambio. Por ello, los protagonistas y personajes remarcables que aparecen en la novela no son políticos sino científicos.

Lem, como ocurre en <<**Solaris**>>, ahonda en las descripciones científico-tecnológicas, recurre a un gran uso de localizaciones orográficas y, aunque en la segunda parte hay un claro protagonista, el triunfo de la exploración lo centra en el equipo de científicos, no en el héroe individual. Por todo ello, y remarcando que es una novela de los 50, puede resultar una lectura poco amena, pero que deja buen sabor de boca.

En mi caso, me ha gustado por dos motivos. Primero, **Lem** ofrece una perspectiva del contacto con razas alienígenas que, de realizarse en un futuro, es probable que sea así. Segundo, la narración y el corte ideológico me han abierto una ventana de la historia de la ciencia ficción en Europa que, cuanto menos, es interesante descubrir.

Por último, y no menos importante, es necesario comentar que he leído la edición del 2017 publicada por la editorial Impedimenta, con traducción directa del polaco de **Abel Murcia** y **Katarzyna Mołoniewicz**. Es, sin ninguna duda, de una calidad increíblemente superior y que merece mucho la pena.

Reseña por David Santos López



CYBERPUNK

2 0 7 7

En 2077, la tecnología se ha hecho omnipresente. Se utiliza para automatizar la industria, bombardear a las masas con publicidad incesante, sustituir carne y huesos humanos por circuitos y acero, y la lista continúa. Mientras que hay servicios y dispositivos electrónicos baratos disponibles hasta para el miembro más pobre de la sociedad, muchos no pueden permitirse comprar los últimos juguetes ni reemplazar sus máquinas averiadas. Debido a ello, muchos aprenden desde muy temprana edad a improvisar y trabajar con chatarra desechada para hacer reparaciones, construir sus propios entretenimientos y fabricar sus propias armas.

Aunque las prótesis cibernéticas se desarrollaron en un principio con fines prácticos y médicos, desde entonces se han convertido en una cuestión de estilo de vida. En 2077, los ciberimplantes son algo tan corriente como los tatuajes o la joyería. Los motivos para instalarlos son numerosos y variados, desde sencillas mejoras tecnológicas o de combate hasta manifestaciones estilísticas. Llevar un ciberimplante a la moda se ha convertido en parte integral y definitoria de la cultura de Night City. La originalidad es solo otro tipo de moneda. Para triunfar, tienes que parecer un triunfador. El estilo lo es todo.



Las leyes de armas son laxas en Night City: cualquiera puede poseer un arma. Y debido a los frecuentes disturbios y a la amenaza diaria de violencia, casi todo el mundo posee una. Llevar armas de fuego a la vista es algo común y muchos incluso llevan chalecos antibalas en su vida cotidiana, por si acaso. A nadie le sorprende que este lleve una pistola o aquel un rifle. Para seguir con vida, tienes que cuidar de ti mismo, aunque en ocasiones eso implique hacer la vista gorda con la constante violencia que te rodea.

Night City es un centro neurálgico de operaciones de megacorporaciones y sede de las sucursales regionales de gigantes corporativos como Arasaka y Militech. Arasaka se especializa en servicios de protección y en la distribución de sus productos de fabricación japonesa por toda Norteamérica. A lo largo de los años, ha adquirido una siniestra reputación como empresa temible que cubre sus

huellas empleando a ciberasesinos y un ejército de abogados, así como una supuesta conexión con la yakuza. Militech, por su parte, se dedica al tráfico de armas y está radicada en la costa este de los Estados Unidos. Colabora estrechamente con la policía y las fuerzas militares y ha hecho una gran contribución a los sistemas de seguridad civiles. Es un puntal en la fabricación de tecnología militar de primera calidad, desde sencillas armas de fuego hasta vehículos de combate con blindaje de alto nivel.

Para la mayoría, a pesar de la violencia y pobreza omnipresentes, dejar Night City no es una opción. Cada uno es un nómada solitario por derecho propio y Night City representa una eterna esperanza de fama y éxito donde el fracaso es el miedo supremo. Para ser alguien, tienes que ser más que tú mismo. Para llegar a ser inmortal, tienes que convertirte en una marca, en un ideal.

Para muchos habitantes de Night City, la pobreza y la falta de techo son problemas acuciantes de los que casi nunca se escapa. No obstante, la mayoría siguen fascinados por la pompa del mundo del espectáculo y los lujosos estilos de vida de la élite privilegiada. Los avances en la tecnología neuronal sentaron las bases para que la gente pudiera compartir grabaciones de sus propios recuerdos y emociones a través de una tecnología denominada «danza cerebral» (o DC).

Algunas creaciones de DC incluyen a actores en situaciones escenificadas para crear recuerdos «falsos», y así ofrecer a los espectadores la sensación de estar viviendo una película de acción. Otros productos son simples grabaciones de un día en la vida de las estrellas más famosas y rutilantes. La capacidad de «convertirse» en una celebridad y experimentar una vida de lujos ofrece a muchos la oportunidad de escapar de su propia y miserable realidad.

Como consecuencia, la adicción a la DC se ha convertido en un problema cada vez mayor entre los más pobres de la ciudad. Además, como sucede con todas las formas de entretenimiento, se pueden encontrar con facilidad grabaciones ilegales de DC en los sórdidos bajos fondos del mercado negro de Night City.

La velocidad es un eje temático de Cyberpunk 2077. Es una forma de vida. La ciudad se mueve deprisa, o le sigues el paso o te dejará atrás. Cualquiera oportunista te lo dirá: si te paras, mueres. Night City no espera a nadie.



Plataforma: PS4, PC, Xbox One, Stadia

Desarrollador: CD Projekt RED

Editor: Bandai Namco

Género: Rol, Acción RPG (Ciencia ficción y Cyberpunk)

Idioma: Textos y voces en español

Lanzamiento: 16 de abril de 2020

Edad: PEGI: +18

EL CLUB DARWIN

INFORMACIÓN



*“Toda especie se
enfrenta a la
extinción alguna vez
en su historia”*

NACHO AGUILO



YouTube

STAR WARS THE RISE OF SKYWALKER WARS

A Lucasfilm Ltd. Production A Disney Production "STAR WARS: THE RISE OF SKYWALKER" CASTLE FOSTER MARK HAMILL ADAM DRIVER DAVID WILBY JOHN BENTON OSCAR ISAAC ANTHONY DANIELS
 HANNA AUCKE DEBORAH ANNE BARRY BURTON CAROL BOYKIN JESSIE BRADSHAW JONAS BLOOMBERG KYLE BUCKLE TOM WILSON LUCAS FLEISCHER AND DREW BEE WOLFGANG PETERSON
 "STAR WARS: THE RISE OF SKYWALKER" CASTLE FOSTER MARK HAMILL ADAM DRIVER DAVID WILBY JOHN BENTON OSCAR ISAAC ANTHONY DANIELS
 HANNA AUCKE DEBORAH ANNE BARRY BURTON CAROL BOYKIN JESSIE BRADSHAW JONAS BLOOMBERG KYLE BUCKLE TOM WILSON LUCAS FLEISCHER AND DREW BEE WOLFGANG PETERSON
 "STAR WARS: THE RISE OF SKYWALKER" CASTLE FOSTER MARK HAMILL ADAM DRIVER DAVID WILBY JOHN BENTON OSCAR ISAAC ANTHONY DANIELS
 HANNA AUCKE DEBORAH ANNE BARRY BURTON CAROL BOYKIN JESSIE BRADSHAW JONAS BLOOMBERG KYLE BUCKLE TOM WILSON LUCAS FLEISCHER AND DREW BEE WOLFGANG PETERSON
DECEMBER 20
 IN DOLBY CINEMA, REAL D 3D AND IMAX

CRÍTICA **STAR WARS**: EL ASCENSO DE SKYWALKER

Yo estoy en esa franja de gente que actualmente ve una película de **Star Wars** como puede ver cualquier otra propuesta y sin una carga emocional a sus espaldas ni tampoco una mochila odiadora detrás. Y como es característico de mis críticas, os voy a dar una opinión sosegada, tranquila y sobre todo respetuosa.

Porque yo pienso que el cine es difícil de hacer, cuesta mucho dinero, conlleva mucho trabajo y hay un montón de personas implicadas que dan lo mejor de ellas mismas para complacer al espectador, y me parece de mal gusto no respetar su trabajo (aunque pueda no gustarte).

Yo no gano dinero con portalcienciayficción, ya lo sabéis, así que todo lo que diré es sincero, sin radicalismos y sin ninguna manipulación para obtener ganancias con los visionados.

A pesar de haber fallecido, **Carrie Fisher** vuelve a aparecer gracias a un proceso de reciclaje de escenas anteriormente rodadas.

Cuando **Fisher** murió, enseguida aparecieron rumores de que sería revivida en futuras entregas. Disney no tardó en desmentir semejante posibilidad (debido a la reciente pérdida y por respeto a la familia, supongo), pero el caso es que este tipo de acontecimientos parecía ser inevitable en el futuro (como así ha sido).

Y es que cuando la máquina de hacer dinero lo pide, cualquier personaje que venda, aunque esté muerto el actor o actriz que lo encarna, tiene probabilidades de cobrar vida de nuevo.

Visto lo que se hizo con *Tarkin*, quizá podríamos ver a actores digitales que no están vivos protagonizar películas. ¿Os parece que no? No lo sé, ya lo veremos.

En esta película el diseño de las naves, los vehículos, estructuras y decorados están bien como es habitual en esta franquicia.

La fotografía es buena y muy resultona, los efectos especiales son cojonudos, y la música tremendamente épica. En otros aspectos como maquillaje, vestuario, etc, nada que objetar y en la línea que de costumbre.

En esta saga, todos estos apartados siempre se salvan pese a quien le pese y aunque no pueda gustar el resultado final en su conjunto.

Ahora bien, si entramos en el guión, en el trato que se da a los personajes, los diálogos, las situaciones y argumento en general... podemos criticar, discrepar e incluso expresar nuestro disgusto. Y me parece muy bien. Pero en cuanto al apartado técnico, en mi opinión solo un hater declarado diría que es una soberana porquería.

Y quiero diferenciar lo que entiendo yo por hater (alguien ofuscado cuya intención es solo a destruir y absolutamente todo lo ve mal) de alguien que simplemente no le ha gustado la película y expresa su disgusto pero que es capaz de reconocer algunos aspectos salvables de la cinta.

¿Porque de verdad todos los aspectos y apartados de esta película son una completa abominación? Yo pienso que no.

Con lo cual, y aunque irrite a muchos, no podemos hablar de que estamos ante una inmundicia nauseabunda donde absolutamente nada es rescatable. Hay

aspectos que cumplen, como suele pasar en cualquier superproducción y más tratándose de **Star Wars** (porque a ver, no la han realizado cuatro colgados sin experiencia precisamente).

Y es que seamos sinceros: ya querrían la mayoría de películas tener los efectos especiales y un apartado técnico como el de esta cinta.

Dicho esto, he de decir que me ha costado entrar en la historia y no he podido evitar fijarme en un sequito continuo de ocurrencias un tanto desatinadas.

Desde algunos detalles ilógicos hasta situaciones poco consistentes (o exageradamente oportunas para que encajase el guión), lo cierto es que me ha costado inmiscuirme en el argumento planteado.

Nuestro amigo del canal "agujeros de guión" se va a poner las botas con esta cinta, así que no os perdáis su vídeo cuando lo publique porque puede ser épico.

Las bromas o escenas de cierto humor son típicas de esta saga, y en esta peli tampoco faltan. Aunque ya sea porque el público no estaba muy chistoso o porque el humor era directamente flojo, no han provocado en ningún momento una carcajada o sonrisa airada en la sala.

Pero bueno, poco a poco esas reticencias iniciales que os comentaba han ido desapareciendo y, afortunadamente, el visionado se me ha hecho más llevadero... hasta que llegamos a la parte final.

En esos momentos, donde se avecinaba la gran parte conclusiva, miraba mi reloj y veía que me quedaban unos 3 cuartos de hora de metraje. Debo admitir que mi sensación no era precisamente halagüeña, pero el final de esta cinta ha sido para mí lo mejor de la película.

Épico, espectacular y con mucha acción, se suceden acciones y giros que van a hacer las delicias de cualquier aficionado incondicional de la saga.

Además, la música es tremendísima y hace resaltar sobremanera lo que ves en pantalla. Aunque ojo, siguen los desbarajustes argumentales pero al menos lo que ves te mantiene distraído.

Y cuando se resuelve el final esto sigue, porque todavía quedan unos generosos y emotivos minutos de metraje para saborear bien el desenlace de la trilogía y no caer en la precipitación de un cierre prematuro.

En definitiva, a mi este visionado me ha dejado una sensación agrídulce. Por un lado, gran parte de la película no me ha dicho gran cosa (o hasta ha sido decepcionante directamente), sin embargo, su final me ha entretenido.

Pues bien, ¿la recomendaría?

Me temo que voy a ser poco original:

Esta cinta es continuista con lo visto hasta el momento hecho por Disney, así que si te gustaron las otras dos cintas de la trilogía es muy probable que la disfrutes. Pero si eres un anti-Disney consumado, no te tortures más (y plantéate dejar de ver ya más pelis de esta saga, si todas te disgustan).

KRISTEN
STEWART

VINCENT
CASSEL

y T.J.
MILLER

TRÁILER / FICHA



A 11.000 METROS

DE PROFUNDIDAD

HAN QUEDADO ATRAPADOS

Y ALGO HA DESPERTADO

UNDERWATER

PRÓXIMAMENTE EN CINES

SNOWPIERCER

FIRST TRAILER REVEALED

TRÁILER / FICHA



Página 61 **COMING SPRING 2020**



Música Techno / Electrónica

Por VÍCTOR VILA MUÑOZ

TRACKS

1. ANDROIDS
2. HUMANS
3. SIMULATIONS
4. CYBORGS
5. ROBOTS
6. HOLOGRAMS
7. STARSHIPS
8. MICROCHIPS
9. FLUCTUATIONS
10. VIRTUALITIES

DOWNLOAD 

50 AÑOS DE LA LLEGADA A LA LUNA

UNA MIRADA AL PROGRAMA SOVIÉTICO

El 4 de octubre de 1957 una esfera metálica y brillante de solo 58 centímetros cambió la historia del siglo XX. La Unión Soviética acababa de lanzar el primer satélite artificial de la historia. Era apenas un transmisor de radio cubierto por una esfera de metal. Aunque el *Sputnik* apenas estuvo funcionando tres semanas, los estadounidenses quedaron aterrorizados: en plena Guerra Fría, su enemigo natural acababa de lanzar al espacio un aparato capaz de volar sobre sus cabezas sin que nadie pudiera evitarlo.



Lo que se llamó crisis del *Sputnik* se convirtió en el interruptor que comenzó la carrera espacial: «¡Controlar el espacio es controlar el mundo!» dijo por entonces el senador, y luego presidente, **Lyndon B. Johnson**.



Mientras fuentes científicas oficialistas de todo el mundo celebraron el 50 aniversario de la llegada del hombre en la luna, todavía hoy muchas personas niegan que las misiones **Apolo** por parte de los Estados Unidos llevaran realmente humanos a nuestro satélite natural (concretamente se habla de 12 astronautas en total, durante distintas misiones **Apolo**). Para los negacionistas y conspiradores, si el ser humano jamás ha pisado la luna el **Apolo 11** fue un fraude (y también lo tienen que ser las consiguientes misiones **Apolo 12, 14, 15, 16 y 17**).

Pero vayamos por partes. Ningún soviético llegó a pisar la luna, y este sí es un hecho verificado.

Claro que el dinero que invirtió la Unión Soviética en su programa lunar fue mucho menor que el invertido por los EEUU en su programa **Apolo**, esto también es un hecho.

Como lo es que los norteamericanos cohesionaron sus esfuerzos con un único programa, el **Apolo**, mientras que los soviéticos tenían intereses comprometidos y distintas facciones en disputa.

En realidad no hubo nunca un inequívoco interés real para que un ruso pisara la luna. O si lo hubo, estaba muy lejos de las claras motivaciones estadounidenses. Prueba de ello es que hasta 1964 no se inició un programa para que un soviético fuera el primer hombre en pisar la luna.

El objetivo era lograrlo en 1968 (un año antes que el programa **Apolo**), pero los estadounidenses ya les llevaban 3 años de ventaja.

Además, la desgraciada muerte del cosmonauta **Vladimir Komarov** a bordo de la **Soyuz 1**, en abril de 1967, fue un duro varapalo tanto para el programa de las **Soyuz** como para el programa soviético en su conjunto.

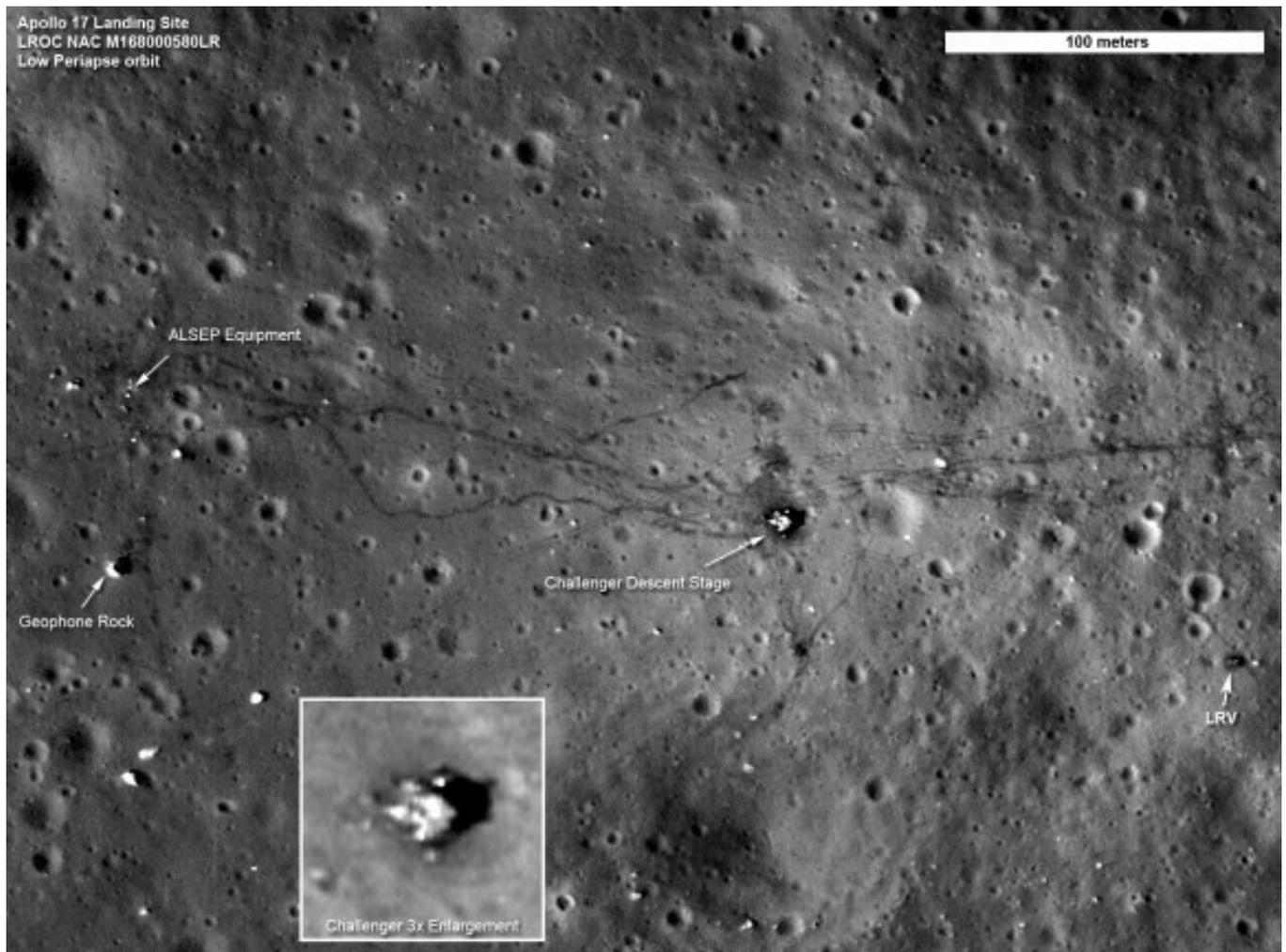
Un programa americano con mucha financiación y un objetivo claro, retransmitir por TV la hazaña y humillar públicamente a los soviéticos, contra un programa soviético iniciado tardíamente, mal definido, y con terribles problemas de última hora...

El caso es que una vez el programa **Apolo 11** tuvo éxito en 1969, el interés en ver a un soviético pisar la luna se desvaneció en el aire.

Los soviéticos habían perdido la carrera espacial. Y es duro decirlo, porque objetivamente, los soviéticos ganaron en prácticamente todo. Habían enviado el primer satélite al espacio (el **Sputnik**), al primer perro (**Laika**), al primer hombre (**Gagarin**), a la primera mujer (**Tereshkova**), **Alekséi Leónov** hizo el primer paseo espacial y llevaron al espacio la primera estación orbital. Se disponían a dar el último paso de gigante en la carrera espacial, el más importante... pero fallaron.

Lo curioso es que tenían la tecnología y llevaban ya años orbitando alrededor de la Luna, pero la decisión final la tenía el Gobierno.

Sea como sea y para incomodidad de los escépticos, los rusos nunca han puesto en duda (oficialmente, al menos) las polémicas imágenes del primer alunizaje ni los posteriores. De hecho, existen hasta fotografías de sondas más recientes que confirman los alunizajes **Apolo** y otras sondas lunares no tripuladas.



Pero este relato estaría incompleto si no recordara que el programa **Apolo** arrancó desastrosamente. En un comienzo las dificultades técnicas fueron enormes. Tanto, que en enero de 1967 ocurrió una auténtica catástrofe: la tripulación del **Apolo 1** murió cuando su cápsula de entrenamiento se incendió en medio de una simulación.

Los soviéticos, he de decir, manifestaron sus condolencias públicamente.

Entre 1970 y 1972 los soviéticos todavía trataron de poner a un hombre en la luna. Pero varios fallos reiterados con los cohetes llevaron a pensar que acabaría siendo imposible lograrlo. Y así fue. El **Apolo 17** por su parte, en diciembre de 1972, fue la última misión americana del programa en poner hombres en la luna. Llevar 12 personas a la Luna sigue siendo uno de los mayores logros de la NASA, si no el más grande.

Los astronautas hicieron muchas cosas como recoger rocas, tomar fotos y realizar experimentos (hasta pilotaron rovers), pero como el presupuesto de la NASA se ha visto reducido drásticamente en la actualidad, no ha vuelto a parecer una buena idea insistir en el satélite. Al menos no en los mismos términos, ya que se prevé la construcción de una estación en la superficie de la luna en el futuro.

Volviendo a los soviéticos. Muchos expertos interpretan la muerte del diseñador de cohetes soviético **Korolev** en 1966 (y su rivalidad interna con el ingeniero de cohetes **Vladimir Chelomei**) como la causa determinante de que la Unión

Soviética perdiera el tren de la carrera espacial en el último vagón. Además, el 27 de marzo de 1968 **Yuri Gagarin**, el emblema del dominio soviético del espacio, perdió la vida durante un vuelo de prueba. Fue una tragedia nacional.

Los soviéticos se olvidaron rápidamente de la Luna y se fijaron una nueva meta que resucitaría su programa espacial: la colonización. Buscarían la forma de vivir y trabajar en el espacio. Para ello, el 19 de abril de 1971 lanzaron en órbita la **Salyut 1**, la primera estación espacial temporal de la historia. La ocuparon tres cosmonautas durante tres semanas. A esta le seguirían misiones y estadías cada vez más prolongadas.

En mayo de 1974, **Mishin** fue destituido y reemplazado por **Valentin Glushko**, que suspendió el programa lunar de inmediato. La última sonda lunar soviética partió en octubre de 1976, pero los soviéticos ya estaban centrados en el desarrollo de su propia competencia contra los transbordadores espaciales americanos. La era lunar había llegado a su fin.

El 20 de febrero de 1986, mientras los estadounidenses se concentraban en vuelos de corta duración con los transbordadores espaciales, los soviéticos colocaron en la órbita terrestre la primera estación permanente, la **MIR**, que fue completada a lo largo de una década.

Equipos de cosmonautas visitaban la estación por periodos de un año y se convirtieron en verdaderos expertos en la vida en el espacio.

A fines de 1991, mientras la **MIR** orbitaba el planeta, la Unión Soviética se disolvió.

El programa espacial soviético pasó a manos de Rusia y la falta de fondos amenazaba su existencia.

En Washington temían que numerosos ingenieros aeroespaciales quedaran desempleados y fueran a trabajar a Irán o Corea del Norte, por lo que ofreció a Rusia unirse en la exploración del Universo y, tras décadas de rivalidad, las dos potencias espaciales se convirtieron en socios.

Era una relación conveniente para ambos: los estadounidenses se beneficiarían de la experiencia de los cosmonautas en largas estadías en el espacio, y los rusos se mantendrían a flote con los fondos de EE.UU.

Como primer paso, astronautas estadounidenses fueron a vivir y trabajar a la **MIR**. Luego se sumaron decenas de representantes de otros países.

Cuando la **MIR** se desintegró al reingresar a la Tierra en 2001, su reemplazo, la **Estación Espacial Internacional**, ya estaba siendo ensamblada en órbita.

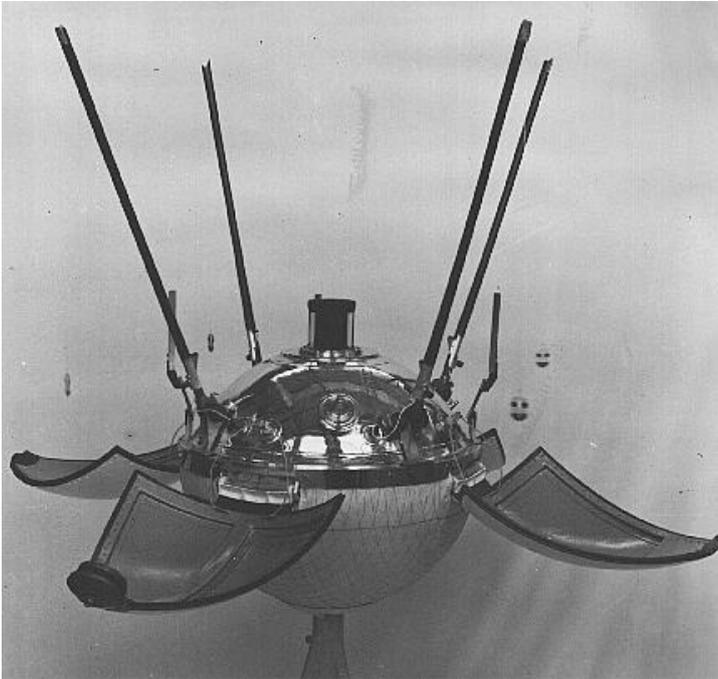
Era la primera aventura totalmente internacional en el cosmos, con 15 países que colaboraban estrechamente para construir una estructura cuatro veces más grande que la MIR. Recordad esto cada vez que alguien pretenda haceros creer que la **ISS** depende únicamente de la NASA.

Bien, pero volvamos a la luna. Sería injusto no reconocer que los rusos fueron en realidad los primeros en llegar a la Luna, sólo que lo hicieron con un robot y no con seres humanos. Determinante diferencia, me temo.

Pese a ello, esa misión constituyó una maravilla de ingeniería que ayudó a responder cuestiones fundamentales sobre la superficie lunar.

Tal era el desconocimiento en aquella época, que se temía que la superficie lunar estuviese cubierta de una especie de polvoriento "arena movediza" profunda que haría que cualquier sonda se hundiera.

Luna 9 demostró que el suelo era sólido, un hecho que ayudó a los soviéticos y a los estadounidenses a seguir adelante con sus misiones tripuladas. Trasmitió fotos y datos durante tres días.



Para la opinión pública de la época, el hito soviético de **Luna 9** era una prueba de que estaban en el camino de derrotar a los estadounidenses en la carrera espacial. Sin embargo y contra todo pronóstico, los norteamericanos se llevaron la gloria en el último momento al poner humanos primero pisando a la luna.

Pero los verdaderos pioneros de la exploración espacial fueron sin duda los cosmonautas soviéticos, y gran parte de los avances que hoy se usan en la **Estación Espacial Internacional** se deben a

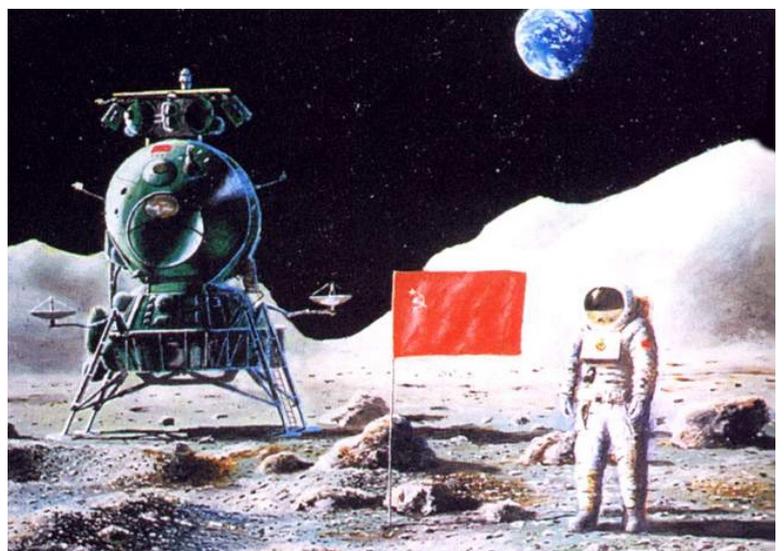
conocimientos e innovaciones suyas.

En esos fervorosos primeros años de carrera espacial y pulso contra los americanos, el cosmos se convirtió en Rusia en una auténtica religión, y sus gestas siguen alimentando de una manera muy especial el imaginario ruso en la actualidad.

Ahora, 50 años después de la llegada del hombre en la luna el misterio persiste. Sería absurdo por mi parte volver a los desmentidos, explicaciones y a las conspiraciones que alimentan el supuesto fraude, porque ha se ya dicho de todo y a estas alturas lo que pueda añadir yo al respecto no va a aportar nada a lo que todos ya sabemos (o creemos saber) sobre este tema.

Pero sí podríamos preguntarnos por un instante qué habría pasado si los soviéticos hubiesen pisado la luna en lugar de los estadounidenses.

¿Estaríamos igualmente planteando conspiraciones para desmentirlo? Seguramente sí.



Por **Nekoland**

LA CIENCIA FICCIÓN COMO UN TODO

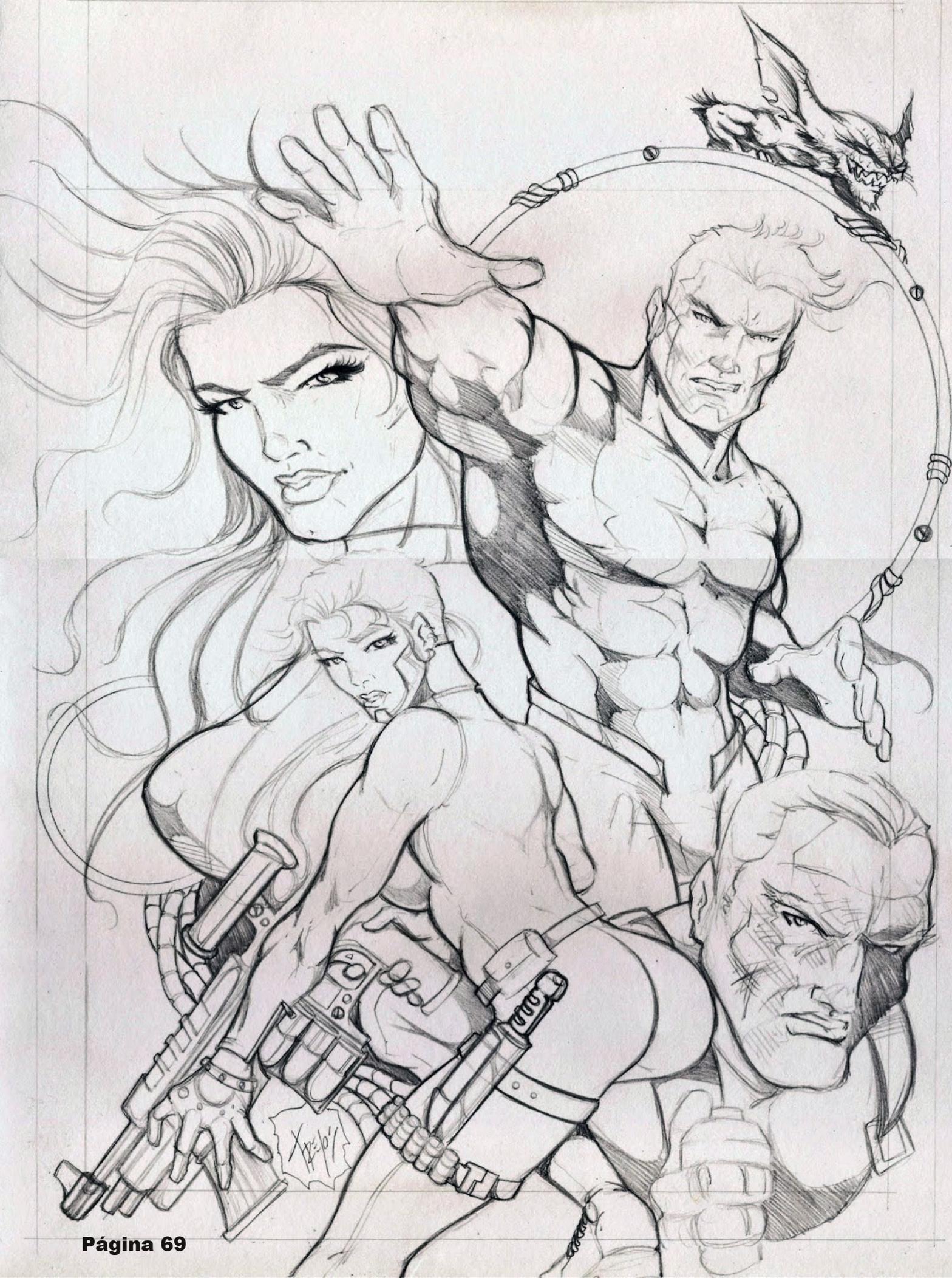
Artículo de opinión sobre los elementos básicos a la hora de crear una buena historia de Ciencia Ficción.



DESCARGAR ARTÍCULO



In space no one can hear you scream.



Luis Trejos, ilustrador & diseñador gráfico

Email: trejosduque@hotmail.com

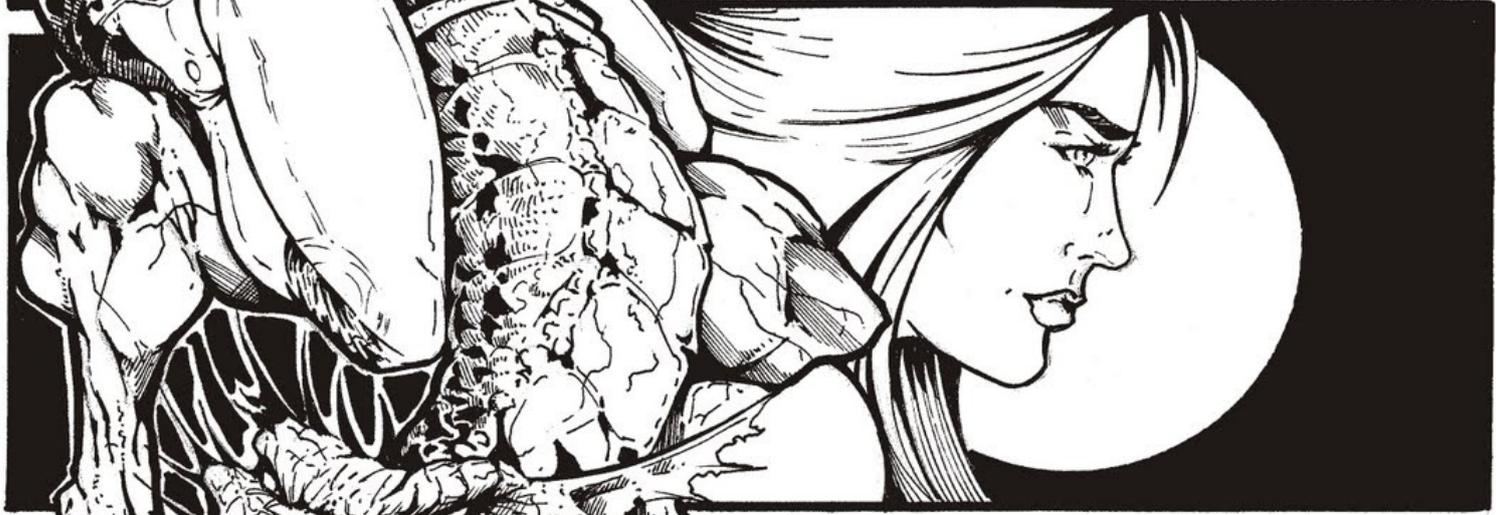




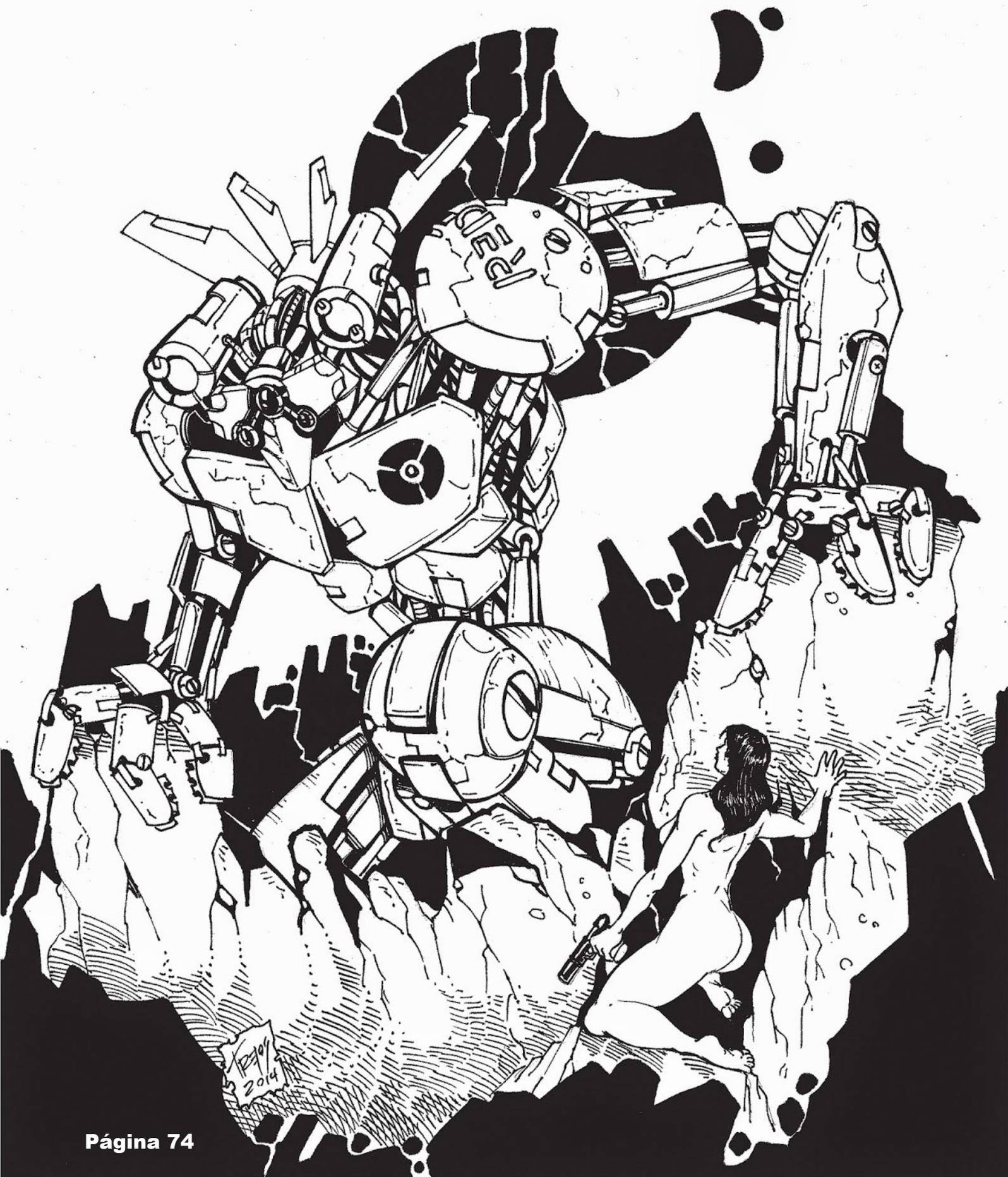
Luis Gabriel Trejos Duque es ilustrador, diseñador gráfico y publicista. Actualmente trabaja para varias empresas de diferentes sectores económicos.



Nació el 29 de septiembre de 1976 en la ciudad de Pereira (Risaralda Colombia).



Ha participado en eventos a nivel nacional como Calicomix: Salón de historietas y caricaturas, Sin Formato: encuentro de jóvenes realizadores, Salon nacional del comic y el manga (Medellin - Antioquia), exposición de cómics en la Universidad Nacional (Manizales - Caldas) y el evento regional Arte Joven.





Su libro ***Ilusiones de prestigitación*** de pasta dura y páginas interiores en color, contiene ilustraciones de fantasía y realismo, espada y magia, cyberpunk y ciencia ficción, cómics e historietas míticas, héroes y leyendas modernas.

El martillo de los dioses
50cm x 70cm (Acrílico)



CINE CYBERPUNK

PELÍCULAS CYBERPUNK QUE NO SON MIERDAS



ARTÍCULO



ARTÍCULO



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 megacorporaciones, tecnología invasiva, etc, son elementos propios del distópico cine Cyberpunk. En el **Cyberpunk**, la informática y la cibernética suele generar o interactuar con algún tipo de cambio de paradigma social o cultural.

indumanoth

REVISTA DE GÉNERO FANTÁSTICO

Número 8 | Enero 2020

PVP: 7,95€



Literatura

La brujería en la literatura fantástica anglosajona

Diversidad lingüística en la literatura de género española

El eterno retorno y *El Atlas de las nubes*

Regresando a las raíces del género

Reseñas

Un poco de odio

Una órbita cerrada y compartida

Arte

Piotr Jabłoński

Videojuegos

Greedfall

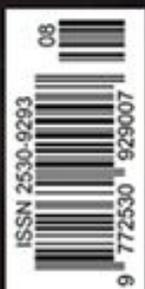
Exclusivas con

JOE ABERCROMBIE

ANNA STAROBINETS

TADE THOMPSON

JOHN SCALZI



Ficción

Kij Johnson | Alberto Caliani | Anabel Samani | David Orión Pena

La revista ***Windumanoth*** es una publicación, tanto digital como en papel, centrada principalmente en la literatura fantástica y realizada en España. Entre sus páginas encontraremos artículos relacionados tanto con la ciencia ficción como con el terror y la fantasía.

Esta revista, dirigida por **Víctor Blanco**, recibe financiación a través de la plataforma Patreon de micro mecenazgo para continuar su existencia. Es decir, no hay un gran grupo editorial detrás de ella y eso se nota mucho en el contenido seleccionado, puesto que se puede apreciar artículos que de verdad son interesantes y elegidos con gran criterio, en vez de promocionar los propios artículos de la editorial.

Su contenido abarca desde reseñas y críticas de novelas, entrevistas a autores y artistas, cuentos cortos no publicados anteriormente hasta breves análisis de videojuegos.

Es una revista bastante completa que aunque centrada en la literatura, muestra al lector breves pinceladas de otros temas convirtiéndose en una publicación interesante y entretenida.

Puesto que es una revista, la maquetación y elementos visuales cobran especial importancia. En este sentido estético, cumple con la calidad esperada. Además, podemos encontrar entrevistas a artistas y ejemplos de sus obras. La maquetación está pensada para una revista en papel a doble hoja, como es costumbre, donde las ilustraciones se aprecian de forma excelente. En digital, esto dependerá de la pantalla de cada dispositivo, sin embargo no están disponibles para el libro electrónico.

En cuanto a los relatos cortos publicados, vienen firmados por escritores con bagaje, que de una forma u otra se dedican de forma profesional a escribir relatos, dejando a un lado a los escritores noveles.

Además se puede encontrar análisis sobre la trayectoria de algunos de los escritores del género más famosos. Por ejemplo, en el número de la revista dedicada a **Ursula K. Le Guin**, repasan su trayectoria y su obra por el fallecimiento de la escritora a principios del año 2018.

Y aquí puede residir la clave de esta revista, está redactada por grandes aficionados y profesionales de lo fantástico. Donde el lector, además de encontrar información útil y de calidad, disfrutará compartiendo la misma afición con escritores españoles.

También se pueden encontrar detalles que pueden no agradar al lector, por supuesto, aunque se puede achacar a recursos limitados, sobre todo económicos. Como por ejemplo, las dos o tres faltas de ortografía que hay entre sus noventa páginas.

Decir que es comprensible que hoy en día para sobrevivir sea necesario recurrir a colocar publicidad en tu producto y así poder invertir en más profesionales. Por una parte, es de agradecer que solo sea publicidad relacionada con la literatura pero, por otro lado, esperemos que la revista sea capaz de prescindir de ella lo máximo posible en el futuro.

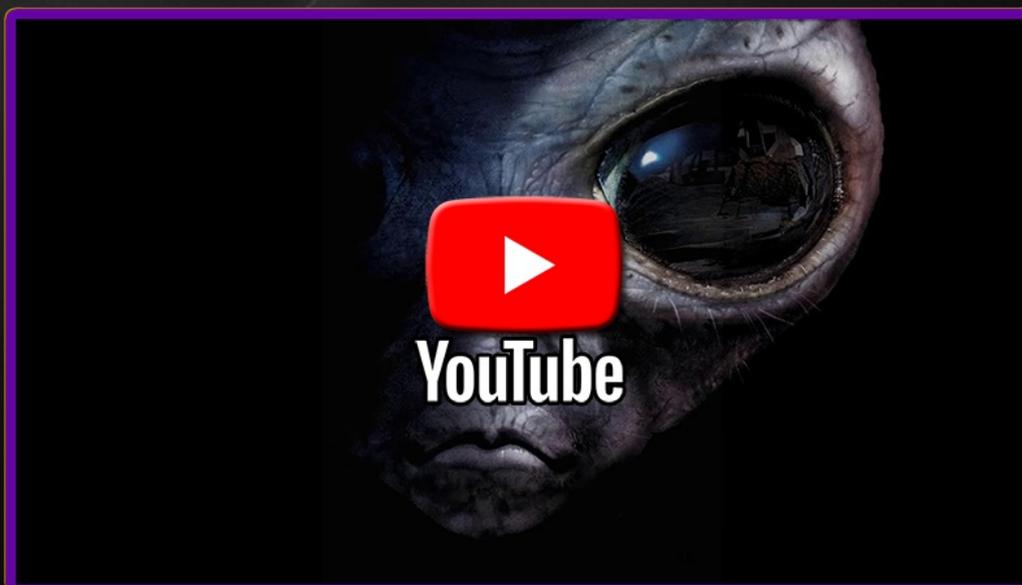
En conclusión, el producto final es una gran publicación en diferentes formatos que ofrece bastantes horas de entretenimiento y a un precio ajustado. Esperemos que continúen por el mismo camino y consigan colocarse como revista de referencia dentro de nuestro género.

Reseña por David Santos López

AUDIORELATOS DE *CIENCIA FICCIÓN*



LA CUARTA LEY, de Nieves Delgado
Voces: Olga Paraiso / Corman



MAZES PRIMER CONTACTO, de Ursula K. Le Guin
Voz: Olga Paraiso

A FILM BY **CHRISTOPHER NOLAN**

TRÁILER / FICHA



TIME RUNS OUT 7.17.20



WRITTEN AND DIRECTED BY **CHRISTOPHER NOLAN**



CIENCIA FICCIÓN GRATIS

NUEVO!



Visítanos en



Me complace presentaros **CIENCIA FICCIÓN GRATIS**, nuestro canal secundario de Youtube. Se trata de un lugar sin ánimo de lucro donde podréis descargaros todo tipo de material de ciencia ficción de forma legal y gratuita.

Si eres un artista y quieres presentar algo de tu trabajo en este canal para que le demos publicidad y visibilidad, envíame un email a: portalcinciayficción@gmail.com

Si conoces obras descatalogadas o material de ciencia ficción libre de derechos que pueda resultar interesante, contacta también conmigo en ese mismo email.

¡Diviértanse con la ciencia ficción y descarguen el material disponible en nuestro canal "**ciencia ficción gratis**"!

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

No lo pienses más y... ¡anímate!

Email: portalcienciayficcio@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**.



Click

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

REGISTRATE

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, DAVID ARTIFACS, GIULIO BETTINO GUZMÁN, HÉCTOR R. ASPERILLA, LUIS GABRIEL TREJOS, NEKOLAND, DAVID SANTOS LÓPEZ, IGNACIO J. ATENAS, OLGA PARAISO, CORMAN, NIEVES DELGADO

Revista Portalcienyayficción N°9 - enero 2020

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

