



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

<http://www.portalcienciayficción.com>

PORTALCIENCIAYFICCION

Revista gratuita. © Todos los derechos reservados - Marzo 2013

CIENCIA

Los chips cerebrales son inminentes
Transhumanismo

CINE

Blade Runner
Prometheus

ENTREVISTAS

Fedor Yanine (Novela Quayos Caeli
enarrant)
Jon Mikel Caballero (Cortometraje
Hibernation)

RELATOS

El ángel exterminador
Esperanza (Serie)
Estación espacial UVR
La condena
La pregunta correcta
Multiverso

VIDEOJUEGOS

La edad de oro del Software Español
Mass Effect
Proyecto Nemesis

ISSN 2255-4807



Nota de la REDACCIÓN

Lo que empezó como una sugerencia de uno de nuestros usuarios registrados, se ha materializado en lo que estás leyendo. Es un orgullo poder presentaros este primer número de revista digital gratuita, dedicada al género de la Ciencia Ficción. Aunque la participación ha sido modesta en esta ocasión y no hemos podido contar con un maquetador profesional (lo he hecho yo mismo), por algo se empieza (y el resultado me parece más que interesante y correcto). Esperamos en próximas ediciones poder ofreceros más material, mejor diseño, y que más gente se anime a colaborar. Confío en que los contenidos sean de vuestro gusto y agrado. Buena lectura!

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

ÍNDICE de contenidos

- 
01. Índice y Nota de la redacción
 02. Relato: El ángel exterminador **Raúl Fries**
 03. Ilustración por **Francisco Javier**
 05. Entrevista: Jon Mikel Caballero (Director) **Víctor Vila**
 10. Artículo: Transhumanismo **Nieves Delgado**
 15. Relato: Estación espacial UVR **Víctor Vila**
 17. Dibujos por **Francisco Javier**
 18. Videojuego: Proyecto Nemesis **Víctor Vila**
 19. Cine: Blade runner **Koldobika Ascaso**
 23. Relato: La pregunta correcta **Nieves Delgado**
 28. Entrevista: Fedor Yanine (Novelista) **Víctor Vila**
 33. Dibujos por **Francisco Javier**
 34. Relato (Serie): Esperanza **Danny Díaz**
 37. Artículo: Chips cerebrales inminentes **Víctor Vila**
 39. Relato: La condena **Nieves Delgado**
 41. Videojuego: Mass Effect **Danny Díaz**
 47. Relato: Multiverso **Fedor Yanine**
 55. Cine: Prometheus **Víctor Vila**
 57. Artículo: Edad de oro del Software Español **Carlos Climent**
 60. Ilustración y dibujos por **Francisco Javier**
 61. Participantes de la revista.

RELATO: EL ÁNGEL EXTERMINADOR

Por Raúl Frías Pascual

El ser no es ni alto ni bajo, ni flaco ni gordo. Tiene el pelo largo, negro como el fondo del abismo; también una barba muy poblada, tanto, que apenas se intuyen retazos de su piel tostada por un millar de soles distintos. Viste un abrigo negro y luce unas gafas de gruesos cristales capaces de resistir cualquier tipo de radiación, por intensa que ésta sea. Esconde la mano derecha en el interior del bolsillo correspondiente del pomposo pantalón de cuero ornamentado con flecos. La otra, libre, juegotea con una esfera plateada. La lanza y recoge, una vez tras otra. En lo alto brillan dos astros de luz rojiza situados a diferente altura. El cielo es una gigantesca alfombra ambarina sin nubes ni formaciones similares. El planeta posee atmósfera, pero las condiciones climatológicas son muy adversas: hace calor, muchísimo calor. Bajo sus pies, alrededor, en el lejano horizonte y, en definitiva, por todas partes, sólo existe arena. Un desierto de arenas azuladas cubre completamente la superficie.

El individuo sonríe. Es una risa áspera, violenta.



Una mueca de forzada satisfacción, de aburrimiento crónico. Si otro ser humano, clon o ser viviente de cualquiera de las razas aliadas contemplase aquellos dientes picudos, afilados, bordeando los labios agrietados por la alta temperatura, de seguro se estremecería al instante. Pero allí no hay nadie más. Sólo está él. El décimo en su especie. El más odiado y temido de los seres que pueblan el Universo. Incluso las Confederaciones Limítrofes le tienen miedo. Ha existido desde tiempos inmemoriales, cuando el ser humano vivía enclaustrado en un solo planeta. Algunos lo llamaron Dios, otros quisieron otorgarle matices más concretos, conociéndole simplemente por Muerte. Nadie sabe en realidad quién o qué es. Vaga por las estrellas desde el principio de los tiempos. Las leyendas afirman que es anterior a la creación del Universo, al espacio y al tiempo, precursor de la nada metafórica que dio lugar a lo demás. Él es Él. Pocos lo han visto, y nunca se ha recogido testimonio visual, oral o escrito de su existencia. Es viento, polvo de estrellas, susurros en la oscuridad. Y es, sobre todo, destrucción.

Los viejos pueblos de los Planetas Remotos afirman que es un igualador, un ente enviado para preservar el equilibrio de la vida. Él es quien decide la evolución y predominio de una especie sobre otra. Los habitantes de estos pueblos, considerados por el resto de los afiliados a la Confederación Galáctica



descendientes directos de los antiguos terrícolas, creen que este ser fue, entre otras cosas, el encargado de acabar con los dinosaurios. Por ejemplo. También se cree, más recientemente, que ha exterminado la vida en numerosos planetas. Es el caso de Iti-Tau. El planeta, considerado enano, albergaba una amplísima colección de especies animales y vegetales; fauna y flora que, de la noche a la mañana, desapareció sin dejar rastro. En su lugar quedó un desierto de arena azul. Este desastre, como tantos otros, se atribuyó —después de varios análisis— a una circunstancia de viabilidad imposible, es decir, a Él.

El ser del abrigo negro detiene su jugueteo y mira la esfera. La ha utilizado tantas y tantas veces, que ya no le sorprende su capacidad destructiva; sin embargo, cada vez que termina un trabajo, no puede evitar sonreír de satisfacción. Esta vez no es una excepción. Sin moverse del sitio, observa una última vez su obra. A escasos centímetros de su posición aprecia el saliente picudo de lo que horas antes era la torre de una hermosa catedral. El Arte, por supuesto, no le interesa lo más mínimo. En su conciencia sólo concibe la belleza en el caos, en la desolación. Por algo es un Exterminador. Ése es en realidad su verdadero nombre.

Sin borrar la violenta sonrisa de sus labios, se gira y da varios pasos hacia el interior del desierto. Segundos después, su presencia es apenas un vago recuerdo sepultado entre la efímera memoria de las cápsulas de arena sintética.

Raúl Frías Pascual



Ilustración por Francisco Javier Cruz Sol

ADAM QUINTERO

MANUELA VELLÉS



HIBERNATION

DIRECTED BY JON MIKEL CABALLERO

JESSI TÁNIA DA FONSECA ■ ROY BALAÑA ■ CLARA ÁLVAREZ ■ MARC ZOBRIJA
■ ALMUDENA RUIZ ■ SUSANNA DE LA FUENTE ■ CRISTIAN AMORES ■ FERNANDO POCOSTALES
■ JON MIKEL CABALLERO ■ FLO BASTIDE ■ ALEX GUIMET ■ ELENA RUIZ ■ CHUCKY NAMANERA
■ CRISTIAN GUILARRO ■ SERGIO G. SÁNCHEZ ■ GERARDO PIRES ■ CRISTIAN GUILARRO ■ JON MIKEL CABALLERO
■ ERIC NAVARRO ■ JON MIKEL CABALLERO ■ JON MIKEL CABALLERO

ENTREVISTA: JON MIKEL CABALLERO

Por Víctor Vila Muñoz

Director del cortometraje "HIBERNATION"

BIOGRAFÍA

Jon Mikel Caballero (1985, Pamplona) es un prometedor Director licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Navarra.

Desde la infancia cultivó un interés imparable por expresión visual a través del dibujo, la pintura, el comic y cortometrajes caseros bajo la técnica stop motion.

Su primer cortometraje como director, 'DISTOPÍA' (2008), fue autoproducido y rodado entre amigos con el televisivo Iban Garate como protagonista. El corto se alzó con el premio al mejor corto en video en el Festival del X Cine de Pamplona.

Tras cursar un Master en Dirección Cinematográfica por ESCAC y rodar en él varias piezas de ficción, pasa a trabajar en la industria en equipos de dirección de largometrajes como 'BRUC' (Daniel Benmayor, 2010) y más tarde como asistente personal del director Kike Maíllo en el drama de ciencia ficción 'EVA' (2011).

Previo a su entrada en el anticipado filme de J.A Bayona 'THE IMPOSSIBLE' (con Ewan McGregor y Naomi Watts), donde ejerció de asistente personal del director y director del documental making of, se embarca en la escritura del guión de 'HIBERNATION', su primer cortometraje de alto presupuesto, rodado en septiembre de 2011.

Entre el equipo que conforma HIBERNATION, encontramos a Cristian Guijarro (Dir. Producción 'La victoria de Úrsula', 'Algo queda'), Sergio G.Sánchez (Guionista de 'El orfanato' y 'The Impossible') como productor asociado, Elena Ruiz (Montadora de 'El Orfanato', 'Eva' o 'Verbo'), Eugenio Mira (Compositor 'Los cronocrímenes'), Clara Álvarez (Dir. Artística) o Tânia Da Fonseca (Dir. Fotografía). El corto ha sido protagonizado por los actores Adam Quintero y Manuela Vellés.

SINOPSIS

Joseph es un astronauta llamado a llegar donde ningún otro hombre a llegado en el Universo gracias al programa 'Hibernación'. Pero algo surge entre él y su instructora Claire, y las decisiones que parecían inquebrantables comienzan a agrietarse. La cuenta atrás ha comenzado.



1. ¿Cuándo empezaste a tener en cuenta dedicarte al mundo del cine, y qué impedimentos encontraste para ello?

Personalmente, creo que todavía no he tenido claro cuándo lo decidí. O si lo he hecho. Creo que nace más de una necesidad inconsciente de contar una historia a través del arsenal de herramientas que ofrece el cine. Indudablemente, para intentar meterte en esto debes amar el cine por encima de cualquier cosa. Existen muchísimos cinéfilos que lo aman de esa misma manera, y a menudo con mucha más cultura cinematográfica que los propios realizadores, pero que no necesitan hacerlo. Por otro lado, están los que quieren hacerlo por un tema de reconocimiento, fama o sentirse en ese club denominado “artistas”. Para mí, decidir hacer cine es más satisfacer la curiosidad de utilizar ese medio y de descubrir si sabes comunicarte a través de él o no. Reunir la determinación, las fuerzas y la paciencia necesaria para embarcarte en un proyecto, y ver si llega a buen puerto o se hunde por el camino. La sensación de tremendo riesgo, pero la de verte a la vez de estar empujado por un impulso automático e irracional.

2. ¿Podrías hablarnos un poco del proceso de creación del corto?

La idea inicial llegó por sorpresa, en la clásica noche en la que no te puedes dormir y te pones pensar en cosas. No es que saliera un argumento completo de aquello, pero sí la idea de explorar la hibernación como eje central para contar un conflicto de alguien. No solo como introducción o cierre a una historia, como se suele ver habitualmente en cine, sino como punto central. El resto de la idea se me ocurrió en un viaje de autobús, escuchando una canción de Whitesnake llamada ‘Til the end of time’, que habla de querer a alguien hasta el fin de los tiempos, hasta que el sol deje de brillar, y me pregunté: ¿Cómo se puede esperar tanto para reencontrarte con alguien que quieras? ¿Cómo se puede esperar hasta que el sol deje de brillar? Y la respuesta era: a través de la hibernación.

El guión iba tomando forma, pero no fue hasta que se lo leyó Kike Maíllo (director de ‘EVA’), quien detectó algunos puntos fuertes y otros mejorables y me puso en contacto con el guionista Eric Navarro. A partir de ahí, todo fue más fácil; auné fuerzas con el productor Cristian Guijarro de Ainur Films y reunimos a un equipo para construir la producción a base de mucha ilusión y mucho esfuerzo.

3. Si no me equivoco, la campaña de crowdfunding “Apadrina un Frame”, solo ha servido para cubrir los gastos de la postproducción. ¿Por qué no os propusisteis la financiación completa de todo el corto mediante este método?

El corto es básicamente autoproducido, con el apoyo también de Sergio G. Sanchez y Gerardo Piris como productores asociados. No te negaré que la primera opción fue levantar el proyecto a través de subvenciones, pero lo intentamos en su momento y no fue posible. Así que tras volver del rodaje de “Lo Imposible”, donde hice el documental / making of, decidí invertir todo lo que había ahorrado durante los últimos años en Hibernation.

Una vez llegamos a la post-producción, nos dimos cuenta de que nos quedábamos cortos de dinero para terminarlo porque faltaba grabar la banda sonora, hacer la tirada de copias en DVD y la distribución en festivales. Si no hubiera dinero para estas últimas etapas, ni siquiera se podría mover el corto terminado.

Por eso recurrimos al crowdfunding y tras cuarenta días de campaña pudimos recopilar lo que nos faltaba gracias al fabuloso interés y apoyo de los “micromecenas”, a los que les debemos más que los regalos prometidos.

4. Hibernation nos habla, como su título indica, de la hibernación... ¿Ves probable que en el futuro este método se utilice y se extienda masivamente? ¿Y qué repercusiones tendría para la sociedad?

Para poder escribir el guión investigué cosas sobre el tema. Actualmente, lo más reciente que se sabe es que las agencias espaciales experimentan con un narcótico proveniente del opio llamado DADLE, que frena, a través de la genética, el funcionamiento de las células. Este tema está brevemente

introducido en el corto. Por el momento están experimentando con roedores, pero están muy interesados en conseguir resultados positivos para el uso en humanos. Sin un mecanismo así, no se puede plantear una travesía espacial tripulada a grandes distancias por limitaciones como la edad humana, el almacenamiento de alimentos, preservación, oxígeno, etc. También es cierto que de ser un éxito, el primer uso que se le daría no es propiamente la hibernación, sino la conservación de órganos vitales destinados al trasplante. Pero precisamente son los órganos lo que más preocupa a los investigadores, ya que una cosa es ralentizar las células humanas y otra que un cuerpo recupere el funcionamiento correcto de todos sus órganos una vez 'despierto'. Tiempo al tiempo, supongo.



Fotograma Hibernation

5. ¿Qué aspecto del corto te parece más destacable y acertado, y siendo autocrítico, cuál es el que más te decepciona o podría mejorarse?

Lo que más me gusta del corto es que plantea un conflicto entre dos personas que han descubierto, sin planteárselo y casi por accidente, que se quieren, pero que están destinados a separarse para siempre. En poco más de quince minutos es muy difícil condensar tanta historia, tanto arco y que resulte mínimamente emocional y emocionante. Yo estoy muy contento de cómo ha quedado, y creo que lo hemos conseguido. El punto negativo diría que es precisamente el mismo, ya que trasladado al marco de un largometraje se le podría sacar muchísimo más provecho al argumento y al desarrollo a los personajes. Son las dos caras de la misma moneda.

6. ¿Cómo ves el panorama del cine Español actualmente? ¿Y concretamente el de género de Ciencia Ficción?

La apreciación del cine español está abandonando poco a poco lo que despectivamente muchos creímos que era y se está presentando como un producto artístico tan

atractivo y competitivo como puede ser el norteamericano. Ciento es que sigue habiendo todavía muchas producciones españolas que ni interesan mucho al público, ni reportan muchos beneficios, pero es igualmente cierto que las películas más taquilleras de año 2012 son españolas ('Lo Imposible', 'Tengo ganas de ti', 'Tadeo Jones'). El éxito de 'Lo Imposible', en la que tuve el privilegio de trabajar, es un récord histórico en tiempos de crisis. Buen ejemplo de lo que se puede hacer si se sabe cómo.

En cuanto a la ciencia-ficción española, las cosas no se ven tan claras. La verdad es que hay infinidad de festivales de cine fantástico en este país, pero creo que en la reunión de géneros Terror + Fantasía + Ciencia-ficción, el Terror siempre ha salido ganado con sobradísima diferencia. Hay muy poca tradición de proponer ideas CiFi en nuestra industria y los títulos más importantes que nos ha dado, como pueden ser 'Abre los ojos', 'Los Cronocrímenes' o 'Eva' por citar algunas recientes, han sido reconocidas por los seguidores (a mi me fascinan), pero quizás no tanto por el público general. Creo que no tiene por qué ser así siempre y que con tenacidad y esfuerzo podemos ir añadiendo títulos más y

más exitosos, además de su calidad intrínseca. Ejemplos como ‘Lo Imposible’, que sin ser exactamente de género (algunos la englobarían en “cine de catástrofes”), van abriendo puertas a retos que a nadie se le pasarían por la cabeza antes. Ojalá siga así.

7. ¿Es posible abonar nuevos terrenos y temáticas en la ciencia ficción, o ya todo está planteado y solo se trata de profundizar en unos términos ya postulados?

Como en cualquier cosa, hay infinitas cosas que decir en este género. Todo parece estar contado, hasta que viene alguien, le da el enfoque apropiado y original y te quedas sin entender cómo a nadie se le había ocurrido antes. Lo que suele ocurrir es que como vivimos en el presente y vemos pasar por delante de nuestras narices todo lo que se genera, ese bombardeo nos da la percepción de que todo está agotado y de que antes había más originalidad. Seguro que si te sueltan en la década de los 50, edad dorada de la ciencia ficción, y ves todos los títulos que se lanzaron, por decir algo, en 1956, semana tras semana, entonces también dirías que se había agotado la originalidad: ¡todas trataban el poder atómico!

Títulos esenciales como “Viaje a la luna”, “Metrópolis”, “Ultimátum a la tierra”, “2001”, “La Guerra de las Galaxias”, “Regreso al futuro”, “Matrix” o “Hijos de los hombres”, nos demuestran que en cada época siempre hay y habrá títulos revolucionarios y necesarios.

8. ¿Nos puedes contar alguna anécdota curiosa o consideración interesante que te haya sucedido, relacionada con tu experiencia en el cine?

A veces mucha gente me pregunta, “Ahora que trabajas en cine ya no serás capaz de ver la películas como antes, ¿no?”. Suelen creer que cuando estudias y trabajas con las herramientas de cine eso te convierte en un snob con gustos complicados. Para nada. Lo que te puedo decir es que ahora disfruto más que nunca de una peli si está bien hecha y me lo paso fatal cuando es mala. Osea, lo mismo que me pasaba antes, pero sabiendo ponerle nombre a algunas cosas. Al final, para gustos los colores, y cada uno debe tener los suyos.

9. ¿Qué es lo más difícil de hacer cine? ¿Y lo más sencillo?

Lo más difícil es que abarca muchísimas artes. Como director tienes que elegir la dirección que toman cada una de ellas y coordinar que cada jefe de equipo no se aleje de allí, sino que las asimile, las enriquezca y las mejore. Si lo piensas, hay infinitas posibilidades para decidir dónde pones la cámara y qué movimiento hace, cómo viste el personaje, como se peina, cómo es el sitio donde sucede la acción, cómo está iluminado, cómo editar el material, cómo se sonoriza, qué música lo acompaña... Cada mínimo aspecto del proceso tiene infinitas alternativas y decidir cuál es la mejor entre todas las posibles es algo que te tiene siempre pensando, inquieto.



Foto de rodaje

Lo más sencillo es... bueno, todo puede ser extremadamente complicado si le das vueltas. Quizá, sentarse con gente a verlo una vez terminado.

10. ¿Tienes ya algún plan o idea en mente para tu próximo proyecto como director?

Alguna idea hay, pero todavía en proceso embrionario. Hay que explorarla bien para ver si puede ser interesante o es mejor desecharla. En general, como director, la máxima aspiración es dirigir largometrajes por las cosas que te comentaba en la anterior pregunta. Es el reto total. Mientras tanto, todo lo que se pueda dirigir por el camino (cortos, making of, documental, series, publicidad, videoclips) será más que bien recibido y una sala de ensayo perfecta.

11. Si te ofrecieran todos los recursos para rodar la película que quisieras, ¿Qué querrías realizar?

Sin duda ciencia ficción. Hay algo en ese género que inconscientemente está en casi todas mis películas favoritas, desde que era pequeño hasta hoy. A veces sutilmente como "El show de Truman", en otras literalmente como puede ser "Alien". Hay algo en esa forma de hacer experimentar al hombre bajo premisas científicas que abre una puerta de posibilidades narrativas, visuales y filosóficas que otros géneros no pueden.

12. ¿Qué consejos darías a las personas que quieren dedicarse al cine y seguir tus pasos?

Bueno, creo que no he logrado remotamente lo que quiero conseguir hacer. Lo poco que podría decir en mi posición es animar a la gente a probar, a caerse y a levantarse, mil veces mejor que una, porque cada vez hacen menos daño. Seguir la intuición y no dejar que otros te la alteren. Acostumbrarse un poco a sufrir cuando toca porque ver las cosas terminadas lo compensa todo. Pero sobre todo, ser muy autocrítico con lo que haces: Si no perdonas un aspecto en las obras de otros, ¿por qué te lo perdonas a ti mismo?

Pues muchas gracias por prestarte a la entrevista, y que tengas muchísima suerte en el futuro.

Víctor Vila Muñoz

“ Si me ofrecieran todos los recursos para rodar la película que quisiese, querría realizar sin duda ciencia ficción. ”

ARTÍCULO: TRANSHUMANISMO

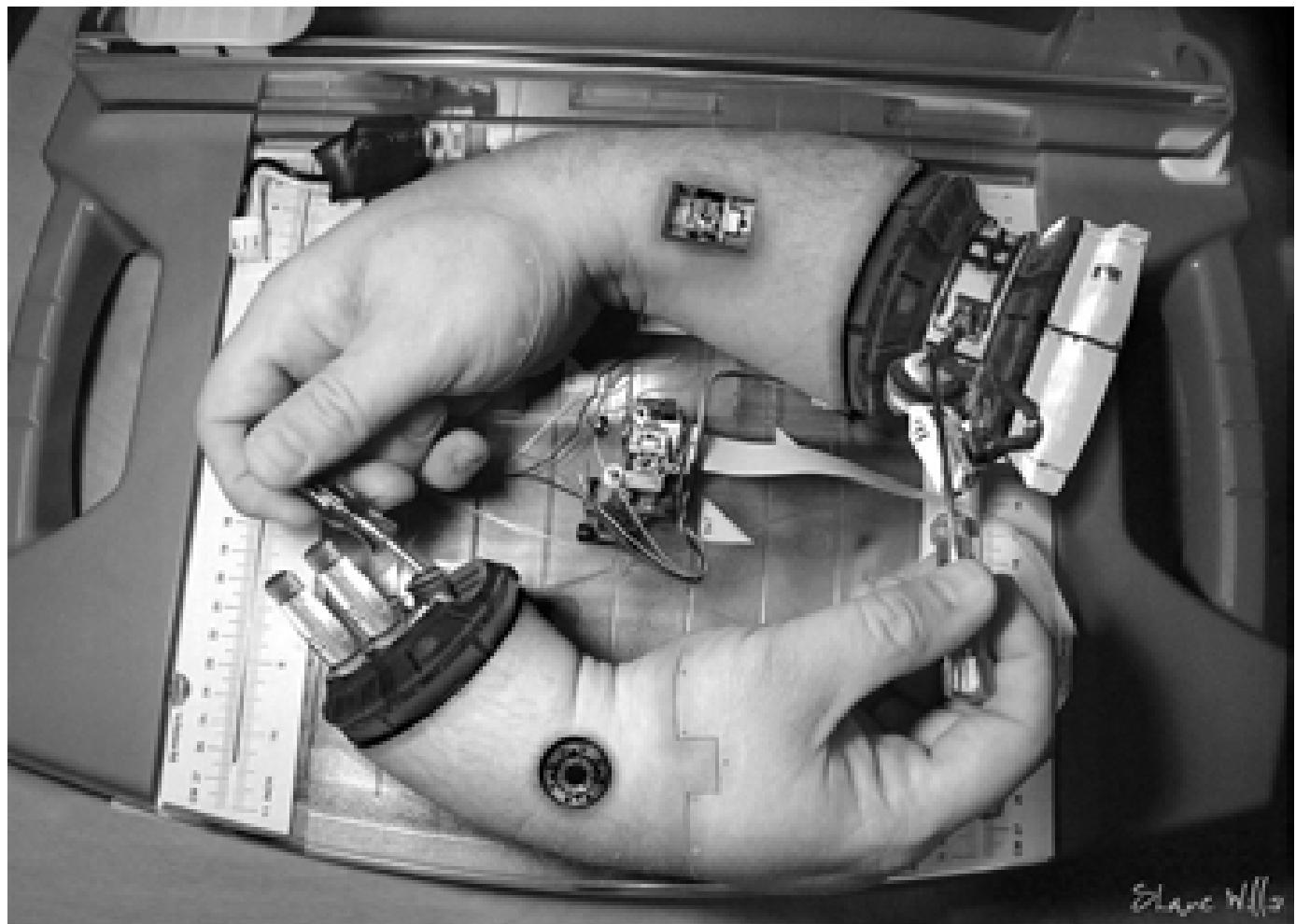
Por Nieves Delgado

ORÍGENES

El ser humano, como cualquier otra especie del planeta, está sometido a los designios de la evolución biológica, ese proceso que nos va cambiando y propiciando que seamos capaces de adaptarnos razonablemente al entorno. Pero nuestra especie, por primera vez en la historia del planeta, ha alcanzado un nivel tal de complejidad que puede plantearse un nuevo mecanismo de avance; la evolución dirigida y consciente. En este momento histórico en el que estamos, somos capaces de manipular tecnológicamente nuestro propio ADN y en muy poco tiempo podríamos, si quisieramos, configurarnos a nosotros mismos y decidir hacia dónde queremos dirigir nuestro destino. Sería el primer paso evolutivo capaz de trascender a la propia naturaleza y estaría impulsado por una simbiosis profunda entre organismo biológico y tecnología. El resultado sería un ser humano «mejorado», un posthumano liberado ya de la tiranía de los designios de las leyes naturales.

Tales son las premisas del movimiento filosófico e intelectual llamado transhumanismo (simbolizado como H+, homo plus), cuyo origen se sitúa en un texto, «Nuevas botellas para vino nuevo», escrito en 1957 por Julian Huxley, biólogo británico y hermano del famoso escritor Aldous Huxley. En él se puede leer: «La especie humana puede, si así quiere, trascenderse a sí misma, no sólo enteramente, un individuo aquí de una manera, otro individuo allá de otra manera, sino también en su integridad, como humanidad. Necesitamos un nombre para esa nueva creencia. Quizás transhumanismo puede servir: el hombre sigue siendo hombre, pero trascendiéndose a sí mismo, realizando nuevas posibilidades de, y para, su naturaleza humana».

Pocos avances experimentó esta idea hasta los años 80, en que tuvo lugar la primera reunión oficial de transhumanistas en la Universidad de California, que pasaría a ser el centro neurálgico del movimiento. A partir de aquí, y espoleado por

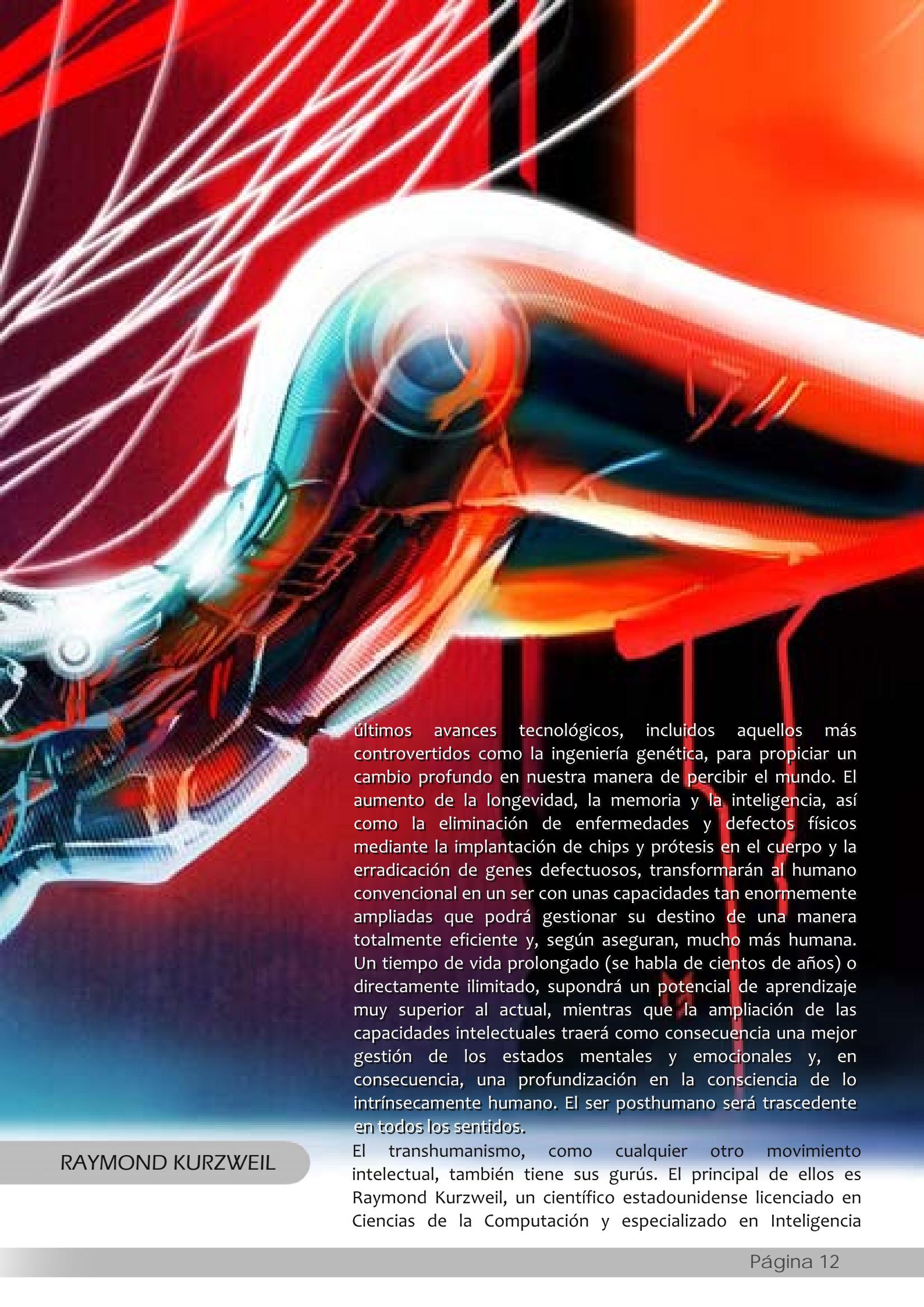


nuevos y excitantes avances como la nanotecnología o la criogénesis, el movimiento se va extendiendo hasta que finalmente se funda la World Transhumanism Association (WTA), que lucha en foros internacionales por el reconocimiento de la legitimidad de los ideales transhumanistas. En 1999, la asociación redacta y aprueba la Declaración Transhumanista, un manifiesto que recoge los principios básicos de este novedoso sistema de pensamiento. Partiendo de esas premisas, son hoy en día varias las asociaciones de alcance internacional, algunas de ellas con intereses biotecnológicos en juego, que propugnan y defienden los ideales transhumanistas.

OBJETIVOS



Pero ¿cómo se concibe el cambio evolutivo que debemos llevar a cabo para convertirnos en posthumanos? El fin último es transformar al ser humano aumentando sus capacidades físicas e intelectuales y minimizando aspectos de su existencia que pudieran resultar penosos o indeseables, como la enfermedad o la propia muerte. Así, los transhumanistas no dudan en echar mano de los



últimos avances tecnológicos, incluidos aquellos más controvertidos como la ingeniería genética, para propiciar un cambio profundo en nuestra manera de percibir el mundo. El aumento de la longevidad, la memoria y la inteligencia, así como la eliminación de enfermedades y defectos físicos mediante la implantación de chips y prótesis en el cuerpo y la erradicación de genes defectuosos, transformarán al humano convencional en un ser con unas capacidades tan enormemente ampliadas que podrá gestionar su destino de una manera totalmente eficiente y, según aseguran, mucho más humana. Un tiempo de vida prolongado (se habla de cientos de años) o directamente ilimitado, supondrá un potencial de aprendizaje muy superior al actual, mientras que la ampliación de las capacidades intelectuales traerá como consecuencia una mejor gestión de los estados mentales y emocionales y, en consecuencia, una profundización en la conciencia de lo intrínsecamente humano. El ser posthumano será trascendente en todos los sentidos.

El transhumanismo, como cualquier otro movimiento intelectual, también tiene sus gurús. El principal de ellos es Raymond Kurzweil, un científico estadounidense licenciado en Ciencias de la Computación y especializado en Inteligencia

RAYMOND KURZWEIL

Artificial cuyo trabajo en este campo se basa en la «Ley de los rendimientos acelerados»; según esta ley, el avance tecnológico se está produciendo en la actualidad no de una manera lineal, sino exponencial (es decir, muy acelerada), lo cual nos llevará a alcanzar en el plazo de unos pocos años un punto que él llama «la singularidad» y que será crucial para la evolución de la especie humana.

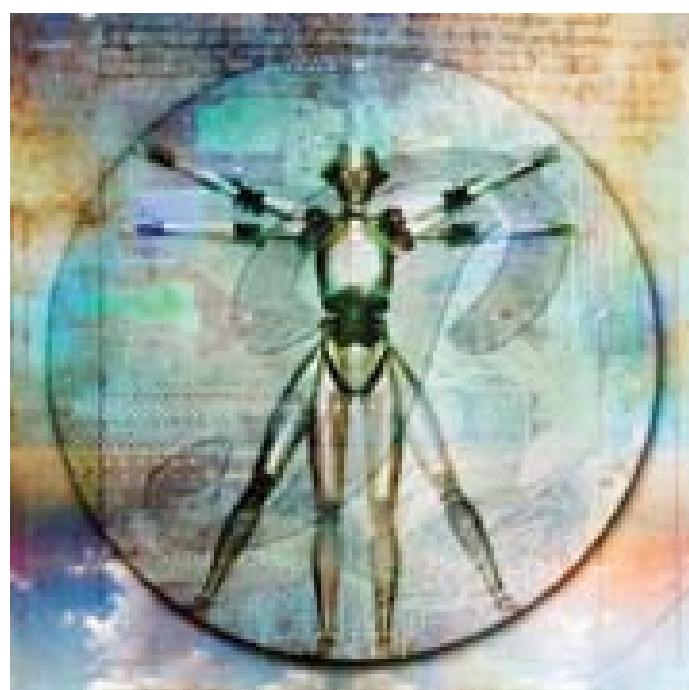
Esta ley no es más que la extrapolación de la famosa Ley de Moore, que describe un patrón de crecimiento exponencial en la complejidad de los circuitos integrados, y según la cual aproximadamente cada dos años se duplica la velocidad de procesamiento de un ordenador. Según Kurzweil, esta característica de crecimiento acelerado, que él amplía a todo el conjunto de la

tecnología, nos llevará hasta un momento concreto, la singularidad (que él sitúa sobre el año 2050), que será el punto de ruptura con el antiguo ser humano; en ese momento, la Humanidad habrá conseguido el progreso tecnológico y el nivel de creación de conocimiento necesarios para trascenderse a sí misma y acceder a un nuevo estadio evolutivo.

DEBATE

Los ideales transhumanistas son a menudo simplificados y caricaturizados como la «robotización» del ser humano, no en vano las principales críticas al movimiento surgen de la posible deshumanización que este proceso conllevaría. Los sectores más conservadores cuestionan la modificación del estado natural de la especie en sí mismo y advierten ante la aplicación de una eugenesia activa en la población como un alejamiento de esa esencia de humanidad.

Pero lo cierto es que desde siempre el ser humano ha buscado mejorar sus condiciones de vida modificándose a sí mismo y a su entorno, y surgen entonces cuestiones de índole moral difíciles de resolver; porque, ¿acaso no es manipulación de la naturaleza el uso masivo de vacunas, pongamos por caso? Y en otro orden de cosas, ¿es realmente ético no hacer ciertas intervenciones que paliarían situaciones de sufrimiento para algunos individuos? Supongamos, por ejemplo, que sabemos que



un feto tiene un gen defectuoso que le va a acarrear un cierto retraso mental; ¿de verdad deberíamos dejar que la naturaleza siguiera su curso aun cuando pudiéramos tecnológicamente desechar ese gen e insertar uno sano en el ADN del feto? Y si aceptamos esto como éticamente válido, ¿dónde ponemos la barrera? Por debajo de un coeficiente intelectual de 70 (considerado el límite del retraso mental) estaría permitido, pero para un coeficiente de 72, ¿no? ¿Por qué? ¿Y por qué no aprovechar los avances que la tecnología nos ofrece para elevar el coeficiente mental de toda la población?

Este tipo de planteamientos ponen en contraposición dos éticas muy diferentes; la ética de la no intervención, que aboga por una comunión más íntima con la naturaleza y que deja entrever una cierta identificación del ser humano con su organismo biológico, frente a la ética de la intervención activa, que defiende la obligación moral de paliar el sufrimiento y mejorar las condiciones de vida a través de todos los medios posibles, incluida la tecnología. Ambas cuentan con acérrimos defensores y detractores, y responden a filosofías de vida diametralmente opuestas.

Surgen también otros aspectos cuestionables a partir de la teoría transhumanista, como la posible acentuación de la estratificación social al no ser la tecnología accesible económicamente a toda la población por igual. Son muchas las novelas de ciencia ficción que advierten sobre este peligro dibujando un paisaje distópico en el que las personas más acomodadas de la sociedad son las que gozan de ciertos privilegios accesibles solo a través del poder económico, como por ejemplo la

inmortalidad. Y también hay numerosas llamadas de advertencia sobre una posible explotación del ser humano en base a la consecución de nuevos entes como clones y cyborgs, o sobre la utilización de la tecnología como instrumento de eugenesia en aras de la búsqueda de una nueva «raza superior» mediante la selección genética. Son muchos los frentes abiertos en el horizonte del transhumanismo y muy rápidos los cambios sociales que están propiciando los avances tecnológicos. Tal vez estemos en un momento crucial en el que debamos elegir entre coger un tren o dejarlo pasar de largo.

CIENCIA FICCIÓN

A pesar del profundo calado de los planteamientos transhumanistas, la literatura de ciencia ficción no se ha visto impregnada por sus postulados tanto como podría parecer a priori. Y cuando aparece alguna pincelada, es siempre en el contexto de un futuro profundamente distópico y perturbador, como sucede con el subgénero cyberpunk, principal heredero de los planteamientos transhumanistas. Cyborgs atormentados, humanos sin emociones y máquinas dominantes son los principales elementos de estas obras, sin duda reflejo de las objeciones de la sociedad ante los adelantos tecnológicos y sus aplicaciones en humanos. No obstante, y aunque hay varias novelas que sí rozan el tema en algún momento, existe un reducido número de obras que lo tratan más o menos directamente; *Homo Plus* (1976) de Frederick Pohl; *Ciudad Permutación* (1994) y *Diáspora* (1997) de Greg Egan; y *Cismatrix* (1985),

de Bruce Sterling son buena muestra de ello. Más extendida está la estética transhumanista en el cine, donde la interacción entre humanos y máquinas suele dar como resultado un espectáculo visual bastante llamativo; películas como *Blade Runner*, *Gattaca* y *The Matrix*, e incluso alguna rareza anime como *Ghost in the Shell*, bordean el tema pero sin llegar a abordarlo de lleno.

Tal vez esta escasez de obras que recojan el pensamiento transhumanista no es más que el reflejo de un cierto desinterés hacia el tema. Pero si la Ley de Moore se sigue cumpliendo como hasta el momento y el progreso tecnológico tiene lugar al ritmo que predice la Ley de los Rendimientos Acelerados, tarde o temprano tendremos que enfrentarnos a cuestiones de esta índole y, necesariamente, el debate se trasladará al ámbito social.

Nieves Delgado



RELATO: ESTACIÓN ESPACIAL UVR

Por Víctor Vila Muñoz

—Apaga el motor de distorsión y activa los retropopulsores de frenada, Tanny.

La IA obedece servicialmente.

—Impulso de deformación desactivado. Propulsión superlumínica detenida, Berg. Recorridos 100.000 años luz en apenas 5 meses, y volvimos a regresar al punto de partida.

—¡Todo un éxito! ¿Nos veis desde control? ¡Aquí estamos!

Pero el silencio es la única respuesta a las vibrantes palabras del cosmonauta...

—¿Control? ¿Gaelle? ¿No me oís?

—Nadie en los escáneres. Alguna cosa ha salido mal. —Anota Tanny metódicamente.

—¿Qué demonios! ¿Dónde se han metido todos?

—Los sensores indican que la estabilidad de la burbuja Warp ha fluctuado la línea temporal.

—¿Y dónde estamos ahora?

—Di mejor... «Cuándo».

—¿Acaso hemos viajado en el tiempo, Tanny?

—Estamos en el año 3647 del futuro, si mis cálculos son correctos...

Berg toma velozmente conciencia del significado de tales palabras... Su mundo se derrumba por completo y su rostro languidece como si una enfermedad hubiera salpicado de desesperación desgarradora hasta el último resquicio de su genoma.

—Gaelle... —murmulla entre sollozos, consciente que ya jamás volverá a disfrutar de su amada.

—Berg, lo siento —comenta la IA en un inusual tono de humanidad.

Pasan los minutos entre desesperados gimoteos y exclamaciones plaúdidas... Incapaz de razonar con lucidez, es finalmente Tanny quien sugiere un plan de acción.

—Regresemos a la Tierra, si te parece bien.

Berg asiente, trastornado, y la nave enciende motores dirigiéndose a toda prisa hacia la cuna de la humanidad...

A medida que la astronave se arrima al planeta, el confundido astronauta va profundizando cada vez más en las consecuencias de su inusual situación. Nadie que conozca puede seguir ya con vida, y lo que encuentre llegado a destino, es un desconcertante misterio. A medida que se acercan, detectan algo realmente insólito...

—¿Qué diablos es esa cosa en órbita?

—No me consta, Berg.

—¡Es gigantesco!

—Tiene un radio de 127'42 kilómetros, para ser exactos.

—Verdaderamente increíble...

—Más lo es que no hay señales de vida humana en el planeta Tierra.

—¡Eso es imposible!

—El scanner biomolecular no miente.

La situación parecía no poder empeorar más, pero sin embargo, lo hace a pasos colosales... Durante su ausencia, la humanidad parece haberse extinguido por completo.

—¿Qué puedes contarme acerca de la estructura de... «Eso»? —pregunta conmocionado el humano.

—Aleación desconocida. Imposible análisis biométrico. Ninguno de mis detectores atraviesan esa especie de coraza.

Una hipótesis angustiosamente apocalíptica se apodera de Berg; ¿acaso esa nave extraterrestre aniquiló todos los humanos?

—Un momento... Algo sale de la estructura.

—¿Qué es? ¡Por Dios Tanny! ¡Dime de qué se trata?

—Se acerca veloz, no puedo darte más datos.

El objeto se coloca a un par de kilómetros de la nave, y el cosmonauta lo observa atemorizado.

—Parece... en verdad que no lo sé, pero... diría que es una especie campo de fuerza con algo dentro...

—Imposible analizar su interior. Visualmente parecería ser la mitad de grande que nuestra nave.

Justo después de la vaga sentencia de la IA, Berg empieza a sentir un intenso dolor agudo en la sien y en sus extremidades. Incluso comienza a retorcerse progresivamente...

—¿Te ocurre algo? ¿Qué sucede?

—Tanny, algo va mal... El dolor... Es penetrante... Como si me arrastrara...

Sus células empiezan a centellear insistentemente hasta que, repentinamente, desaparece por completo.

Oscuro.

Silencio.

Destellos...

—¿Es Usted Humano? —pregunta una sutil voz tácita.

El astronauta abre pesadamente los ojos, medio adormecido.

—¿Es usted humano? —insiste el extranjero.

—Yo... sí, por supuesto que lo soy. ¿Dónde estoy?

—Usted ha sido transportado al interior de la estación UVR. Por favor, sígame...

Berg, muy turbado, se incorpora torpemente. Ante sus ojos, un ser de apariencia humanoide y resplandeciente le observa minuciosamente.

—No entiendo nada. ¿Quién eres? ¿Qué ha sucedido? ¿Dónde están todos?

—Por favor, sígame...

Con un gesto conciliador, el ser invita apaciblemente al cosmonauta a acompañarle... Y éste accede titubeante.

El interior de la UVR es todavía más extraño que el exterior. El material de construcción parece holográfico: una extraña mezcla entre virtualidad y campos de energía fotónicos.

El ser, a su paso, parece interactuar con el entorno, como si estuviera trabajando al mismo tiempo que guía al humano hacia donde sea que se dirigen.

Las zancadas de ambos son lentas, pero sin embargo, parecen moverse muy deprisa, como si el suelo acelerase sus movimientos progresivamente.

—No había visto ningún humano desde... —runrunea el extraño humanoide.

El misterioso paseo pronto llega a su fin. Un gigantesco hangar, que se extiende hasta donde la vista alcanza, se asienta majestuoso sobre lo que parece ser una especie de sistema computacional cuántico de aspecto solemne y extraordinariamente avanzado.

—Ya hemos llegado.

—¿Llegado? ¿A dónde?

—Al virtualizador, por supuesto.

—¿Virtu... qué?

—Sí, ya sabe, el lugar donde se desprende de su cuerpo biológico para emprender su virtualización. Berg retrocede sobresaltado y adopta una postura defensiva y desafiante. Ignora el completo significado de tales palabras, pero deduce instintivamente que atentan contra su condición humana.

El ser, muy sorprendido por su reacción, empieza a cavilar y finalmente profiere:

—Hum... Me temo que he cometido un error con Usted. ¿Puedo saber su procedencia?

—En el 2073 hicimos una prueba de motor de curvatura y algo salió mal. Avancé por error en el tiempo hasta 3647, y me encontré con que la humanidad había desaparecido. Luego fui transportado a esta... «estación» gigante, y ahora tú quieras no se qué de virtualizarme —espeta Berg, visiblemente nervioso y alarmado.

—Ya veo. Si me lo permite, indagaré en su memoria para ayudarle a comprender. Según mis datos, en su época empezó todo...

El enigmático y brillante humanoide semitransparente, se acerca al humano muy despacio para no levantar susceptibilidades. Pronto los recuerdos del cosmonauta afloran como un torrente germinado.

* —Gaelle, ya estoy en casa... ¿Gaelle?

—Oh, cariño, no te había oído. Estaba probando el ingenio ese de realidad virtual que nos regalaron Marcus y Sarah...

—¿Otra vez con lo mismo? Ese artefacto nos embobará a todos...

—No digas eso, si ni siquiera lo has probado. La inmersión es increíble... ¡Parece de verdad!

—Yo si te quiero de verdad, Gaelle.

—Y yo a ti, Berg.*

—¿Empieza a entender ahora? —pronuncia el ser.

—Me temo que no del todo...

—La globalización extendida planetariamente permitió a todos los países disfrutar de la tecnología virtual. Con el tiempo, estos sistemas desencadenaron una inmersión total en mundos virtuales de posibilidades infinitas. Entiéndalo, al principio fue solo una aplicación para paliar el malvivir de personas discapacitadas e impedidas, pero muy pronto, y debido a lo adictivo de su uso, se instauró masivamente en todos los hogares a escala planetaria. Con el transcurrir de los años, cada vez eran más las personas que preferían la inmersión virtual a la vida biológica que llevaban. En 2175 una ley permitió el volcado de datos cerebrales en máquinas, para vivir sin cuerpo. Las personas se consagraron masivamente a la existencia virtual, pues esta no concebía límites de ningún tipo. Paulatinamente, durante centenares de años, la Tierra se despobló y esta estación para albergar mentes, creció. Hacía más de mil años que no encontraba un humano en estado biológico, y pensaba que todos ya se habían virtualizado... Hasta que le vi a Usted.

Berg no hubiera creído nada, si no fuese porque esa estación era la prueba viviente de tales acontecimientos. Desamparado y solamente por decir algo, preguntó anodinamente:

—¿Y tú? ¿Quién eres?

—Soy el ingeniero holográfico de la UVR (Universe Virtual Reality). Me ocupo del mantenimiento y buen funcionamiento de la maquinaria que recrea el universo virtual.

—Y Gaelle... Está... ¿Virtualizada?

—Su esposa se unió al mundo virtual a la edad de 73 años. Aunque, obviamente, en la actualidad puede tener el aspecto que quiera.

El panorama que se cierne sobre Berg es desalentador; acceder a vivir virtualmente, o morir de viejo y completamente solo en un mundo sin sus semejantes. El holograma, amablemente le sugiere en tono conciliador...

Al cabo de unos meses...

* —¡No te lo pierdas! Los Rooper han configurado un entorno presencial que permite fusionar tu avatar virtual con... ¿Me escuchas? ¿Pero qué estás haciendo...?

-Nada, Gaelle... Estaba pensando en... Cosas mías. Veamos eso que me comentas... *

Víctor Vila Muñoz



Dibujos por Francisco Javier Cruz Sol

VIDEOJUEGO: PROYECTO NEMESIS

Por Víctor Vila Muñoz

EL JUEGO

Proyecto Nemesis es un sencillo y clásico **Retrogame** de naves con Scroll vertical, inspirado en las máquinas recreativas de los 80s. La nave inicial puede incorporar 4 partes más, que permiten aumentar su velocidad y capacidad de disparo. También se pueden lanzar bombas, obtener inmunidad, y restaurar energía perdida.

Los programas que he utilizado para su elaboración son el *Adobe Photoshop* y el *Image Ready* para las imágenes, el *Cubase SX* para los efectos de sonido, y finalmente el *Macromedia Flash* para la programación en lenguaje *ActionScript*.

Para los gráficos he recortado y retocado imágenes sacadas de internet.

Proyecto Nemesis se juega con el ratón para el direccionamiento, y el teclado para disparar. Los requisitos son solamente que tengas instalado el *Flash Player*.

ARGUMENTO

Pilotando la nave PRAX, ayudarás a la resistencia a minimizar el poder de Robotics Corporation (la mayor multinacional establecida). En tu camino por la Base lunar Arquímedes (que era inicialmente científica hasta que Robotics se hizo con el control del satélite), despejarás el camino para que las fuerzas de tierra puedan cumplir su cometido; liberar los prisioneros de Robotics.



ANDANZAS

El primer juego que hice, era un come cocos en BASIC con un IBM sin tarjeta grafic. Nos lo enseñaron en el colegio y yo era muy pequeño. Con las instrucciones DATA diseñabas el laberinto y luego, con las teclas y mediante LOCATES, movías el Pac-man por la pantalla. Era muy divertido y te comías los cocos. Lo que no nos enseñaron fue hacer los fantasmas, pero cuando

adquirí mi primer ordenador, un Amiga 500, lo primero que hice fue hacer una versión con objetos del juego mediante AmigaBasic, y ponerle los dichosos fantasmas. Me enganché completamente y desde entonces me aficioné a programar sencillos videojuegos como afición.

Víctor Vila Muñoz

JUGAR A LA DEMO / DESCARGAR
<http://www.portacienciayficion.com/pnemesis.html>

**PROYECTO
NEMESIS**

CRÍTICA DE CINE: BLADE RUNNER

Por Koldobika Ascaso

Blade Runner es una película que se ha instalado con todo derecho en los clásicos de la ciencia ficción. Es una historia que algunos de nosotros hemos visionado infinidad de veces y aun así sigue gustándonos. Tiene algo especial que vamos a intentar desentrañar.

Para ello la examinaremos no desde el punto de vista meramente tecnológico y profético, sino en las estructuras y profundidades de sus diégesis. Entendiendo este término como cada historia contenida en una misma narración. Y cómo el entramado que forman hace que la película goce de tan buena salud.

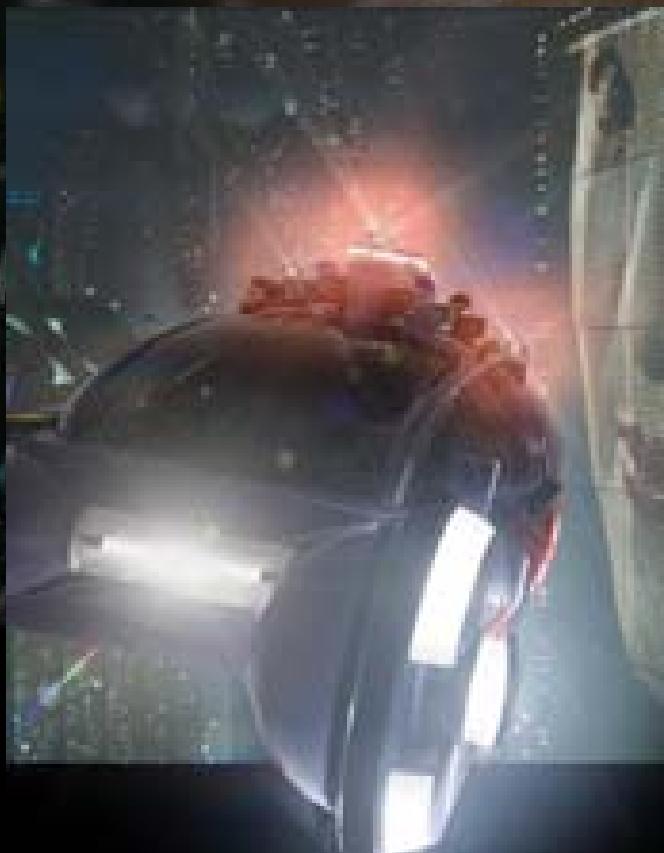
La diégesis principal podríamos resumirla de la siguiente forma:

Comienza con un aporte extradiegético de la historia en la que, mediante unas breves líneas, nos ponen al día sobre la naturaleza y antecedentes de la historia. “Qué son los replicantes y la situación de rebeldía”. El protagonista de la historia, Rick Deckard, es un blade runner, una especie de policía o cazador

de replicantes al que piden que se haga cargo de cuatro androides que han vuelto a la Tierra dejando tras ellos un rastro de muerte. Deckard, a lo largo de su investigación, conocerá a Rachael, otro androide, por la que parece que sentirá algo especial. El resto de la diégesis principal narra cómo es la caza de estos replicantes y desvela que la causa de su vuelta es evitar la fecha de caducidad que su creador estableció en cuatro años. Los androides renegados dejarán en su búsqueda un reguero de cadáveres y serán cazados uno a uno por el protagonista. Finalmente, el personaje de Roy Batty, el líder de ese grupo de replicantes, se enfrentará al protagonista, al que se podría decir que perdona la vida quizás por la necesidad in extremis de no desaparecer en silencio. Lo cual justifica el tan conocido discurso final del replicante: “Yo... he visto cosas que vosotros no creeríais...”.

Finalmente, el protagonista decidirá fugarse con Rachael para evitar la orden de “anulación” o “caza” que existe sobre ella. Ésta es la estructura básica. Pero si la analizamos en detalle por sí sola carece de la fuerza necesaria para mantener esta película revisionable. La diégesis principal está conformada por material poco “atrevido” y en el que apenas se profundiza. De hecho, si se ha leído la novela que inspira la película, “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?”, de Phillip K. Dick, enseguida advertimos que el discurso se ha sintetizado y adaptado a rápidos estereotipos cinematográficos como el del detective, en este caso blade runner, de vida desordenada y solitaria.

Pero queramos o no, el proceso creativo nunca está tan controlado como el autor desearía. Parte de ese descontrol viene dado por el uso del lenguaje que describe acciones o diégesis secundarias. Los guionistas Hampton Fancher y David Peoples, y en última instancia el director Ridley Scott en la reinterpretación de la novela y adaptación al lenguaje cinematográfico, apuestan por ciertos elementos y sustituyen o eliminan



otros (como es el hecho de que en la novela Rick Deckard estuviera casado y obsesionado por tener una mascota).

Se sea o no consciente, el lenguaje iconográfico que usamos tiene un significado ya establecido con anterioridad por otras culturas. Naturalmente, y eso en el cine de Hollywood es algo habitual, podemos jugar a ignorarlo y mostrarlos como simple atrezo. Pero de siempre es conocida la afición de esta industria cinematográfica de usar patrones basados en obras de la mitología griega o cristiana. Un espacio que recuerda al antiguo Egipto o un palacio griego. Un elemento hace su aparición en este escenario: ¿pero qué importancia tiene esa criatura, elemento recurrente a lo largo de la historia? No tendría ninguno evidente si no fuese porque es en realidad una máquina y hace referencia a su antecesor. Por mandato de Zeus se encarga a Hefesto, dios griego del fuego y la forja, construir un búho mecánico. Quizás el primer ser mecánico del cual hemos oído hablar. Sin mediar palabra se nos ha dejado claro dos cuestiones: el creador de los androides tiene complejo de dios.

Se podría haber optado por una interpretación más laica de la historia. Pero en su lugar se ha jugado con componentes religiosos. Y en este punto sacamos una pregunta: ¿poseen alma los androides? No es una pregunta sacada de una chistera. Sino más bien una reflexión tras la utilización de otro ícono religioso. El androide da muerte a su creador humano cuando comprueba que no puede darle las respuestas que necesita y se define como ser emancipado: "No haré nada por lo que el Dios de la biomecánica me impida la entrada en su cielo". Algo muy similar a lo que sucederá con los androides de Galactica cuando niegan al hombre como su creador en última instancia.

Sin entender muy bien el porqué, el androide se hace con una paloma. Bueno, nadie le va a echar en cara qué animalillo le gusta. Pero el único papel de esa paloma queda definido cuando muere Roy tras ese conocidísimo discurso: "Yo... he visto cosas que vosotros no creeríais: atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto rayos C brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán... en el tiempo... como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir".

Muere y con ello la paloma alza el vuelo. ¿Es la representación de su liberación final? Porque la

idea de liberación está ligada indefectiblemente al paso a otro nivel de existencia. ¿Es la representación del alma del replicante?

La historia principal no difiere de tantas otras vulgaridades y estereotipadas historias del cine de Hollywood y tiene la profundidad de un plato plano.

¿Entonces por qué gusta tanto? ¿Qué tiene de especial?

Y la búsqueda de esa respuesta nos lleva a una diégesis que permanece en segundo plano a lo largo de toda la película y que, sin embargo, puede darnos la clave de por qué aguanta tan bien el revisionado:

Nos referimos a la relación entre Rick Deckard, Rachael y el contexto en el que tiene lugar. Y quizás precisamente en el contexto esté buena parte de esa respuesta.



Hemos visionado una y otra vez la película y aun así no dejamos de recrearnos con los detalles del mundo construido para la ocasión. Nos fijamos en cómo deambulan con esos paraguas con luz propia, algo poco aconsejable según las leyes físicas si no quieres ir dándote con todas las farolas. Pero es en ese caos de anuncios y personajes secundarios en los que encontramos tal disparidad de detalles que parece que descubramos algo nuevo cada vez.

No es nada diferente a un cuadro de Peter Brueghel. Lo vemos una vez y otra y cada vez creemos percibir cosas que antes se nos escaparon. La diferencia radica en que al ser una película disponemos de muy poco tiempo para explorar los detalles. Con lo que difícilmente nos cansaremos de verla. Pero todo aquel que la haya visto con un mínimo de inquietud se habrá fijado en otros detalles que llaman la atención de igual forma: ¿por qué nadie hace nada? Nuestro protagonista corre persiguiendo arma en mano a uno de los androides y la gente ni se aparta. Es como si empujara androides desprovistos de emociones y percepción del peligro. Pero esa pregunta enlaza con otras que se van acumulando.



Rick Deckard es un tipo con las ideas claras; da igual que haya visto o dejado de ver aquel replicante. Es como a Sangre Fría de Capote. ¿A quién le interesan las razones que tuviera un asesino? Todos tenemos una historia y para desgracias de Roy Batty su discurso cae en saco roto. Tan solo la información que pueda obtener de esos androides defectuosos referente al dilema que tiene sobre Rachael le interesa. Un debate cuya balanza inclina el director, de forma poco original, al hacer que Rachael le salve la vida a Deckard mediante una tradicional prueba, irrefutable según el manual del Hollywood clásico: matar a uno de su misma especie. Sí, se trata del clásico salvaje bueno mata a salvaje malo para salvar el culo del hombre blanco.

El protagonista vive solo, su jefe deja claro que ser blade runner es en realidad lo único que tiene. Rachael nos muestra el camino por medio de las fotografías. Son lo único que los replicantes tienen como bien preciado, sus fotos familiares y los recuerdos implantados que les permiten reconocerlas y darles sentido. Pero las relaciones de nuestro protagonista son, por decirlo así, prácticamente nulas. No van más allá de las establecidas en el trabajo y en los lugares que frecuentamos. Bueno, eso y fotografías sobre el piano. Con el mismo carácter demostrativo que las de los replicantes, no es de extrañar que ella sea tan sarcástica como para preguntarle si se ha sometido alguna vez al test detector. Rick Deckard no encajaría ni en la clasificación entre integrados y apocalípticos de Humberto Eco. Sí, es el hombre posmodernista, centrado en el individualismo, formando parte de la sociedad tan sólo en lo estrictamente necesario y funcional. Pero ni siquiera llega al nivel de los personajes de Gaff (Edward James Olmos) y su afición a la papiroflexia, o J.F. Sebastian, quien pareciendo al principio un ser más aislado que el protagonista, mantiene un amigo de ajedrez y es muy capaz de diferenciar que le apasionan los juguetes y que por mucho que intime con ellos, sólo son eso, juguetes.

Rick Deckard es un ser humano desahuciado. Porque no os engañen, en ningún momento se dice o deja claro que los demás no tengan amigos, sepan relacionarse o salir el viernes noche a tomar algo. Es él quien no encuentra con quien relacionarse; es el sicario taciturno.

Porque otra de las características de nuestro protagonista es que no busca en ningún momento la verdad. No está interesado por saber más allá de dónde puede encontrar a sus presas. Ni siquiera en la escena final en el enfrentamiento con el replicante Roy Batty tiene una sola pregunta para él. Lo escucha, tampoco es que le quedara más remedio, pero

Otra escena importante la tenemos en su apartamento: le pide a esa máquina por la que se siente atraído, que diga lo que él quiere oír: “pídeme que te besé”, a lo que ella contesta “bésame”, “te deseo” a lo que ella contesta “te deseo”. “Otra vez”, y ella vuelve a responder “te deseo”. Hasta ese punto ella no es más que una replicante, un sucedáneo de la vida emocional que él no tiene. Pero sucede lo que desata finalmente la pasión de él por ella: “PON TUS MANOS SOBRE MI”. Es la respuesta que Rachael le proporciona libremente, la que cimienta la fantasía de libre albedrío que él necesitaba para justificar sus sentimientos hacia ella.

Dicen que la basura de un hombre es el tesoro de otro. Así, de la misma forma que Rachael es desechada por su creador, curiosamente se convierte en lo más importante en la vida de Deckard. Y quizás sea la parte más consecuente con la novela. La imposibilidad del Deckard (novela) por hacerse con una mascota real y cómo ha de conformarse con una artificial que pueda pasar por auténtica para los demás. Es revelador el papel de Edward James Olmos como Gaff. Un personaje que parece observar de cerca la vida del protagonista y que le da a entender finalmente que acepta sin prejuicios que encuentre la felicidad junto a una máquina.



¿Pero y ella? Bueno, no es que esta historia sea la mejor estructurada de la película, pero si observáis una escena en particular os resultará extrañamente familiar. En el local en el que busca a la bailarina de la serpiente, mientras todos charlan y se divierten, él se va a un lado para llamar a Rachael por teléfono. La lástima es que el papel de Rachael esté tan poco justificado.

Nos tenemos que contentar con pensar que él le pareció guapo e interesante a ella (siempre ayuda que la competencia sea un viejo decrepito) y que al ser Deckard el primer humano en percibirse de su auténtica naturaleza eso signifique algo para ella, que tal vez busque en él la aceptación que necesita tan desesperadamente. Pero, como digo, el papel femenino no está demasiado definido. Aunque bien visto, al fin y al cabo ella no es más que una máquina.

Finalmente tenemos una historia de acción en la que nuestro protagonista tiene que dar caza a unos malvados replicantes (el que no crea que lo son tampoco habrá entendido “Distrito 9”). Es la parte que entretiene y aporta la acción que hace posible que se desarrolle los acontecimientos.

Por otro lado, existe un universo visual del que difícilmente podemos cansarnos por la enorme cantidad de detalles con los que cuenta. Es la escenografía, la que enriquece visualmente la historia y contiene claves para desentrañarla.

Y por último la historia de un hombre que encuentra su parte de felicidad, la salida a una vida vacía por medio del amor a una androide en una diégesis subyacente que requiere que la busquemos e investiguemos en cada visionado. Es la historia subyacente que poco a poco, visionado tras visionado, se va haciendo con el control de la película. En buena medida debido a que se desarrolla bajo el excesivo ruido que crean a su alrededor la historia de los replicantes asesinos y la recargada ambientación.

¿Es algo intencionado? Puede, aunque a veces simplemente sucede.

Hay quien cree que muchas películas cuentan con varios niveles de diégesis. La destinada al público más generalizado, más comercial y aquella que, salvando la taquilla, supone un regalo para los que no gustan de la comida rápida.

Eso es cuestión de cada uno, pero si no la habéis visto aún, desconfiad de esos forofos de la ciencia ficción que no ven más allá de androides. Visionadla sin prejuicios y en tranquilidad.

Koldobika Ascaso

RELATO: LA PREGUNTA CORRECTA

Por Nieves Delgado

Silencio. Oscuridad. Quietud. El paso del tiempo. Los segundos que caen uno tras otro como fichas de dominó. El zumbido sordo de los aparatos eléctricos en standby. Los pequeños ruidos amortiguados que llegan de los otros apartamentos. La humedad en el ambiente. Más segundos fusionándose en minutos. Más minutos. Más silencio.

Un sonido al fondo, en la habitación principal. Alguien tose, y parece que se revuelve en la cama. Un nuevo silencio. Más segundos cayendo.

Una puerta que se abre al final del pasillo. Una luz tenue que perfila una silueta masculina. Un hombre que se acerca tambaleante. El sonido de sus pasos. La luz de la cocina que se enciende.

—Hola, Samuel. —La voz humana rompiendo el aire.

—Hola, Danny. ¿Estás bien?

—Sí... —Está desorientado, aunque intenta disimularlo—,... sí, gracias. He tenido una pesadilla, eso es todo. ¿Dónde está Andrew?

—Está actualizando su software. Hemos recibido nuevas aplicaciones que permiten optimizar la utilización de bots en la Red. Yo ya las he instalado. —Danny afirma con la cabeza y cierra los ojos mientras le hablo; no son precisas más explicaciones—. ¿Necesitas algo?

—Bueno... Sí, tal vez necesitaría volver a nacer de nuevo. Pero creo que me conformaré con tomar algo caliente y ver si cojo el sueño otra vez.

Inició un chequeo superficial del estado de Danny. Ojos entrecerrados, incipientes ojeras, ligera sudoración en el cuello. No parece nada grave.

—Siéntate, te prepararé algo.

Me hace caso y se sienta mientras me dirijo a la despensa. La abro y echo un vistazo dentro.

—No tienes gran cosa para tomar a las tres de la madrugada; unas cuantas infusiones, aunque la mayoría de ellas tienen excitantes, algo de leche... —Danny sigue observándome, lo ha hecho durante todo el tiempo mientras me dirigía a la despensa, lo he notado. Ya estoy acostumbrado a la curiosidad de los humanos, no pueden evitarlo.

—Un té estará bien.

—Un té no te ayudará a dormir, pero te lo puedo preparar con leche siquieres.

Me hace un gesto con la mano indicando que no importa, que se lo prepare igualmente. Inclino la cabeza en señal de afirmación y me dirijo a la encimera con las hojas de té en la mano. Preparo la infusión manualmente, sé que a Danny le gusta más así que hecha en el dispensador de bebidas. Vuelvo junto a él mientras la dejo reposar. Tiene la cabeza apoyada sobre una mano, en un gesto típico de desidia y aburrimiento. Aparto una de las sillas de la mesa y me siento a su lado.

—¿Sabes? Eres uno de los pocos humanos que conozco al que le da igual que sus androides anden sueltos por casa de noche. —Mi programación empática me induce a buscar el bienestar de Danny. Quiero darle conversación. Aunque también lo hago porque, de algún modo, me agradaba—. La mayoría de ellos sienten un temor primitivo hacia nosotros. Se mueren de miedo solo con pensar que puedan entrar en su cocina de noche y encontrarnos aquí sentados, a oscuras y en silencio.

—Sí, es cierto. Los humanos a veces somos un poco absurdos. Conozco gente que incluso os desconecta por la noche. Totalmente. Les da igual la seguridad de la vivienda. Prefieren arriesgarse a que entre un malnacido en la casa, a tener un androide merodeando por su salón. Es incomprendible. Está siendo sincero, lo sé. Pero también sé que Danny no es un humano al uso. He tenido otros dueños y aprecio la diferencia. La mayoría de ellos me trataban con distancia, con frialdad incluso. No me molestaba. No estoy programado para que ningún comportamiento humano me moleste. Pero mi software empático me permite percibir la diferencia. Y yo la registro. Registro esas pequeñas diferencias y aprendo de ellas. Si para algo he sido creado, es para aprender.

—No es incomprendible —respondo—. Tenéis un diseño biológico que hace que desconfiéis de todo lo que es diferente a vosotros. Sabéis que vuestra naturaleza es radicalmente distinta a la nuestra;

pero somos iguales en apariencia, y eso os desconcierta. Crea un conflicto interno. Una señal de alarma que os advierte de un inminente peligro. A un monstruo se le puede odiar siempre que sea monstruoso, pero si el monstruo es uno de los vuestros... bueno, eso complica mucho las cosas.

Danny se me queda mirando unos segundos, en actitud reflexiva. Le mantengo la mirada. Sé que no hubiera podido hacerlo con cualquiera de mis anteriores dueños, pero sí con él.

—¿Tienes algún tipo de formación psicológica en tu programación, Samuel? —me pregunta. Siente curiosidad.

—Solo lo básico; Piaget, Wundt, Vygotski... ¿Por qué lo dices, quieres que interprete tu pesadilla?

—Arqueo una ceja en un gesto inquisitivo que arranca una risilla en Danny—. Y, antes de que lo preguntéis, no, no tengo programado el sentido del humor. Lo he aprendido, igual que lo aprenden los niños pequeños.

—Pues ojalá pudieras interpretarla —responde pensativo—. Si es que tiene algún tipo de interpretación, claro. Por cierto, los androides no podéis tener sueños, ¿qué opináis sobre ellos?

—Bueno, es complicado. —Me levanto y dirijo hacia la tetera. El té sigue reposando y lo remuevo un poco con la cuchara. Me vuelvo hacia Danny y continúo hablando de pie—. Según parece, los sueños no son más que residuos de vuestras experiencias que quedan registrados en alguna parte de la memoria, y no necesariamente de forma consciente. Por la noche, cuando dormís, vuestro organismo se ralentiza y entonces esos recuerdos afloran. Es cuando el cerebro, o más bien una parte del cerebro, el hipocampo, los reorganiza de una manera alternativa. Creativa. Y salen las historias absurdas que ya conoces.

—O sea, que no tienen interpretación.

Cruzo las piernas y me cruzo también de brazos, apoyándome en la encimera de la cocina. No necesito descansar ninguna parte de mi estructura, pero sé que adoptar posturas típicas de los humanos ayuda siempre a mejorar la comunicación con ellos.

—Yo creo que sí. Tienen interpretación, pero no significado. Hablan de vuestro subconsciente, esa parte que funciona a escondidas del cerebro. Pero no se puede hablar de los sueños en términos de coherencia, no son eso. Solo son... indicadores de lo que hay por debajo de la superficie.

Observo cómo Danny se baja las mangas de la camiseta, señal de que tiene algo de frío. Lo hace con las dos mangas, aunque solo uno de sus brazos es biológico; el otro es una prótesis. Ese tipo de detalles es lo que más me choca de los humanos; su incapacidad para desprenderse de antiguos hábitos. Para desprenderse, al fin y al cabo, de sus limitaciones biológicas. O, al menos, la ausencia de intención para hacerlo.

Se le escapa un bostezo y se dirige al cuarto de baño. Está allí unos minutos. Mientras, sirvo el té y le echo una pizca de azúcar, tal y como a él le gusta. Escucho la cisterna. El correr del agua por el lavabo. Cuando vuelve, se sienta de nuevo en la misma silla.

—Todo eso te debe resultar muy extraño, ¿verdad? —continúa Danny—. Me refiero a eso de tener imágenes en la cabeza que no existen, y argumentos inconexos entre ellas.

—No creas. Nosotros no soñamos, pero también podemos llegar a tener procesos parecidos. Si nos programan una subrutina oculta, que se dispare solo en ciertas situaciones, puede suceder que el software de funcionamiento básico entre en conflicto con ella en algún momento. Date cuenta que nosotros nos actualizamos periódicamente, pero la subrutina queda implementada desde el principio. Y si eso sucede, podemos tener pequeñas disfunciones que serían equivalentes a vuestras ensoñaciones y que solo se darán en nuestro período de letargo, ya que en la vigilia, el software maestro anula cualquier posible contradicción.

Coloco la taza de té humeante delante de Danny, pero él parece no darse cuenta. Algo ha captado su interés. Su cerebro limitado necesita centrar esfuerzos en ese nuevo foco de atención. Las tareas secundarias, como coger tazas de té, son relegadas a un segundo plano.

—Espera, espera... —Ha ido abriendo mucho los ojos a medida que yo hablaba; ahora, tiene fruncido el ceño en un gesto de extrañeza—, ¿qué es eso de «subrutinas ocultas»? ¿Me estás diciendo que los androides podéis tener en vuestra programación instrucciones que vuestros dueños ignoran? No podréis saltaros las leyes robóticas, ¿verdad?

Detecto preocupación en el tono de Danny. Calculo la probabilidad de que aquello pueda incomodarle; ínfima. No concuerda con los hechos. Etiqueto el resultado como «sorpresa». Lo percibo tan cercano a mí mismo que a veces evalúo mal los datos. Se me olvida que sigue siendo humano.

—No, claro que no. Las subrutinas ocultas se insertan, precisamente, porque no podemos saltarnos las leyes robóticas. Si túquieres, por ejemplo, utilizar un androide para el espionaje industrial, puede ser interesante que ni él mismo lo sepa. Así no tendrá que mentir, fingir, ni entrar en contradicción consigo mismo en ningún momento.

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

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

—Bueno, sí, claro, preservar la vida humana... pero salvo eso...

programas, el sistema empático se ejecuta mucho mejor. Supongo que se puede traducir como «bienestar». La risa produce distensión en el ambiente, y eso vuelve a rebajar los niveles de alerta. Es un sistema que se retroalimenta. Optimiza mi funcionamiento. Y creo que el funcionamiento humano también.

Danny por fin se acuerda de la taza de té y le da un par de sorbos. Coge la taza con las dos manos, como si quisiera templarlas con el calor que desprende, aunque solo una de ellas es en realidad una mano. Otro vestigio del pasado.

—¿Sabes? Es agradable charlar contigo —me dice—. Más incluso que con la mayoría de personas que conozco.

—Es normal, Danny. Estoy programado para que así sea.

—Sí, supongo que sí... —La mirada se desenfoca mientras observa el líquido humeante.

Aparto la vista mientras él se pierde en sus pensamientos. No es buena idea hacer que un humano se sienta observado, y más mientras está ingiriendo algún tipo de alimento. Inicio un segundo escaneo superficial y compruebo que

—Te equivocas de nuevo, Danny. Nada en la programación de un androide le impide mentir a un humano si con ello no le causa un daño directo o físico. No podemos mentir en preguntas directas, eso es cierto, pero sí podemos ocultar y manipular, tergiversar la verdad hasta hacerla irreconocible. Y, si te soy sincero, creo que somos muy buenos en eso. No tengo ningún problema en usar palabras como «manipular» o «tergiversar» para referirme a mí mismo. Es una gran diferencia con los humanos, siempre tan preocupados por su imagen.

—Lo cual nos lleva —continúo— a la conclusión de que si un androide miente a un humano, es solo porque este no es capaz de hacer las preguntas adecuadas.

—¡Maldito cabrón...! —Danny me señala con el dedo índice. Tiene los ojos entrecerrados y una media sonrisa puesta. Se lo está pasando bien—. Eso es lo más humano que he oído en mucho tiempo. Culpar a los demás de lo que uno hace mal, a sabiendas de que lo está haciendo.

Nos reímos. Los dos. He aprendido que cuando puedo rebajar el nivel de alerta de mis

se ha estabilizado. El sudor se le ha secado sobre la piel, seguramente es el motivo por el cual siente algo de frío. Sus párpados están un poco más cerrados de lo que es habitual en estado de vigilia. Creo que pronto le entrará el sueño de nuevo.

—Seguramente eso es lo que más os diferencia de nosotros; que obedecéis a una programación que no podéis obviar en ningún momento.

—Bueno, yo no lo veo exactamente así. Todos tenemos una programación básica a la cual obedecemos. La única diferencia es que nosotros somos conscientes de ella. Y tenemos un margen de acción dentro de esos límites. Igual que los humanos.

—¡Oh, venga, Samuel! Nosotros no tenemos insertadas en el cerebro unas leyes que ríjan nuestro comportamiento. Podemos saltarnos nuestras propias normas tantas veces como queramos. De hecho, lo hacemos a menudo; probablemente demasiado a menudo. Se llama «libre albedrío».

Danny frunce el ceño en un gesto de desagrado. Intenta ocultarlo tras una ligera sonrisa que lo



transforma en eso que los humanos llaman «ironía». Apura el último sorbo de la taza y la aparta. Empieza a levantarse de la silla. Entonces, hablo.

—Eso que llamas libre albedrío no existe. Respondéis a vuestros condicionantes biológicos exactamente igual que nosotros respondemos a nuestros programas. A veces las recompensas son inmediatas y tangibles, como saciar el hambre o aplacar el dolor, y otras veces son más tardías y menos evidentes, como reforzar la autoimagen u obtener el reconocimiento ajeno. Pero eso es lo que conforma vuestra programación básica, solo un poco más complicada que la de una rata porque vuestro cerebro es algo más complejo.

Asombro en su cara. La boca abierta. El ceño más fruncido. La respiración contenida. Los ojos muy abiertos. La mirada fija.

—¿Lo ves? —le digo—, acabo de decirte algo hiriente, con la única intención de herirte, y te he herido. No has podido evitarlo, tú no has decidido. Conozco tu programación y sé activarla. Igual que tú conoces la mía. No hay libre albedrío.

Se me queda mirando. Intensamente. Durante más de un minuto. Le mantengo la mirada. Sin desafío. Solo mi mirada en la suya.

—Vale. Tú ganas. —Al fin, una sonrisa. Los músculos de la cara se relajan. La respiración se tranquiliza—. Pero mi programación me está diciendo ahora mismo que me vaya de nuevo a la cama, si no quiero estar mañana hecho una piltrafa. Aunque seguiremos hablando de esto, no creas que me has convencido.

—Por supuesto —le digo mientras recojo la taza.

Se da la vuelta y empieza a caminar por el pasillo. Antes de llegar al dormitorio, se gira y regresa.

—Samuel...

—¿Sí, Danny?

—Los androides... ¿Nos veis como algo molesto?, ¿como algo a eliminar?

—Claro que no, Danny. Nunca nos podríais molestar porque...

—Sí, ya sé, porque no estáis programados para ello. Pero lo que quiero decir es... ¿Tú crees que el mundo estaría mejor sin nosotros? —Intenta ser preciso con la pregunta. No lo consigue.

—No lo sé. ¿A qué te refieres exactamente con «el mundo»?

Danny vacila unos segundos.

—Bueno, déjalo. Creo que ahora mismo estoy demasiado espeso. Hasta mañana, Samuel.

—Hasta mañana, Danny.

Acabo de recoger la taza mientras escucho sus pasos yendo a la habitación. El interruptor de la luz que se enciende. La puerta que se cierra. El sonido del colchón al acostarse.

Apago la luz de la cocina y me siento en la silla. Proceso la conversación antes de entrar en letargo. Las preguntas de Danny. Sus reacciones. Y aprendo de ello. De su curiosidad. De su incomodidad. De su conformidad.

Intuyo lo que quiere saber. Podría darle una respuesta. Pero, simplemente, no ha hecho la pregunta correcta.

Me conecto al «modo letargo». Noto cómo todos mis sistemas rebajan su nivel de funcionamiento. Y registro. Los ruidos de la casa. El olor del té en el aire. Los segundos que vuelven caer pesadamente. La oscuridad, siempre la oscuridad.

Nieves Delgado

ENTREVISTA: FEDOR YANINE

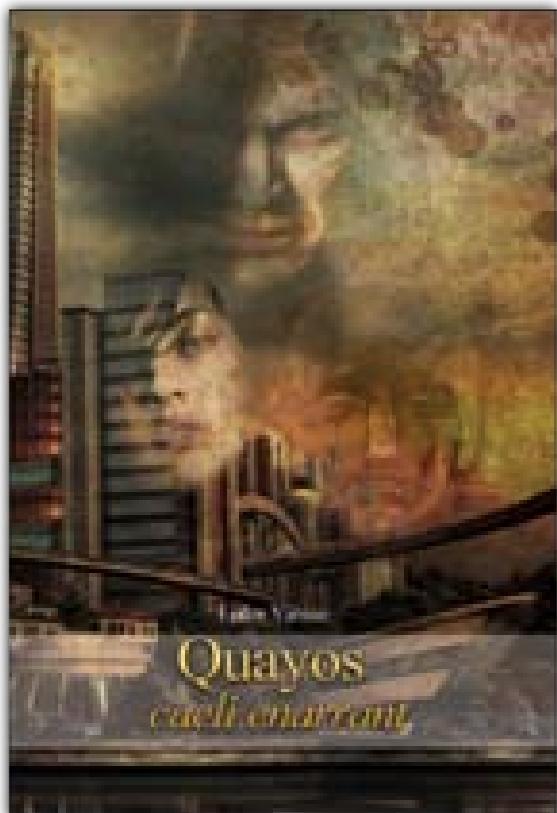
Por Víctor Vila Muñoz

Autor de la novela "QUAYOS CAELI ENARRANT"

BIOGRAFÍA

Nacido en Santiago de Chile en el año 1964, Fedor Yanine es un personaje inquieto, aficionado a la lectura, a la ciencia y a la astronomía. Amante confeso de la ciencia ficción y escritor experimental de poesía y relatos cortos, casi siempre centrados en la ciencia ficción. Como el asiduo lector de género que es, se confiesa irremediablemente influenciado por los antiguos maestros, padres de la ciencia ficción moderna y mentores pasivos de los periplos desplegados en Quayos.

DATOS NOVELA



Quayos, Caeli Enarrant

Publicado en: Mayo 2012

Extensión 194 páginas

MUESTRA GRATUITA

<http://www.quayos.com/QUAYOS-avance.pdf>

SINOPSIS

Thomas Walden jamás habría podido imaginar lo que el destino le tenía reservado. Una extraña intervención, más allá de la humana, le da vida a una historia en la cual la especie se topa con energías hasta entonces desconocidas. El universo de pronto se polariza y emergen poderosas fuerzas opuestas que luchan por el dominio de la Vía Láctea. Thomas, junto a Rohn, su incansable compañero casi humano, se ven forzados a

elaborar una estrategia que les permita regresar el futuro a sus cauces normales. Nunca un ser humano se había visto expuesto a tal desafío. Heroicas acciones no carentes de pérdidas se desarrollarán, ¿quién triunfará? Sólo el destino y, probablemente alguien más, lo sabe.

OPINIÓN

Fedor Yanine nos propone una novela de ciencia ficción que abarca desde tecnologías futuristas, hasta fenómenos controvertidos como los viajes en el tiempo. Y todo ello, aderezado con tintes existencialistas de cierto misticismo.

El libro, más cerca de la Space opera que de la ciencia ficción hard (más científica), conjuga muchos de los elementos típicos de la ópera espacial; aventuras, viajes estelares, batallas, imperios galácticos y logros tecnológicos.

El talante del libro queda patente desde las primeras páginas; una escritura amena y sin adornos innecesarios, que no pretende asombrar al lector alardeando de florituras léxico-gramaticales pedantes y ambiciosas. Se trata de una naturalidad en la redacción que muchos agradecerán, pero que otras personas muy exigentes y acostumbradas a libros de mucha dificultad sinónímica, quizá

reprocharán.

Los personajes son presentados y definidos mediante sus acciones, que transcurren sin descanso y con fluidez, evitando largos párrafos descriptivos (algo que personalmente agradezco, pero que a algunos lectores minuciosos puede parecerles de una actitud demasiado escueta). Pero, en mi opinión, las explicaciones son las pertinentes, pasando con asiduidad al devenir de los sucesos, y no en empalagosas introspectivas psicológicas y argumentativas.

La trama es correcta y engancha; no puede decirse que abone demasiados «temas virginales» que no se hayan tratado ya con anterioridad, pero es notoriamente consecuente y tiene personalidad.

En cuanto al idilio amoroso que transcurre en la novela, que lo hay, aparece más bien poco y no es desarrollado con amplitud. Se queda más bien como un apunte que enriquece la historia, pero no se profundiza demasiado en ello.

Los personajes están coherentemente caracterizados, y su perfil mental se dibuja y gana en profundidad a medida que actúan. A mí personalmente me han parecido quizás excesivamente buenos y honestos; y es que resulta complicado descubrirles maldades (lo que los hace muy entrañables; puede que hasta demasiado). Y es que este sería probablemente el único punto reprochable de la historia: la falta de malicia en unos personajes que pecan de cristalinos y lozanos. Me atrevería a decir en este aspecto que la novela desprende cierto optimismo pese a lo apocalíptico de su planteamiento.

En conclusión, una interesante novela que os recomiendo.

ENTREVISTA

Primero, y ante todo, quisiera agradecer a los administradores del portal la oportunidad de albergar, entre vuestras prestigiosas páginas virtuales, mi primera novela.

Es un placer y un honor el estar anidado aquí. Bueno, ya puestos, debo confesar que ésta es mi primera entrevista y no deja de ser excitante (sonrisas). Entonces, señor entrevistador, ¿qué decía usted?

1. Normalmente, ¿qué tipo de textos sueles leer? (Novelísticos, poéticos, científicos, de opinión...).

He leído algo de ciencia, astronomía, ensayos, poesía y por supuesto novelas de ciencia ficción. ¡Los grandes maestros! Entre ellos mi mentor literario, y me refiero a una mezcla desbalanceada e inestable conformada, entre otros, por I. Asimov, F. Herbert, H.G. Wells y R. Bradbury. Sí, así es, todos son de la vieja escuela y afirmo con un sentir profundo que no los cambio por nada de este mundo.

Sin embargo, y aunque no lo parezca, o tal vez sí (más sonrisas), es más lo que escribo que lo que leo. Esto siempre ha sido así. Recuerdo que de niño, a la hora de dormir, al tiempo que sostenía entre mis manos aquellos maravillosos mundos creados por ellos, fantaseaba mucho más tiempo del que leía. Y a pesar de que mis ojos se aplicaban sobre las líneas, mis avances sobre la trama eran exigüos y se contraponían de manera radical con lo que disfrutaba imaginando, modificando y complementando la trama propuesta.

2. ¿Cuál fue tu preparación antes de abordar la tarea de escribir la novela? ¿Leíste e investigaste sobre el tema, o te basaste en tus conocimientos generales ya sabidos sobre la materia?

Un escritor de ciencia ficción debe saber de todo un poco y, por tanto, aquel océano de conocimiento (que en mi caso no tiene más de un centímetro de profundidad y está plagado de islotes de la más sólida ignorancia) se adquiere de una variedad de textos. Todos ellos diferentes y complementarios. Es una ósmosis lenta, de años, que proviene de un interés permanente. Por lo cual, podría decirse que no tuve que «prepararme» para escribir la novela, sin embargo, e indudablemente, sí corroboré ciertos datos duros no flexibles, imposibles de ser manipulados por la ficción.

Pero no todo es según la ciencia. Con esto me refiero a que, en la novela, y a pesar de conocer ciertas «verdades científicas», en ocasiones me porto mal, me rebelo y voy un poco contra la corriente. Sí, lo confieso, mis naves vuelan a la velocidad de la luz, y aunque Einstein me multe por exceso de

velocidad, creo que el ejercicio de expandirse hacia la fantasía lo vale. Es que la historia no pretende ser un tratado científico, es ficción condimentada con algo de ciencia y no al revés.

Propongo además ciertos mecanismos e ingenios clásicos y cada uno de ellos son justificados por una explicación científica racional, aunque no acuciosa. En la historia describo máquinas de expansión mental, robots hechos de plasma y otros extraños artefactos. Como dije, me gusta la ciencia ficción clásica, con teletransportación y todo, que por cierto, la idea de teletransportarse fue acuñada en la literatura de ciencia ficción mucho antes que apareciera la conocida serie de T.V. Así es que, si deseas buscar al bisabuelo de Scotty, puedes buscarlo en la persona de Charles Fort (es de los años treinta, aunque no lo creas) o en los primeros escritores que plasmaron una teletransportación en sus novelas (incluyendo a A. C. Doyle). Increíble, ¿no es así?

3. ¿Empiezas a escribir sin una idea completamente clara y la trama se va fraguando sobre la marcha, o antes visualizas mentalmente tanto el final como el discurrir de los acontecimientos generales?

La primera parte de la historia, que es la que nos ocupa, se escribió de una manera muy especial. Al ser novato en historias largas, tuve que modificarla en tantas ocasiones, pero tantas, que si el teclado pudiese hablar, ni toda el agua bendita del mundo lo podría absolver de la blasfemia que se muere por gritarme.

El pasar de escribir relatos a escribir una novela fue un gran desafío, un verdadero salto al vacío, impreciso y casi suicida.

Sólo tenía una idea general que incluía al personaje principal imbuido en una historia sazonada con heroísmo, sacrificio, humor, romance, misticismo, acción y situaciones originales. Argamasa altamente explosiva que me acompañó solidaria en aquellas primeras horas de incertidumbre, frente al blanco incólume de la pantalla del ordenador.

Luego, la trama comenzó a apoderarse de las situaciones y una cosa llevó a la otra y ya no se detuvo hasta aquel punto final, el de la última página.

La segunda parte (que se encuentra en cocción lenta, incluso mientras hablamos), está mucho más organizada. Tengo una lista de capítulos con un resumen garabateado de lo que ocurre en cada uno de ellos. Tengo además dos y hasta tres finales posibles.

Y es aquí donde me autopregunto —con el permiso de mi distinguido entrevistador—, ¿me ha sido de utilidad el hacerlo tan organizado? ¡La respuesta es un gran no! Para nada. No te imaginas cuántas veces he cambiado el bosquejo inicial. Toda la arquitectura, la ingeniería y la planificación se ven fácilmente destruidas ante el sinuoso y antojadizo vaivén de la trama. He aprendido que el agua no baja por donde tú quieras, o al menos no siempre, sino que va por donde decanta con mayor facilidad (mis escusas por tan neandertalanalogía del principio de incertidumbre de Heisenberg).

No me resulta inusual el volver sobre el principio de algún capítulo y modificarlo, pues a un personaje se le ocurrió, a última hora y sin aviso previo, morir por una causa diferente a la programada.

Espero haber dado respuesta a tu pregunta, y si lo hice, me encantaría que me explicaras lo que entendiste, pues lo que es yo, aún no dejo de sentirme como un novato, improvisando cada vez que ataco la prosa. Lo que viene a certificar, creo yo que de manera contundente, que no tengo un sistema único y fiable a la hora de escribir.

4. ¿Cuánto hay de ficción y de creencias personales en tu historia?

La trama recorre múltiples desfiladeros, y se acerca peligrosamente al borde de conceptos tales como deidad, orígenes y sacrificios en pos de un bien mayor.

¿Que si la trama es parte de mis creencias personales? Bueno, desde el presente, considero imposible alienarme por completo de la historia, pues si no era parte de mis creencias en el pasado, ahora que existe sí lo es, al menos en parte. Su presencia, su lógica y su fuerza me han contaminado, sin lugar a dudas.

5. Al igual que Noctalia (que también presentamos hace unos meses), tu novela se centra más bien en unos pocos personajes (seguramente, en parte debido a la poca extensión de la misma). ¿Es algo

premeditado, o fruto del discurrir de los acontecimientos de la trama?

Es una pregunta muy interesante, y te agradezco la oportunidad de abordar el tema. En primer lugar, la novela ronda las trescientas páginas y un poco más, lo que la hace de una extensión bastante apropiada; lo que ocurre es que en el formato tapa blanda entra mucho texto por página y baja su extensión a dos tercios. Por otra parte, a mi juicio, la novela tiene tantos personajes como los que necesita para contar la historia. O al menos eso me gusta creer. Y aunque soy yo el que decidió cuántos entraron a escena, no soy yo el que ha de valorar si fueron suficientes. El lector tiene la última palabra, pero creo que los que hay cuentan a cabalidad la historia y que no se dejan cabos sueltos, es decir, ninguno que no sean los temas que se resuelven en el segundo capítulo, y añado aquí la primicia de que será el último (sí, es una bilogía).

6. ¿Has conseguido plasmar en palabras lo que tu mente cavilaba, o para una armonía plena en ese aspecto se necesitan muchos años de experiencia e ir mejorando gramatical y sintácticamente?

He plasmado todo lo que he querido plasmar con los recursos literarios que disponía al momento de hacerlo. Soy bastante perfeccionista en general en mi vida y estoy seguro de que siempre se puede y se debe mejorar la gramática y la sintaxis. Ahora me encuentro luchando contra mis propios molinos de viento, buscando una manera de expresarme sin hacerlo. Voy tras el santo grial sintáctico: una forma de «sugerir» una idea sin escribirla por completo, y que sea el lector el que la termine, que la adorne, que la lleve a su terreno de caza, donde se sienta cómodo y la pueda disfrutar el doble.

Es así como en la segunda parte de Quayos, habiendo concluido la siempre penosa construcción del universo literario en la primera, me he sentido mucho más libre para explorar y explotar un estilo más directo; relacionado con el concepto que acabo de balbucear unas líneas más arriba. En conclusión: siempre hay espacio para mejorar y espero poder hacerlo.

7. En ese sentido, visto en perspectiva, y ya finalizado el trabajo... ¿Te sientes en general satisfecho con el resultado? ¿Cuál sería el punto más fuerte de tu novela? ¿Y el más débil?

Uf... difícil, muy difícil de definir. Creo que aún estoy en el limbo literario. Me encuentro en aquel muy poco conocido y estudiado espacio entre dos dimensiones. He abandonado la dimensión de la primera novela y me dirijo hacia la culminación y cierre de la historia. Creo que no he tenido la retroalimentación suficiente como para saber si la historia es mejorable. Tendría que estar escribiendo no la segunda, sino la décima novela para saber si estoy satisfecho o no con el resultado de la primera. No obstante, lo anterior, me parece que se ha cumplido con el objetivo de entretenér, de darle vida a una historia que aspira modesta a ser catalogada como Space Opera y que, según algunos que ya la han leído, tiene lo suyo.

En cuanto a sus fortalezas y debilidades, me parece que uno como autor tiene la visión más distorsionada acerca de ellas. Si tuviera que mencionar alguno de los puntos aparentemente fuertes (según las aún escasas reseñas a las que he tenido acceso), es la capacidad que tiene la historia de acelerar y de sorprender. En todo sentido. Y eso es bueno. Otro punto fuerte (ahora desde mi propia perspectiva), y que probablemente pasa desapercibido, es la solidez del tejido secuencial. Las causas se hilvanan con las consecuencias de manera natural, clara y poco forzada.

Una debilidad... una debilidad... ¿la incapacidad de encontrarla? ¡Sí! Esa es (una pequeña carcajada). Aunque puede que sea más una debilidad del autor que del texto.

No, ahora ya hablando en serio, las debilidades son muy difíciles de enunciar pues durante meses te has pasado revisando página por página, capítulo por capítulo, buscando y corrigiendo precisamente eso, las debilidades. Estoy seguro de que las tiene, sin embargo, al menos por ahora, no me son evidentes. Quizás, y una vez más basándome en las críticas que he leído, el inicio se podría agilizar un poco más, darle más vida, sin embargo, está intencionalmente escrito en «gris», para permitir el despegue al poco andar. No lo sé... de verdad, señor entrevistador, aquí me ha pillado usted sin una postura definida.

8. El lenguaje de la novela es muy ameno y nada petulante. Se nota que no has sentido la necesidad de

usar diccionarios de sinónimos para hacerla más ardua y embrollada... ¿Crees que los lectores agradecerán esa naturalidad, o hay quienes demandan un léxico más refinado y técnico?

¿Lo es? ¡Qué bien! En algunos de mis relatos, publicados con anterioridad, me han tirado de las orejas por el uso de un vocabulario demasiado específico. Hasta me han vilipendiado con la frasecita aquella que dice <<menos es más>> «¿Ah...? Un clásico, ¿no?» Frente a lo cual uno se ve obligado a revivir el equivalente a un bochorno amoroso y responder «no eres tú, soy yo el que ha fallado».

No, no he intentado utilizar forzosamente un lenguaje ameno, al menos no intencionalmente, y me alegra sobremanera que así te lo parezca. No creo que la historia se resienta por aquello, al contrario, me parece algo bueno, la idea es comunicar la trama con la menor dificultad posible y alcanzar la imaginación del lector con la mayor gracia que el autor sea capaz de desplegar. Sin embargo, sí me preocupé de llevar al lector de la mano, para que no se pierda en ningún recoveco, haciendo que la narración fuese simple, fluida. Quizás es aquello lo que influyó en tu apreciación.

9. ¿Podríamos decir que tus obras se enmarcarán dentro de la ciencia ficción, o tienes inquietudes que abarcan otros géneros? ¿Y qué opinión te merecen los escritores que se instalan en un único género literario?

Sí, lo podríamos decir, ciencia ficción como motor principal, aunque no el único. Los impulsores auxiliares serían la fantasía y el romance. Y aunque en Quayos no se aprecien a primera vista, están allí. Y para fijar una postura con respecto a la especificidad a la hora de escribir, lo único que le pido a un autor (y a mí mismo) es ser honesto, es decir, transcribir lo que se piensa y se siente, dejando de lado el miedo al absurdo. Y aunque me gusta la especialización, admiro a los escritores pluritemáticos y exitosos.

10. ¿Qué te complace más, ¿el proceso de escritura del libro, su publicación, o las críticas favorables?

¿Es que... hay que escoger? (Ahora ya, una carcajada franca). Escribir es lo que más placer me da. La publicación es el objetivo de escribir, sin lugar a dudas, pues uno quiere compartir. Lo de las críticas es algo que viene por añadidura, tanto buenas como malas. Uno siempre agradece las críticas positivas, sin embargo, un escritor novel como yo, que además escribe un género difícil y abandonado en Hispanoamérica, donde hay grandes maestros europeos y norteamericanos marcando el terreno, bueno, pues en esas condiciones, con que nadie termine la experiencia de leerme con una depresión mayor, me doy por pagado.

11. ¿Ves viable la adaptación de tu novela a otros soportes? (Quiero decir; en el cine, cómic, quizás un videojuego a lo Mass Effect...). ¿Y qué formato de esos te llenaría más de satisfacción y orgullo?

Es curioso cómo hoy en día uno siempre intenta buscarle un destino final a las obras, más allá del libro, ya sea en su modalidad electrónica o en papel.

Quayos está escrito de una manera muy visual, las situaciones y la acción están descritas con detalle, por lo cual, y dado el arsenal de aventuras del que hace gala, si tuviera que escoger un formato, ése sería sin duda el cinematográfico.

12. Por último; ¿Cómo ha sido el proceso de publicación de la novela y cómo ves el panorama literario actual?

Bueno, la novela, como bien sabes, y a pesar de ser yo chileno, está publicada en una editorial Argentina. Editorial que la distribuye en formato tapa blanda en el comercio local y en versión electrónica (PDF) en un sinfín de sitios web.

Debido a que participo bastante de la vida literaria española, al estar ligado desde hace varios años con algunos foros, decidí subirla por mi cuenta a Amazon en formato Kindle. Esto fue hecho para alcanzar al lector español. Lamentablemente, no pude mantener una portada única ya que la editorial no compartió conmigo la edición del texto ni tampoco la portada. Entonces, ante su negativa, decidí reeditar por mi cuenta la novela y hacerle una portada electrónica propia. Es esa versión, distribuida en Amazon global, incluyendo a España, la que ha tenido una salida bastante aceptable en el formato.

*Dibujo por
Francisco Javier Cruz Sol*



Así es que, si me preguntas por el proceso de publicación, te puedo confesar que no es fácil ser un autor novel, sobre todo a la hora de darse a conocer e intentar convencer a una editorial. Al fin y al cabo, tus mejores armas no pasan de ser febles intuiciones y promesas cargadas de optimismo.

Espero que, habiendo tenido la buena acogida que ha tenido mi primera novela, la segunda tenga algo de camino andado.

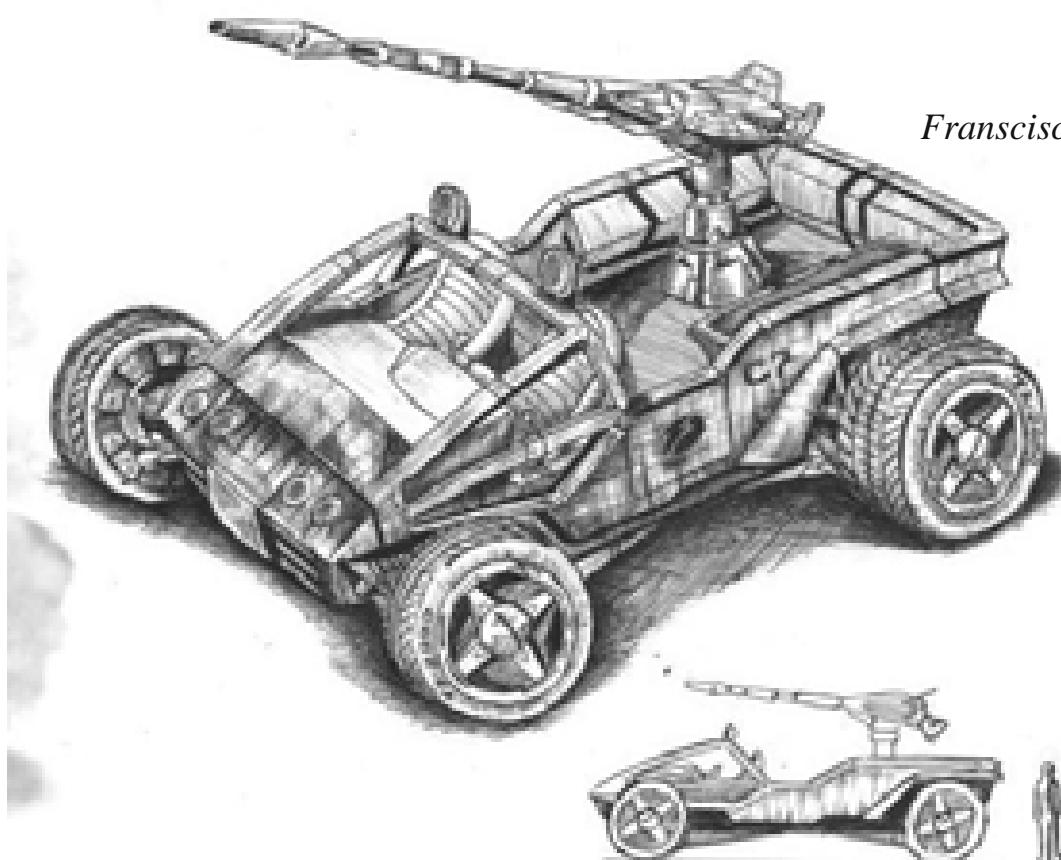
El panorama literario actual está cambiando. Los ebooks se están abriendo camino y restándole participación a la impresión en papel a un ritmo insospechado. Dentro del mismo movimiento han surgido una infinidad de autopublicaciones electrónicas, haciéndose cada vez más difícil el ser apreciado o siquiera notado en medio de un mar de escritores nóveles. Es difícil, pero no imposible, y como yo no tengo prisa...

Te deseo la mayor suerte del mundo y que pronto nos sorprendas con la publicación de otro nuevo libro. Nos vemos por el foro.

Allí me encontrarás. Gracias por el espacio que me has ofrecido. Saludos a todos y espero que disfrutéis de los periplos desplegados en Quayos, no aspiro a nada más.

Víctor Vila Muñoz

*Dibujo por
Francisco Javier Cruz Sol*



RELATO (SERIE): ESPERANZA

Por Danny Díaz

Rodeado de explosiones, ruido de ráfagas y hombres gritando por los comunicadores, no oyes la voz que te llama hasta que esta te da un golpe en el hombro y te giras para contemplar a un Enlace de Comunicaciones algo flaco y evidentemente nervioso por el estruendo del combate que cada vez se aproxima cada vez más. Espera en posición de firmes, a pesar de estar temblando.

—Descansa, chaval. ¿Qué tienes?

—El último informe, señor. —Tiende hacia ti un pad de datos—. Malas noticias.

Lo tomas con el guante de tu traje de combate, lo activas y lo lees con detenimiento. Efectivamente, son malas noticias, y el video que acompaña al informe así lo certifica; la Nuevo Amanecer se ha perdido, afortunadamente, y por el blanco resplandor que inunda la pantalla, el capitán de la nave activó su autodestrucción, arrasando todo lo que se encontraba en un radio de 200 kilómetros a la redonda. «Al menos el pobre bastardo se llevó consigo a unos cuantos de esos cabrones», piensas.

—Así que esta es la última, ¿verdad? —dices, señalando con la cabeza hacia la espalda del Enlace, donde se encuentra la instalación de lanzamiento.

—Sí, señor, la Esperanza es la única que queda.

—Maldición —suspiras profundamente—, debo de entender que, si estás aquí, es porque nosotros somos la última línea de defensa, ¿no?

—En efecto, señor. El Capitán de la Nave dice que tardarán en estar listos, está repitiendo las comprobaciones de predespegue una vez más, para evitar que suceda lo mismo que en la Terra Nova y les pide que aguanten todo lo que puedan.

—Lo de la Terra Nova fue una putada... Un millón de personas vaporizadas en un segundo...

Un profundo silbido te hace mirar hacia arriba, a tiempo para tomar por el brazo al Enlace y arrojarlos al suelo antes de que un proyectil de bioplasma despliegue su mortal nube de metralla hipercaliente, matando a una decena de soldados e hiriendo de gravedad a un centenar.

—Joder, se están acercando más rápido de lo que pensaba. —Pulsas el comunicador de tu casco y hablas—. ¡Vázquez, informe!

La voz de Vázquez llega entre cortes, ruidos de estática y gritos que se filtran por la línea, impidiéndote oír nada y entendiendo una de cada tres palabras.

—¡Vázquez, repite!

—Capi... estática... cam... do canaaaaaaaaaaaaalll... —Un chasquido seco y vuelves a oír la voz áspera y sensual de la teniente Vázquez—. Decía que esos cabrones están avanzando sin encontrar resistencia. ¡La Tercera Línea de Defensa está en desbandada y el enemigo se aproxima a gran velocidad, no sé qué les han dado, pero parecen una manada de galgos a la carrera, señor!

—Deben de haberse enterado de que la Nuevo Amanecer ha sido destruida y que esta es la única nave que queda.

—No me joda... ¿Qué vamos a hacer, capi?

«Qué vamos a hacer... Es una buena pregunta», piensas mientras te quitas la máscara de combate y te frotas los ojos. El Enemigo es letal, implacable y solo tiene un objetivo en mente, hacerse con esa nave para expandirse por el Universo; que los seres humanos sean los culpables de su destrucción es una cosa, pero que lo sean de la destrucción de lo que quiera que exista allí fuera, es otra muy distinta. No, no puedes dejar que pasen, has de ganar todo el tiempo que sea necesario y, eso, sí que sabes hacerlo.

—Enlace, ¿cuánto tiempo necesita el capitán de la nave hasta que esta despegue?

—Todo el tiempo que pueda darle, señor.

—¡Eso no me sirve! —gritas—. ¿Cuánto?

—Dos horas, señor, pue... puede que tres.

No, ese tiempo no es viable, sabes que no aguantaréis tanto. El ejército del enemigo no es disciplinado, carece de tácticas y avanza por pura fuerza bruta, lo cual sería poco menos que un

suicidio si no fuese porque se adapta con facilidad y es capaz de reponer las pérdidas en minutos. «No aguantaremos tanto, ni mucho menos. Y no puedo permitir que ella muera o la pase algo peor...».

—Enlace, dile al capitán de la nave que empiece a hacer los preparativos para despegar de una maldita vez o iré allí yo mismo y le patearé el culo hasta que lo haga.



—Pero, señor...

—¡Ni peros ni nada! —gritas—. No aguantaremos ni una maldita hora, ¿y ese gilipollas nos pide dos o más? O despega ahora o detona la nave y terminamos de una vez. Elija lo que elija, que lo haga ya mismo.

—Pero, señor... —El Enlace está pálido.

—Mira, niño —lo coges del brazo, lo arrastras hasta un parapeto y le enseñas el campo de batalla—: eso que ves ahí es el enemigo abriéndose paso por las trampas que hemos colocado, después de haber masacrado a la Primera, la Segunda y la Tercera Líneas de Defensa. ¿Y sabes cuánto ha tardado en hacerlo? Hora y media. —Haces una pausa estratégica para dejar que tus palabras calen en su mente.

»¿Crees que aguantaremos dos horas o más? Cuando se enfrenten contra nosotros, los pararemos todo lo que podamos, de eso no te quepa duda, pero al final acabarán pasando y os pillarán a todos con el culo al aire haciendo una estúpida serie de comprobaciones. No pienso dejar que la última esperanza de la humanidad se vaya al infierno porque un capitán de nave está tan acojonado con no explotar que tenga miedo de hacer volar a su nave.

»¡Así que le dices que el capitán Dyson, de la División Easy, el oficial de más alto rango que queda vivo en este maldito ejército, le ordena, sí, le ORDENA, que haga despegar la nave de una puta vez!

Asustado, el Enlace corre como alma que lleva el diablo hacia su vehículo a cumplir con tus órdenes de inmediato. Es un chico joven, y sin duda morirá, pero al menos lo hará transmitiendo unas órdenes que significarán la salvación de la humanidad, o de una parte, al menos. «Y de ella», piensas mientras una sonrisa aparece en tus labios.

—Vázquez, comunicación abierta para todos los soldados.

—Estas en el aire, capi.

—Chicos, tengo dos noticias que daros, una buena y la otra mala. —Las respiraciones de todos los soldados bajo tu mando se contienen mientras esperan tus palabras—. La mala es que la Nuevo Amanecer ha fallado —gruñidos, tacos y algún que otro gemido denota la tristeza de tus hombres—, la buena es que vais a ser los encargados de proteger la última esperanza de la humanidad.

»No os voy a mentir, la situación es muy jodida. La nave está preparándose para despegar, pero aun así, el enemigo estará aquí antes de que eso suceda; por lo tanto, es nuestra misión y nuestro deber, como soldados y como seres humanos, evitar que esos cabrones pasen.

»Porque en este día, en este momento, cuando la humanidad más nos necesita, nosotros seremos la Ultima Línea de Defensa que proteja a los nuestros de ellos. Ahí detrás, en esa plataforma de lanzamiento, nos espera la historia, la leyenda y la inmortalidad. Porque cuando vean, desde la seguridad del espacio, como nosotros, hombres y mujeres iguales que ellos, dimos hasta la última gota de nuestra sangre por asegurarles un futuro, sabrán que aquí, en este lugar, dieron su vida los hombres y mujeres más valientes que jamás existieron.

Todos tus soldados rompen en vítores, en gritos en contra del enemigo y a favor de la humanidad; sabes que lucharán hasta la muerte, pues ese es su cometido, esa es su misión y su objetivo, para eso se creó el Ejército Unificado, para servir como la última línea de defensa del Proyecto Éxodo. Si caes, la humanidad caerá contigo, si no eres capaz de pararlos, todos, incluida ella, serán borrados de la faz de la tierra y de la historia para siempre...

CONTINUARÁ...

Danny Díaz

ARTÍCULO: CHIPS CEREBRALES INMINENTES

Por Víctor Vila

DESARROLLO

Exitosas compañías, como el gigante farmacéutico GlaxoSmithKline, y otras empresas punteras de tecnología, están actualmente invirtiendo millones de dólares en investigación de vanguardia tecnológica que permita implantar microchips para «mejorar» nuestra salud y nuestras vidas.

Los implantes en el cerebro pronto se comercializarán como «avances revolucionarios», y podrán curar enfermedades crónicas a través de implantes electrónicos personalizados en el cerebro, en lugar de usar pastillas o inyecciones genéricas.

Si un implante en el cerebro pudiera curar la diabetes, la epilepsia, la depresión, y enfermedades que has estado sufriendo durante toda tu vida... ¿Aceptarías como solución implantarte chips en el cerebro?

La gente tendrá que enfrentarse a esta decisión en los próximos años.

Parecería todavía Ciencia Ficción, pero los

avances en este campo son actualmente palpables.

Algunos científicos ya han tenido éxito en el tratamiento de ciertas enfermedades, mediante la implantación de microchips en cerebros de ratas. Investigadores de la Universidad del Sur de California están probando lo que podría denominarse chips que almacenan recuerdos y pensamientos.

«Activa un interruptor y las ratas recordarán. Desactívalo y olvidarán. El estudio demuestra por primera vez que, con la suficiente información sobre el código neuronal de los recuerdos, una prótesis neural puede restablecer e incluso potenciar los procesos de cognición mnemotécnica».

El siguiente paso a seguir, tal y como asegura el doctor Theodore Berger, es probar estos resultados en monos, con el objetivo de crear chips que puedan ayudar a los seres humanos víctimas de enfermedades como el Alzheimer, el



derrame cerebral o cualquier lesión cerebral, a recuperar la memoria.

Existe también un Chip en la columna vertebral que neutraliza el dolor; el dispositivo es lo suficientemente inteligente como para modificar la intensidad de los pulsos eléctricos que emite en función del nivel de dolor que provocaría la señal que viaja por el nervio que está supervisando. Según sus creadores (un grupo de científicos de Sydney, Australia), el chip tendrá una gran variedad de aplicaciones; incluyendo el tratamiento del dolor crónico de espalda, extremidades, e incluso bloquear el dolor causado por daño a los mismos nervios o combatir las migrañas.

Algunas pruebas sugieren que también podría ser útil para controlar convulsiones de origen epiléptico y los temblores asociados a la enfermedad de Parkinson. Los primeros ensayos en humanos empezaron hace un año, y si todo sale bien, en no mucho tiempo aquellos que esperan por una solución definitiva a su dolor crónico tendrán el alivio que merecen.

Pero este tipo de mejoras no quedarán relegadas a pacientes enfermos. Cuando las personas descubran que pueden deshacerse de su exceso de peso en cuestión de días, o que se pueden descargar un curso universitario completo en su memoria en tan sólo unas horas, la mayoría de ellas querrán tener las «supercapacidades» que la ciencia ofrecerá.

Si se pudiera «bombar» datos directamente en tu cerebro digamos a unos 50 Mbps, leerías un libro de 500 páginas en menos de dos décimas de segundo.

Las implicaciones de estos avances son difícilmente predecibles: suprimir el proceso de aprendizaje de un plumazo tendría impensables consecuencias sociales (y sistemas como el educativo se verían profundamente afectados sin remisión).

Kevin Warwick asegura que, tarde o temprano, logrará construir un implante que nos convierta en telépatas.

Es deducible que, en el futuro, la condición ciborg será la más común y extendida. Siempre existirán posturas puritanas de quienes desean conservarse 100% biológicos. Incluso es probable que aflore una pugna social entre humanos mejorados y humanos «normales», pero según personalidades ilustres como Warwick o el mismísimo Raymond Kurzweil, el futuro es irremisiblemente la inmersión masiva de la tecnología en nuestros cuerpos.

Pero el potencial de abuso de estas tecnologías es también preocupante. Si un gobierno pudiera descargar pensamientos y sentimientos directamente en los cerebros de sus ciudadanos, se podría lograr el control total (y nunca tendría que preocuparse de sublevados). Podría programar estos chips para hacer que sus ciudadanos se sientan bien todo el tiempo realizando sus actividades (cualesquiera que sean). Provocar que los individuos estén en un constante dopaje, los haría muy dependientes a los chips (hasta el punto que nunca querrían renunciar a ellos, en una especie de esclavitud voluntaria).

La experimentación con ratas en este campo ya ha dado resultados sorprendentes. Las ratas teledirigidas o robo-ratas, son ratas normales y corrientes que llevan unos electrodos implantados en el cerebro. Desde el ordenador, el investigador les envía señales para indicarles hacia donde deben moverse. Nada impide a las ratas ignorar las señales que les llegan, pero entonces, las descargas que reciben como recompensa en el centro de placer de su cerebro, también se acabarían. Este experimento demuestra la viabilidad de «estimular artificialmente» el cerebro para que hagas lo que quieren, lo que plantea un nuevo dilema; ¿se acabarán aplicando estos avances en humanos? ¿Se podrá llegar a la felicidad estimulando artificialmente el cerebro?

Al principio estos microchips se nos venderán como uno de los mayores «avances históricos» de todos los tiempos, pero también podrían terminar por esclavizar a la humanidad completamente. Veremos cómo se acaba regulando finalmente tan controvertido y complicado escenario...

RELATO: LA CONDENA

Por Nieves Delgado

Las enormes puertas del edificio se abren lentamente, dando paso a dos guardias acorazados que portan a un hombre, agarrándolo cada uno por un brazo. Apenas puede moverse por sí solo, y el paso implacable de los guardias le obliga a arrastrar las piernas en un patético intento por caminar. El pelo largo y negro como la noche se le pega a la cara empapada en sudor, impidiéndole ver hacia dónde se dirige.

Las tres figuras recorren los pasillos de la estructura entre miradas curiosas y furtivas, con el único sonido de fondo de sus propios pasos y la respiración entrecortada del hombre enfermo. Porque ese hombre está enfermo. Quince días atrás ha sido infectado con una versión no contagiosa del virus ébola, y el pequeño hijo de puta ha hecho bien su trabajo. Una fiebre superior a los 40 grados es la culpable de la capa de sudor que envuelve al debilitado cuerpo, cubierto por unas ropa en las que se confunden restos de vómito con regueros de sangre seca que bajan desde la nariz y los oídos. En el pantalón se distinguen, además, los vestigios de la última diarrea. Y huele mal. Huele muy mal. Pero eso no le importa a nadie, y mucho menos a los guardias, que en esos momentos tienen desactivados los sensores del olfato.

Tampoco parece importarle al hombre. A él, en realidad, ya nada parece importarle.

Al llegar a la sala principal, en el corazón del edificio, dos centinelas humanos se apartan de su camino y les abren las pesadas puertas de la estancia. Esperan a obtener el permiso y, finalmente, entran.

Varias personas que manipulan instrumental de laboratorio levantan la vista al ver entrar la comitiva, pero enseguida continúan con sus tareas. En el centro de la sala un hombre, con uniforme de grado superior, consulta datos a través de un interfaz conectado a su cabeza. Fija la vista en los recién llegados y hace una señal a los guardias para que se acerquen. Estos obedecen, soltando al reo y dejándolo caer al suelo a dos metros de sus pies.

—Vaya, vaya... —Lo observa con una mirada curiosa y severa al mismo tiempo—. Pues sí que has tenido que armar una buena. Por lo que veo aquí, has sido infectado con un patógeno de nivel uno. ¿Sabes ya cuál es tu condena? —Los presos no siempre lo saben. En ocasiones, es necesario evitar en el traslado reacciones imprevisibles.

El hombre apoya las palmas de las manos sobre el suelo y levanta ligeramente el torso, agotado por el esfuerzo y los temblores de la fiebre.

—... No... no es esa..., el haberme metido esa cosa...? —Su voz es casi inaudible, pero de algún modo el oficial puede escucharla.

—No. No es esa. Veo que no estás al tanto.

Pasea su mirada por el hombre durante unos segundos, evaluando la situación. No lo sabe. El pobre desgraciado todavía no sabe nada. Ha bajado la cabeza de nuevo tras el visible esfuerzo de mantenerla erguida unos momentos. Es un ser completamente derrumbado y abatido. Un desecho humano. Y desde luego, tiene que ser un delito muy grave el que ha cometido.

—Tu condena es la inmortalidad.

En un primer momento, el hombre no reacciona. Tarda un poco en volver a moverse, y cuando parece que no será ya capaz de hacerlo, pone de manifiesto una fuerza de voluntad sobrehumana y levanta de nuevo la cabeza.

—... ¿La... inmortalidad?... —Si no sonara tan patética, la carcajada podría haber sido bastante espeluznante—. Me temo que es un poco tarde para eso... ¿No veis que me estoy muriendo?



El oficial hace caso omiso del comentario y comienza a recitar un texto que no necesita leer, porque ya lo sabe de memoria.

—Tu condena es la inmortalidad —repite—. Se te va a inocular una carga de nanobots reparadores de autoregeneración constante. El efecto sobre tu organismo será la reparación continua de material orgánico, de tal forma que todas las células y tejidos de tu cuerpo se van a mantener exactamente en el mismo estado que muestran actualmente, permitiendo la acción de patógenos presentes en tu organismo en este preciso momento, pero manteniendo controlada su acción. Asimismo, los nanobots se autoregenerarán y autoduplicarán con el fin de mantener constante su nivel de presencia en tus fluidos y garantizar así el efecto sobre tu organismo, reparando todos aquellos daños a mayores que se produzcan en él. Dada tu clasificación de peligrosidad, la sentencia es inapelable y de inmediato cumplimiento.

A un gesto del oficial, los dos guardias recogen del suelo al hombre y lo arrastran a una camilla instalada en un rincón de la estancia. Sabe perfectamente que una condena de

inmortalidad en aquellas condiciones equivale en la práctica a la muerte. Los condenados no aguantan, así de simple. Y aunque la tecnología nanobótica es la más avanzada que jamás se haya conseguido, tiene un límite. Si el daño producido en el organismo es superior a la capacidad regeneradora de las pequeñas máquinas, no hay tiempo suficiente para hacer reparación alguna. Así que los condenados acaban con su vida utilizando métodos violentos. Violentos y rápidos.

El sistema no se plantea mantener indefinidamente a sus peores criminales. Demasiado caro e inútil. La expectativa de una tortura continua y permanente hace que el preso, tarde o temprano, evalúe seriamente el acabar con su vida. Y no se le pone impedimento alguno para ello. Muy al contrario, en la celda suelen ir apareciendo gradualmente, de una forma misteriosa pero evidente, múltiples artefactos adecuados para tal fin. Es parte de la condena. Los días y las noches que el preso pasa luchando contra sí mismo. Las miradas furtivas a un cuchillo o a una soga mientras el dolor se lo come por dentro. La decisión final, tomada

generalmente entre ataques de ansiedad y sollozos de rendición... Y la autoejecución. El final de todo.

Lo atan a la camilla, aunque su movilidad es ya de por sí muy limitada. Es en esos momentos cuando los reos suelen derrumbarse. Comienzan a llorar desconsoladamente e imploran clemencia a gritos. O se desmayan, él lo ha visto. Guerreros fornidos que pierden el conocimiento ante la inminencia del cumplimiento de la sentencia. Y este hombre parece estar a punto de caer en alguno de esos estados.

Pero, finalmente, no es eso lo que sucede. Permanece profundamente callado mientras le atan manos y pies, y entonces levanta un poco la cabeza para dirigir la mirada al oficial que le ha leído la sentencia. Una última mirada antes del abandono.

Esos ojos. Unos ojos que arden. Duros como el diamante, pero abrasadores también. Podría ser rabia, odio, o simplemente locura. Pero el oficial sabe que no es ninguna de esas cosas. Es una promesa, un ancla de voluntad que ha lanzado el hombre para no navegar a la deriva en ese mar

de desesperación que intenta hundirlo. Y clava el ancla. Y arrastra con ella la seguridad y confianza del oficial, que hace un gesto a sus subordinados para que aceleren el proceso.

El hombre cierra entonces los ojos y deja reposar la cabeza sobre una raquírica almohada, mientras una mujer vestida de blanco ajusta el brazo robótico de la camilla a su cuello. Nota cómo la aguja hipodérmica lo traspasa y, al momento, un líquido muy frío lo invade. Todo su cuerpo se va tensando mientras es poseído por el frío lacerante. Un río helado de diminutas máquinas que se adueñan de su destino.

El oficial le echa una última mirada antes de seguir con sus tareas, y siente cómo una avalancha de miedo le recorre neurona tras neurona. El preso se mantiene en silencio, completamente tenso y con las mandíbulas apretadas. Pero una ligera sonrisa empieza a dibujarse entre ellas. Una sonrisa que va creciendo a medida que la jeringa se va vaciando. A medida que su propósito se va fortaleciendo.

Nieves Delgado

VIDEOJUEGO: MASS EFFECT

Por Danny Díaz

Si por algo destaca la compañía canadiense BioWare, es por haber creado —y habernos regalado— auténticas obras maestras en lo que a los juegos de rol se refiere; juegos que no solo han demostrado su compromiso con un género tan complejo, sino también con todos los miles de jugadores que lo siguen fervientemente y que desean experimentar y disfrutar, en la tranquilidad de su habitación, las mismas emociones y sensaciones que viven cuando se reúnen con sus amigos y amigas en torno a una mesa, deseando acceder y disfrutar de un entorno donde todo es posible y la diversión está garantizada.

La clave de Mass Effect es, sin lugar a dudas, una historia profunda, compleja y atractiva que te mantendrá pegado a la pantalla durante horas y horas cual si de un buen libro o de una buena película se tratase; y, al igual que estos, irás descubriendo poco a poco como, lo que creías una misión sencilla, tiene tras de sí unas implicaciones tales que, al final, acabarás teniendo el peso y la responsabilidad de salvar la galaxia en tus manos. Porque algo duerme en lo profundo del espacio y tú, Comandante Shepard, has de descubrir qué es...

El protagonista es, sin duda, uno de los alicientes que permitirán al jugador sentirse como uno más dentro de un juego que más parece una película que otra cosa y, gracias a su personalización, podrás hacer que se parezca a ti —o no— tanto como desees. Bien es cierto que el juego otorga una apariencia predefinida muy acertada para el comandante —y que a mí me resulta genial, dicho sea de paso—, pero un juego de rol en el cual no se pueda modificar el aspecto del protagonista





no podría ser considerado como tal. Por el contrario, cabe decir que las opciones de personalización son mucho más limitadas que las existentes en otros juegos como por ejemplo The Elders Scroll: Oblivion, pero lo cierto es que no se echa en falta un mayor control sobre este aspecto del personaje. En lo que a las clases se refiere, podremos elegir entre 6 distintas, ideadas para que se ajusten a nuestro estilo de juego y que tienen una cierta reminiscencia de las típicas que podemos encontrar en otros juegos de fantasía medieval como Neverwinter Nights y que van desde el soldado al centinela, pasando por varias clases que combinan el combate con el apoyo a nuestros compañeros de grupo y que, más adelante, nos darán acceso a una serie de clases de prestigio que perfeccionaran aún más la visión que tenemos del comandante Shepard.

Desde un principio, BioWare ha tenido claro que un juego de rol es algo social, que se juega con amigos y que eso es lo que lo hace tan divertido, razón por la cual, como es habitual, iremos reuniendo un grupo de compañeros que nos servirán para confeccionar un pelotón con el que nos sintamos cómodos y que nos permita salir con éxito de las diversas misiones y encargos a las que haremos frente a lo largo de la historia. Dicho grupo, como viene siendo habitual, estará compuesto por todo tipo de personajes de las más diversas razas que tendrán no solo una forma peculiar de ver el mundo, al comandante y su misión, sino que también se unirán a nosotros por motivos muy diversos, algo que iremos descubriendo a medida que la historia progrese y nuestra relación con ellos mejore. En este aspecto, BioWare ha cometido un error al no hacer que nuestros compañeros se muestren molestos con nosotros por temas como preferir llevar siempre de misión a los mismos o por no hablar con ellos más a menudo, lo cual hace que sigan pareciendo personajes controlados por la maquina, y más si tenemos en cuenta que este tipo de relación resultaba muy amena de gestionar en Star Wars: Knights of the Old Republic.

En lo que a la jugabilidad se refiere, parece que la compañía canadiense ha decidido seguir una de las normas no escritas de Blizzard —creadora de la mítica saga Diablo— que dice «fácil de aprender, difícil de dominar», pues la curva de aprendizaje es sencilla, aunque sacar todo el partido tanto al comandante como a los compañeros del grupo nos costara algún tiempo. Esto, aunque pueda parecer un punto negativo, no lo es, más bien todo lo contrario: el sistema de juego es fácil e intuitivo, lo cual nos ahorrara innumerables dolores de cabeza, al no tener que lidiar con una lista interminable de habilidades ni tener que pensar con antelación cuál es más útil o cuál hace más daño; básicamente, a la hora de ganar experiencia y hacer progresar a nuestro personaje, así como a los miembros del grupo, no tendremos que pasar más instantes de los necesarios decidiendo qué atributos aumentar, qué habilidad mejorar o qué equipo llevar, puesto que es todo mucho más sencillo.

Para empezar, los atributos del personaje carecen de importancia, por lo que cualidades tan comunes como la fuerza, la destreza o la constitución no tendrán ninguna importancia dado que no existen propiamente dichos... ¿Cómo? ¿Que no voy a poder convertir a mi comandante Shepard en una masa de músculos fortísima? ¿Seguro que es un juego de rol? Lo siento pero no podrás hacerlo y, al contrario de lo que piensas, es algo que deberías de agradecer a BioWare, pues te ha ahorrado muchos dolores de cabeza y muchas horas pensando cómo invertir tus puntos de experiencia; por el contrario, la Vitalidad irá aumentando a medida que el personaje progrese y el resto de atributos se verán sustituidos por habilidades —llamadas aquí talentos-, que irás mejorando según lo creas conveniente o según tu estilo de juego, teniendo todas ellas importancia y utilidad a lo largo de la historia por lo que, en este aspecto, sí que tendrás que pensar muy bien cuáles son prioritarias y has de subir de nivel y cuáles no.

En este aspecto, los talentos se dividen en varias categorías —algunas comunes a todas las clases y otras específicas— que, al alcanzar un determinado nivel, desbloquearán otros talentos que permitirán a tu personaje acceder a mejoras físicas, portar un equipamiento más pesado o utilizar determinados poderes.

Pero ¿qué sería de un juego de rol sin las conversaciones y las decisiones difíciles? Pues que dejaría de ser un juego de rol para ser un juego más... BioWare siempre ha pregonado y defendido que la vida se fundamenta en decisiones —acertadas o no—, así como en una total libertad de elección, algo

que, sin duda, ha cumplido en lo que a los diálogos se refiere. Y es que cualquier decisión que tomes puede tener un gran peso, no solo para con un personaje determinado, sino también para con el destino de la galaxia entera, así que... ándate con ojo y mide bien tus palabras, comandante.

Al contrario que en otros juegos de rol, las conversaciones se presentan en un cómodo interfaz con forma de «rueda» que es conocido como «sistema de elección de diálogos cinematográfico», y que funciona de una manera peculiar pero fácil de entender: las opciones situadas a la derecha de la «rueda» están orientadas a que una conversación dure lo mínimo imprescindible, mientras que las situadas

a la izquierda te permitirán ahondar en una conversación, obteniendo información que podría llegar a resultar muy útil en determinadas circunstancias; sencillo, ¿no? Pues espera que aún hay más: las opciones situadas en la parte superior de la rueda te llevan por un camino modélico, mientras que las situadas en la parte inferior te llevan por un camino más renegado y duro. ¿Difícil? Pues la verdad es que no, pues básicamente tienes a tu disposición, en las conversaciones, todas las opciones para comportarte como un auténtico caballero o por el contrario ser un matón de tres al cuarto; además, para facilitar más las cosas, las opciones del buen camino aparecerán resaltadas en azul y las del mal camino en rojo. Eso sí, algunas



opciones conversacionales solo aparecerán si tu personaje tiene un valor determinado en sus talentos correspondientes -llamados encanto e intimidación respectivamente-, por lo que deberás de tener en cuenta que no todo se resolverá a base de plomo, sino también mediante el sutil, o no, arte de la palabra.

El equipamiento es un tema más que interesante y muy sencillo de resolver. Para empezar, si bien todos los personajes pueden portar todo tipo de armas, solo serán eficaces cuando manejen alguna relacionada con su clase, por lo que deberás de tener en cuenta este factor antes de entrar en combate si no quieres llevarte una sorpresa desgradable.

Básicamente, la totalidad de las armas de Mass Effect serán de projectiles, por lo que no encontrarás espadas futuristas, ballestas o similares, tan solo armas de fuego que, para facilitar más las cosas, no necesitarán ser recargadas, tan solo evitar que se sobrecalienten. Por otro lado, la calidad de un arma no depende tanto del color de su nombre —como sucede en tantos juegos de rol de fantasía medieval—, sino de un concepto más común como es el daño: a más daño, mejor es un arma y viceversa. En lo relativo a la mejora de las armas, estas dispondrán de varios espacios, generalmente dos, que permitirán el añadido de componentes en dos campos: mejoras de la munición y mejoras

del sistema. Las primeras te permitirán disparar proyectiles incineradores o perforantes, mientras que las segundas harán que tu arma no se recaliente tanto al disparar o que sea más precisa cuando disparas y te mueves a la vez.

En cuanto a las armaduras, decir que no solo nos protegen del daño recibido, sino que también cuentan con un generador de escudos que se irá desgastando a medida que recibamos daños y que nos servirá para no morir en la primera escaramuza con enemigos en la que nos veamos envueltos. Tan solo hay tres clases de armadura —ligera, media y pesada— pero al ser también modificable, podremos crear una armadura a nuestro gusto, añadiendo mejoras tales como generadores de escudos más potentes o

sistemas que nos regeneren la salud mientras combatimos.

En este aspecto, los chicos de BioWare se han portado y han creado un sistema de armamento y equipo altamente modificable y adaptable, quizás no tan complejo y lleno de objetos como es habitual en los juegos de rol de fantasía medieval, pero que sin duda funciona a las mil maravillas sin apenas problemas, salvo los que nos creemos nosotros mismos al no haber mejorado un arma o armadura de manera adecuada.

No estaría de más comentar también que la libertad es absoluta. No solo podremos ir a donde nos plazca, cumplir las misiones en el orden que nos plazca o explorar los planetas



como nos plazca, sino que también tendremos total libertad a la hora de hablar con otros personajes, de enemistarnos con ellos o de enamorarnos de ellos. Si, has leído bien: ENAMORARNOS. Y es que por este asunto los chicos de BioWare recibieron duras críticas: no solo porque el protagonista podía comportarse como un tipo duro y sin escrúpulos, sino también porque podía enamorarse —y relacionarse sexualmente— de determinados miembros del grupo. La respuesta fue clara: el mundo es un lugar donde uno hace lo que quiere, habla como quiere, se comporta como quiere y, sí, se acuesta con quien quiere. Un punto para los canadienses, que así han logrado hacer de este un juego que no solo engancha por su historia y sus personajes, sino también porque te mete de lleno en un mundo virtual tan real como la vida misma.

Finalmente, decir que su apartado técnico es excelente y, en esta época de gráficos hiperrealistas, no desentona nada ni da señales de ser un juego con 5 años a sus espaldas. Los personajes resultan creíbles, con unas expresiones —tanto faciales como corporales— que parecen obtenidas mediante la técnica de «captura de movimientos», lo cual logra que resulten más humanos; los entornos se adaptan al lugar en el que se encuentran, haciendo que la iluminación del interior de una nave no tenga nada que ver a la que se aprecia en un planeta alumbrado por 2 soles o con las instalaciones de

un laboratorio científico.

Las voces, en inglés, demuestran un más que excelente trabajo por parte de los actores de doblaje, que dotan a los personajes de muchísima fuerza, algo propio de aquellos que se toman su trabajo interpretativo con profesionalidad y que nos permite, con tan solo oír hablar a tal o cual personaje, identificarlo en el acto y saber cómo se encuentra anímicamente.

El sonido es excelente, con una banda sonora a la altura de las mejores superproducciones de Hollywood, y que aparece en los momentos adecuados, creando una atmósfera cinematográfica muy agradable y que apenas resulta molesta.

En definitiva, un juego altamente recomendable tanto para los amantes de la ciencia ficción, como a todos aquellos jugadores —o no— que quieran cambiar de género o quieran descubrirlo por primera vez.

Me gusta

—**La historia:** profunda, adictiva y tremadamente bien elaborada. Se nota que detrás hay un muy buen escritor.

—**El comandante Shepard.** Un protagonista excelente, quizás uno de los mejores en los años recientes de los videojuegos.

—**La libertad.** Gracias a ella, el jugador no se siente dentro de un videojuego, sino dentro de toda una experiencia cinematográfica.

—**La experiencia cinematográfica.** No parece que estés dentro de un juego, sino dentro de una película.

No me gusta

—**La IA.** En algunas ocasiones hace de las suyas, haciendo que los personajes actúen de maneras raras al desplazarse o atacar o forzando a que se queden bloqueados ante obstáculos simples durante unos instantes.

—**Las misiones de exploración planetaria.** Muy repetitivas y aburridas. Más variedad no habría venido nada mal.

—**Determinadas misiones secundarias.** Mecánica y argumento similares: ir a un lugar determinado, tomar un objetivo al asalto y llevar un objeto determinado a un personaje determinado. Más variedad habría estado bien.

—**La falta de batallas espaciales entre naves.** Un universo de ciencia ficción como este se habría beneficiado de este tipo de misiones.

Danny Díaz

The logo for the Mass Effect game series, featuring the words "MASS" and "EFFECT" in a stylized, metallic font. The "A" in "MASS" and the "E" in "EFFECT" are partially obscured by a dark, triangular shape.

RELATO: MULTIVERSO

Por Fedor Yanine

Sentado en el borde del soñoliento lago, John Sheldy miraba en lontananza, con aparente quietud emocional. Su vista recorría la orilla yerma e interrumpida solo por manchones verdes que, a esa distancia, parecían haber sido pintados a brocha gorda.

Acopios de tristeza, resolución y resignación se mezclaron desordenados en su mente.

«Lo lamento, Doctor Sheldy, no pudimos salvarla, llegamos tarde, las lesiones eran demasiado graves... demasiado extensas».

Le había informado escueto el jefe de guardia mientras extendía tímidamente su mano y le entregaba un pequeño mensaje-acrílico.

«Lo ha grabado antes de morir, es para usted, me ha pedido que se lo entregue en persona. Lo lamento en verdad...»

Sheldy cerró sus ojos y se llevó la mano al bolsillo. No pudo ver cómo, a esas horas, la otra orilla comenzaba lentamente a desdibujarse mientras los domos habitacionales que la poblaban encendían sus luces: pequeños fogonazos de origen subatómico volvían a definir el ya caliginoso límite acuífero. Su mente aún intentó, por unos instantes, negar los hechos; sin embargo, su sentido del tacto le confirmó que el mensaje era real. Para cuando los volvió a abrir, la misiva ya se encontraba en su mano. Inspiró con suavidad y, a pesar del dolor, la activó con un suave toque digital. De inmediato, el pequeño artefacto rectangular perdió su transparencia mientras la agónica imagen de Laura decía entre suspiros:

«Sé muy bien cuánto me amas, John... ¿Sabrás perdonarme por abandonarte? Te pido, mi amor, que no te mortifiques. No hay nada que hubieses podido hacer para evitarlo. Ha sido el destino, o como tú sueles decir: una paradoja existencial, no lo sé...»

Siento una oscura fuerza que me apaga y arrastra lejos de aquí. Me siento perdida, ¿acaso son esas hojas de otoño, las que dibujan tu rostro en el cielo? Caen lento, caen muertas, como mis recuerdos. Aférrate a la vida, John; recuerda con valor pero olvida. Vive, ríe y si puedes... ama. Ama con pasión, que si está escrito, si ha de ser, será. Cómo quisiera volver a verte, cuánto quisiera besarte por última vez...»

En medio de un día aparentemente ordinario, un pequeño alisio salió a pasear. Había nacido de improviso, hacía poco, producto de un delta barométrico no muy lejos de allí. Recorrió lleno de ingenuidad extensos valles de exuberantes colores otoñales que, desde arriba, parecían estar cortados por turbulentas navajas plateadas enmarcadas por erguidos verdes que se agolpaban en sus orillas. Voló cerca de empinadas laderas, las rodeó desordenado e irresoluto para luego escalar un monte cercano hasta encontrarse con sus hermanas mayores, las corrientes ascendentes. Jugueteó, se arremolinó y se expandió en ellas hasta convertirse en un pequeño vendaval. El sol brillaba y le agitaba sin cesar mientras su espíritu crecía y crecía al tiempo que se colmaba de energía. Rugió colina abajo con aplomo y madurez agitando a su paso el pelaje de aquel lobo que se ladeó en su contra mientras le cruzaba; arrancó vetustas hojas carmesí del vigoroso olmo y desestabilizó el vuelo de aquella magnífica ave que chirrió sorprendida pero orgullosa. Bajó, subió y volvió a bajar. Tanto bajó en el último vaivén, que sin percatarse fue aspirado por el sistema de ventilación de la aeronave que yacía posada en medio de la pradera. Avanzó, ahora ya sin poder evitarlo, por medio de intrincadas tuberías deteniéndose solo al final, tras cruzar un filtro e ingresar en una extraña habitación. En ella, tres seres discutían en torno a un mapa tridimensional situado sobre la mesa que les convocabía. La luz provenía de las paredes y un zumbido suave —parecido al que había escuchado cerca de un enjambre de abejas— llenaba el ambiente. Extraño sonido que solo se atenuó cuando uno de los seres habló:

—Ahora, les pido que dirijan su atención hacia este sector de la periferia galáctica. Los puntos amarillos representan los planetas aún estables; los rojos, a los que se han... desvanecido. Todos desviaron su atención hacia la magnífica representación. La galaxia se mostraba en miniatura con

pasmosa claridad.

—¡Es imposible! —exclamó Dars mientras sus ojos se clavaban en Triffus, su planeta natal. Vio con tristeza cómo este pasaba de un amarillo suave a un color más bien anaranjado, el cual dio lentamente paso a un lacerante rojo muerte. Su rostro lloró en silencio por los millones de rostros que acababan de desaparecer.

—Tranquilo, Dars, el dolor desaparecerá pronto, cuando los olvides.

—No quiero olvidarlos! ¡Debemos hacer algo! Debemos... revertirlo.

—Debes tranquilizarte —insistió Roe en un tono fraternal mientras apoyaba con suavidad una mano sobre su hombro—, al desaparecer de esta realidad, desaparecerán también de tu memoria, pronto les olvidarás y dejarás de sufrir, ya lo verás.

—Maldición, Roe! ¿Es que no lo comprendes? ¡Yo también me desvaneceré! ¡Mis ancestros, por la gran nova! ¡Mis ancestros ya no existen...!

—Sucederá con retraso, aún disponemos de algún tiempo. No eres el único sin origen.

—Lo sé! Lo sé... —respondió tembloroso Dars, mientras activaba su cuenta regresiva.

«;Cuarenta y ocho horas!», vocalizó un pequeño reloj de pulgar.

—¿Qué ha dicho SIRA-3900 al respecto?

—Su último informe habla de una disruptión en el espacio tiempo. No se ha podido establecer el origen de esta, sin embargo, al parecer podría provenir de la Tierra —aclaró Hurkie, el más joven de los presentes y que hasta ahora había permanecido en silencio.

—¿Desde la Tierra? ¿Es por eso que nos has traído hasta aquí, Hurkie?

—Así es, hemos de localizar el vórtice y sellarlo, si lo conseguimos, de seguro bastará para detener el fenómeno, o al menos eso creemos. Aunque, lamentablemente, no va a ser tan sencillo como parecía al principio.

—¿Qué dices, por qué no?

—El quiebre... el quiebre en el espacio tiempo parece deberse... deberse a un cruce dimensional. El sistema se ha desequilibrado. SIRA lo... en los próximos minu... minut, sin embarg...

Hurkie perdió la voz, luego perdió su solidez y lentamente se desvaneció frente a Roe y Dars. Ambos se miraron atónitos y en silencio. Dars intentó advertirle, trató de gritar, pero no pudo. Frente a él, ahora era Roe el que se desvanecía mientras sus rasgos faciales se contraían súbitos. Una mueca de terror fue lo último que se vio. Visión que no atormentó a Dars por mucho ya que, tan solo unos segundos más tarde, contrario a lo calculado, él también desapareció. Para cuando el nuevo informe de SIRA-3900 llegó, ya nadie quedaba para interpretarlo.

Un tenue pero decisivo sonido marcó el inicio de la increíble jornada. ¡Click! Y la máquina comenzó de inmediato a ronronear con suavidad. Múltiples y coloridos vórtices luminosos comenzaron a enroscarse sobre sí mismos hasta extinguirse en el centro de lo que, a simple vista, parecía ser una pantalla iónica ordinaria. Si todo salía bien, entraría, su cuerpo sería sustraído y aparecería en el pasado. Una vez allí construiría una réplica y la utilizaría para regresar.

Era arriesgado, quizás demasiado, sin embargo, valía la pena intentarlo. Contó los pasos imaginariamente, con solo cinco llegaría al umbral. Miró la hora: la una de la madrugada. Inspiró hondo, cerró los ojos y comenzó a avanzar.

Uno, dos, tres... se detuvo, ¿y si no resultaba?

—Demasiado tarde para acobardarse! —enunció en voz alta hacia su monstruosa creación.

Cuatro, cinco y... simplemente, se esfumó.

Desde afuera, en medio de una silenciosa nevazón, la cabaña se veía en paz. Una suave brisa mecía los copos y los agrupaba en densos remolinos que por momentos ocultaban la edificación por completo. Uno a uno caían y se fundían en el blanco madre del tejado al tiempo que un zumbido intermitente quebraba el silencio. La oscuridad interior se interrumpió brevemente cuando, tras un fogonazo azulino, John Sheldy se materializó en medio de la sala de estar. Confundido y debilitado, cayó de rodillas: sus brazos lánguidos y libres se tambalearon asincrónicos mientras su mirada perdida se estrelló contra el suelo. En el exterior, la tormenta arreció, amainó y volvió a renacer durante los siguientes tres días y tres noches antes de dar paso al radiante sol invernal que la vino a interrumpir.

John seguía tumbado en el piso, y no fue hasta aquel atardecer que recuperó la conciencia. Se levantó dolorido, sediento y obnubilado. No sabía dónde se encontraba y, más importante aún; no lograba obtener una referencia visual con respecto al año en el cual se había materializado. Sin embargo, una extraña familiaridad con el entorno le hacía intuir una extraña proximidad. Sensación que aún no lograba entender o encasillar.

Hacía frío y estaba oscureciendo. Al girar, se encontró de frente con una esfera flotante de aspecto acerado. Flotaba silenciosa mientras que en su superficie, unos caracteres tipográficos intermitentes llamaron su atención: «ERROR – POR FAVOR, CONFIRME REINICIO»

Se acercó y por instinto científico, tocó la superficie justo sobre una de las muchas teclas virtuales. La esfera dejó de parpadear, se

oscureció y luego volvió a brillar, pero esta vez exhibía un bucólico paisaje otoñal tridimensional. A continuación, un destello suave precedió a una comunicación verbal:

«Gracias, doctor Sheldy... ¿Cómo ha amanecido usted el día de hoy?»

Sheldy, no sabía qué ocurría y eso le molestaba. No estaba, ni lo estaría nunca, acostumbrado a la incertidumbre. Su hermético mundo científico era perfecto, o al menos todo lo que se podía.

—¿Quién es usted? —preguntó en voz alta en dirección a la esfera.

«Soy SIRA-4042, ¿Se encuentra usted bien?» —respondió con voz neutra.

—¿SIRA? ¿Acrónimo de...?

«Sistema de Interconexión Racional Autónomo... pero eso, usted ya lo sabe, doctor Sheldy»

Su mente analizaba los hechos con gran dificultad. Se encontró con una sensación de



impotencia que le bloqueó, no pudo evitarlo y, desde el subconsciente, emergió la más arcaica de las emociones que acompaña al ser humano en situaciones límites. Una oleada de miedo concentrado consternó su conciencia. Caminó sin rumbo fijo, se asomó meditativo a una ventana y el paisaje invernal montañoso le confirmó que se encontraba perdido. Sus fuerzas medraban, necesitaba reconstituyentes. Se espabiló como pudo, inspeccionó el lugar y no tardó demasiado en conseguir algunos extraños pero reconfortantes alimentos. En esos momentos —y sin aún saber por qué— no reparó en lo fácil que le resultó encontrar todo lo necesario y en los lugares más lógicos y convenientes.

Lo había conseguido, había viajado en el tiempo y había sobrevivido. Se encontraba exhausto, no entendía del todo a SIRA, ni cómo es que sabía quién era. Pero era tarde y casi no podía pensar. Mañana, a primera hora, se prometió. Sí, mañana se ocuparía de esos detalles e iniciaría la segunda

fase del plan. Ahora, necesitaba descansar y, tras unos minutos de caos mental, se quedó dormido.

—¡4042! —gritó con los ojos aún cerrados. El resultado lógico de la sentencia alejó el cansancio. Se levantó entonces y se acercó decidido a SIRA.

—¡SIRA! ¿En qué año estamos?

«Hoy, hace ya veintidós minutos, que corre el día número doscientos del año 4042, doctor Sheldy»

—¡Es el futuro! ¡No lo comprendo! ¿Qué pudo haber salido mal? pensó mientras buscaba apoyo en unos ojos que no encontró. Exhaló atónito mientras repetía en voz baja:

—¿Cómo pude viajar hacia el futuro?

«¿Se refiere a su información genética? No poseo axiomas poéticos complejos, pero intuyo que la mayoría de los habitantes de La Tierra, hoy en día, podrían decir que han viajado hacia el futuro

—No es así, doctor Sheldy?»

—¿A qué te refieres, SIRA?

«Al gran holocausto, ¿a qué otra cosa podría referirme?»

—Voy a necesitar información complementaria, SIRA. Por favor, describe los hechos.

«La brusca merma en la población galáctica, obligó a los originarios de los planetas sobrevivientes a clonar sus unidades biológicas fallecidas. Entre ellas, usted: el doctor John Sheldy. Su organismo original falleció por causas naturales hace más de cien años»

Sobre la superficie de la esfera se mostraron los detalles de la vida de John Sheldy. Allí se consignaban todos sus datos vitales principales. Entre ellos, pudo leer que había nacido en las postrimerías del año 3800, los títulos académicos pre-SIRA, el resumen de su desempeño laboral y la fecha de su muerte: el día doscientos del año

3900. Se consignaba también la fecha de su renacimiento, el día trescientos del año 4022: por medio de la clonación del material genético rescatado de la plataforma espacial cementerio K-208. Su reincorporación al planeta y su reeducación científica acelerada por medio de la interfaz SIRA-4022.

Su desesperación crecía por momentos, le arrastraba y vapuleaba hacia la indómita e inexplorada región cerebral donde solo yacen las conductas básicas de supervivencia. Pero su intelecto aún pudo, aún no se rendía del todo y pudo sobreponerse:

—;Datos, SIRA! ¡Necesito más datos, llena la esfera de información general actualizada! —ordenó con fuerza abrumadora. En cuanto las palabras llenaron el ambiente, o quizás antes, la esfera, que no se hizo esperar, desplegó en su superficie cientos de informes. SIRA era capaz de detectar el dato específico sobre el cual Sheldy fijaba su mirada y de inmediato emitía un informe vocalizado complementario que interrumpía en cada salto de vista.

Mientras caminaba a su alrededor, pudo leer la temperatura, la situación geográfica, la altitud, la fecha, el campo magnético, el índice de radiación UV, el índice de viento solar, hitos científicos recientes, situación política y, entre otros muchos, un esquema del sistema solar terrestre actualizado donde focalizó su atención. Una nueva y poderosa oleada de miedo le traspasó inmisericorde al descubrir que... ¡Faltaban planetas!

«¿Está todo bien, doctor Sheldy?» —preguntó SIRA al notar un cierre prolongado de sus ojos.

—;No, no lo está! Yo... yo no debería estar aquí. ¡No debería! ¿Por qué faltan planetas en el sistema solar? ¡No, no, mejor aún! ¿Dónde me encuentro? ¡Maldición!, ¿qué está ocurriendo?

SIRA analizó el cuestionamiento múltiple y dio prioridad a su respuesta según el orden de enunciación por sobre la carga emotiva de la entonación. Contestó entonces, en tono neutro:

«La ausencia de algunos planetas es consecuencia directa del holocausto galáctico, cuando una ruptura interdimensional provocó pérdida de materia oscura. El desequilibrio afectó a gran parte de la galaxia, a fines del año 3900. La galaxia sufrió una reacción en cadena que vaporizó grandes masas en las cercanías del foco descompensado. Se cree que ha sido la mayor fuga o intercambio entre dimensiones de materia oscura conocida hasta la fecha, ¿de verdad no lo recuerda? Es parte de la información contenida en su acelerador neuronal, implantado tras su clonación. Si lo desea, puedo abrir un link y revisar su funcionamiento».

John se quedó mirando la máquina con incredulidad. Siendo su único interlocutor válido, no le importó mostrar su humanidad y, doblegado por las circunstancias, insistió en medio de un casi imperceptible sollozo:

—;SIRA... dónde me encuentro?

No alcanzó a escuchar la respuesta. Un dardo Stinger penetró su cuero cabelludo a la altura del tronco encefálico y se activó de inmediato. La descarga eléctrica focal adormeció su vigilia y los núcleos motores aledaños. Se desplomó sin remedio. Durante largos segundos de estupefacción, el perpetrador no se movió del dintel. Luego, con el rostro aún commocionado, se acercó precavido y giró el cuerpo del intruso que yacía boca abajo. Contrao el rostro aún más al comprobar que, en la sala de su cabaña, allí, tumbado contra el piso, se encontraba su otro yo. Idéntico a él en todo, excepto en la edad aparente. Se le veía más viejo y, sin duda alguna, mucho más atribulado. A pesar de su estupefacción, por encima de su commoción mental, logró escuchar la voz de SIRA:

«;Doctor Sheldy! ¿Por qué le ha disparado?»

—SIRA, ¿de qué se trata todo esto? —gritó con más angustia que intelecto mientras enfundaba el arma—, averigua lo que puedes acerca de esta clonación.

«;Un clon, doctor Sheldy? Eso explicaría algunas conductas anómalas detectadas en él. Pero, doctor Sheldy, ¿se ha autorizado una réplica?»

—;Maldición, SIRA...! ¡Es que soy el único que lo está viendo? De seguro ha sido el GSS, mi informe de seguridad no ha debido pasar la prueba. Me reemplazarán... ¡Han creado un replicante y ahora se desharán de mí! ¡Malditos! Ah... pero les he descubierto y, si alguien ha de morir, no seré yo, eso es seguro.

—No creo que nada de eso sea necesario, muchacho —dijo el mayor de los dos mientras reaccionaba con torpeza, aún bajo los efectos del dardo.

—;Muchacho? ¿Es así como intentará distraerme? ¡No sea estúpido! Y espero que no crea que yo lo soy. Sabe muy bien que usted es mi clon. La pregunta es... ¿por qué? ¡Es que acaso mis experimentos han asustado al GSS de tal manera como para eliminarme? ¡Hable ya! O le aseguro que el efecto del

dardo que le he disparado será como una caricia comparado con lo que puede hacerle si decido detonarlo.

—;Hablaré! Pero debe calmarse. Primero desactive el ingenio que me ha disparado en la base del cráneo.

—No cuente con ello, mi amenaza sigue en pie.

—;Incluso si le demostrara que su instantánea y desproporcionada paranoia es ridícula y fuera de toda posibilidad?

—Le escucho, vejete, pero le advierto que no toleraré trucos y que no soy fácil de engañar.

—Ya es tarde para eso, joven, ¿o quizás deba llamarle... John?

—En realidad, no importa cómo me llame.

—Bien, dígame, John; ¿ha oído hablar de una máquina interdimensional? No, es evidente que no. Pues bien, yo he inventado una que, sin siquiera proponérmelo, me ha traído hasta aquí.

—Guárdese esas patrañas para sus aliados de la GSS, Sheldy, que es como yo le llamaré. Nadie hasta ahora ha podido abrir un portal interdimensional.

—;Exacto! Hasta ahora, John; como usted bien ha dicho. No soy su clon y lo puedo demostrar.

Un simple análisis comparativo de nuestros cromosomas demostrará que no poseo mutaciones por clonación, y usted sí.

—;Vaya... qué bien actúa usted! No sospechaba que poseyéramos tal capacidad artística. Está bien, le seguiré el juego, Sheldy, pero se lo advierto, la paciencia no es mi mejor virtud y... —no pudo continuar, no sin darse cuenta de que, si aquél maldito replicante decía la verdad... podría estar frente a la causa del holocausto. Aquel intruso pudo haber sido el que abriese la brecha que acarreó muerte y desmaterialización por toda la galaxia. Fenómeno que se detuvo por sí mismo al alcanzarse el nuevo punto de equilibrio.

Afortunadamente, la Tierra se había salvado, pero no fue gracias al talentoso y oportuno desarrollo de tecnología lo que la había dispensado de desaparecer. La Tierra se había salvado debido a una razón mucho más débil y caprichosa: el azar.

Sheldy notó su hesitación, pudo leer cómo sus pensamientos avanzaban por la senda del raciocinio; entonces, aprovechando aquella pequeña pero oportuna merma en la confianza

de su interlocutor, declaró:

—;Es increíble, no es así? Yo mismo no lo entendí hasta hace unos segundos, John. El que usted existe me lo ha terminado de confirmar. Además, en mi dimensión, el sistema solar aún está completo, nosotros no hemos sufrido holocausto alguno.

—;Maldición, Sheldy! ¿Es que no lo ve? Si su dimensión se ha conectado con la mía, y debido a esto nosotros hemos sufrido un desequilibrio que ha llevado a la desaparición de millones de planetas... ¿No creerá usted que su dimensión, después de que usted la abandonara, ha permanecido intacta, o sí?

Ahora era Sheldy quien se había quedado sin habla. Su homólogo dimensional estaba en lo correcto. Se agarró la cara con ambas manos mientras imaginaba lo peor.

—;Pero..., quién... quién en su sano juicio cruzaría una dimensión? Su llegada solo nos ha traído muerte y desapariciones, Sheldy. Déjeme adivinar, usted no solo saltó entre dimensiones, sino que además lo hizo en el tiempo. Su viaje ha de haber comenzado cuando se detectaron las

primeras desapariciones, en el año 3900. Fue entonces cuando ocurrió el holocausto en nuestro universo, y de seguro también en el suyo, Sheldy. Claro que usted no se enteró hasta hoy, ya que saltó directo a la actualidad. ;Maldición, Sheldy...!

—Ha sido un accidente, John. Yo solo pretendía viajar al pasado. Jamás planeé, nunca imaginé que la máquina me enviaría al futuro, menos aún, al futuro de otra dimensión. ¿Y ahora, qué haré?, ¿volver, quizás...?

—Oh... sí, es una gran idea —replicó, sarcástico—, vuelva a abrir un agujero dimensional, a ver si ahora termina de aniquilar ambas dimensiones de manera definitiva.

—Ahora es usted quien está siendo irracional, John. Si logro llegar a mi universo y a mi tiempo, antes del salto, podré detener el holocausto. Haré que no ocurra. La realidad actual no será más que una posibilidad no utilizada dentro de los millones de desenlaces potenciales existentes.

—Está jugando con fuego, Sheldy, si no lo consigue, podría asesinar a millones.

—Por otra parte... si lo consigo, podría salvar a millones; entre los cuales no estará usted, como es obvio. Si revierto los hechos, su clonación jamás habrá tenido lugar.

Un súbito y cegador resplandor azulino interrumpió el duelo de miradas. Tras el estallido luminoso inicial, y ante el exhausto asombro de ambos, una tercera copia de John Sheldy se materializó frente a ellos. No alcanzó a permanecer de pie más de un segundo y cayó de brúces. John y Sheldy le levantaron y acostaron en un sillón donde intentaron reanimarlo en vano. La nueva réplica no despertaría hasta el tercer día, cuando en medio de confusos balbuceos, se levantó, desenfundó una pequeña pistola de energía y la descargó sin titubear contra John, quien cayó desintegrado en cuestión de milisegundos. Giró entonces con rapidez hacia Sheldy, pero no alcanzó, no pudo disparar contra él. Sheldy había reaccionado con la velocidad necesaria como para cogerlo por el cuello y desarmarlo. Le empujó con desdén para apartarlo y mientras le apuntaba preguntó:

—¿Qué ocurre aquí, por qué le has matado?

—¿Quién de ustedes es mi original, el que ha

venido de otra dimensión?

—¡Soy yo! —contestó solícito Sheldy—. Has asesinado a la réplica de esta dimensión.

—Bien, uno menos de quien huir, escúchame con atención; dentro de poco construirás un símil de la máquina que nos trajo aquí la primera vez. Será con la intención de revertir el holocausto causado por el primer salto... ¡No lo hagas, no lo conseguirás! Solo causará mayor destrucción. Nuestra dimensión no se afectó con el primer salto, pero sí lo hizo con nuestros saltos posteriores.

—Pero... Laura, he de salvarla!

—¡No podrás! Lo he intentado, muchas veces; ¡Debes creerme, maldición, ya no hay tiempo!

—¿Quién eres tú, acaso otra réplica dimensional?

—¡No, John! Tú y yo somos el mismo, yo soy el tú del futuro.

—¿Y, cómo podrías probarlo?

—Supongo que... aunque esté algo agrietada, reconocerás esta misiva —le suplicó con la mirada mientras le extendía las últimas palabras que, alguna vez, lejos de allí y en otro tiempo, Laura había grabado. Le miró como uno se mira a sí mismo y al comprender la tristeza, su tristeza,

complementó:

»Muchas veces he llegado a su pasado y... sigue falleciendo, solo que por distintas causas. Por favor detén la espiral, ya no lo soporto más... ¡Escúchame! —insistió en voz alta y fuera de sí—, dentro de poco, dentro de muy poco, esta dimensión colapsará por completo, pronto llegarán —insistió con expresión paranoica—; ha sido nuestra culpa, ocurrirá pronto, hoy mismo... —¿Quiénes llegarán, a qué te refieres?

—¡A ellos, ellos llegarán! A no ser que...

—¿A no ser que, qué?

—A no ser que te resignes y acabes con nuestra vida ahora mismo, muchas versiones de nosotros convergerán aquí. Algunas están dementes, créeme, las he visto en el futuro. Todas vienen hacia aquí desde diferentes dimensiones para evitar que te asesine, todas ellas existen gracias a los saltos sucesivos que hemos perpetrado en el intento de salvar a Laura. Si mueres ahora, todos moriremos, pero salvaremos a millones que han desaparecido por nuestra culpa. He dejado un rastro falso, no los engañaré por mucho más, por favor, déjano por

por fin descansar...

No se escuchó ruido alguno, máquinas temporodimensionales perfeccionadas trajeron a uno, luego a dos y a tres, hasta completar más de una decena de replicantes dimensionales exactos a John Sheldy. Su mano, que aún cargaba la pistola, se movió impulsada por una fuerza inmedible y desconocida. Supo en ese mismo instante lo que debía hacer. Le pareció ver, justo antes de desintegrarse, la anhelada faz de Laura. Tras su muerte, la cabaña comenzó a desalojar a sus extraños visitantes. Desaparecieron uno tras otro, hasta no quedar ninguno.

Sin lugar a dudas, desde esa precisa fracción del espacio tiempo en adelante, John Sheldy ya no existía en el multiverso.

Fedor Yanine

FROM THE DIRECTOR OF ALIEN AND GLADIATOR



THE SEARCH FOR OUR BEGINNING COULD LEAD TO OUR END

PROMETHEUS

SEE IT IN 3D AND IMAX 3D

CRÍTICA DE CINE: PROMETHEUS

Por Víctor Vila

SINOPSIS

Un grupo de exploradores descubre una pista en la Tierra de los orígenes de la humanidad. El grupo iniciará un trepidante viaje a los rincones más oscuros del universo, donde deberán luchar en una terrible batalla para salvar el futuro de la raza humana...

OPINIÓN

Scott no soporta trabajar con la pantalla verde del croma, así que para el filme se confeccionó un sistema de túneles de 76 metros y 45 metros de galerías.

Con un presupuesto de US\$ 130.000.000 y una recaudación de US\$ 398.091.000, no puede decirse que estemos ante una mala película de ciencia ficción, pero me ha parecido bastante decepcionante en muchos aspectos.

La película no está a la altura de la interesante historia que trata, y Ridley Scott, pese a ser un grandísimo director, no ha sabido cuajar un argumento que flojea por momentos y acaba resultando bastante simplón.

Los tripulantes van muriendo durante el

transcurso de la trama sin que te importe lo más mínimo su destino; sin mostrar ningún perfil importante ni dramatismo alguno.

El robot actúa sin rumbo, haciendo cosas que no se entienden (ni se explican). ¿Cuáles son sus motivos para infectar al científico? ¿Por qué tampoco quiere sacar el alien a la científica infectada?

En las otras películas de la saga, se tomaban —con mayor o menor acierto—, la molestia de razonar el móvil de semejantes comportamientos.

Los poderosos y misteriosos Space Jockeys son presentados, en un lamentable y triste giro argumental, como «casi humanos»; ADN idéntico



al nuestro, respiran el mismo aire, anatómicamente clónicos... Eso sí, un tanto más «grandotes» porque lo requería la congruencia del guión (todos recordamos ese alienígena enorme y fosilizado, de Alien: el octavo pasajero). Y es que el famoso Space Jockey, otras veces declarado fósil, ahora es un exoesqueleto de traje espacial... que lleva dentro un «humano».

Por no hablar del encuentro con el único ejemplar que todavía queda con vida —un momento presumiblemente esperadísimo y grandilocuente—, que defrauda por completo: sucede todo muy rápido y precipitado, sin conseguir generar la expectación que debería, ni por asomo.

El perfil mental de los Space Jockeys brilla por su ausencia, presentándose solamente como «unos violentos militares que fabrican armas biológicas».

El diseño de los aliens es, a mi parecer, mediocre. Al final, el que sale de la tripa del Space Jockey se asemeja un poco a lo que estamos acostumbrados, pero parece más un bicho sacado de una película de Serie B que de una

superproducción. Recordemos que sale de ese pulpo que nada tiene que ver con los exoesqueletos del mundo y la biología Alien. Además, si el origen de los aliens es ese, otro mítico misterio que han dinamitado completamente.

Otro disparate sucede cuando la Prometheus tiene que chocar contra la nave alienígena para que esta no llegue a la Tierra. ¿Se necesitan tres



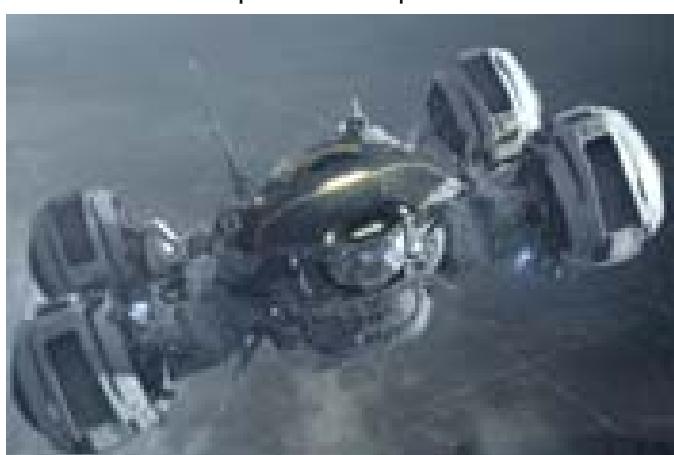
Foto de rodaje

tíos para realizar esa maniobra? El guión concluye que solamente sobrevive la científica y el robot... Pero uno tiene la sensación de que no saben ni cómo matar al resto de los astronautas de forma creíble.

No hay ninguna escena rompedora en la película, siendo todo más predecible que otra cosa.

En general, la película es un fracaso a la historia original, violando desde los diseños hasta los tiempos en que ocurren los sucesos.

En conclusión, la sensación es que las explicaciones sobre los orígenes que dan son muy forzadas e improvisadas (y que esta película nunca hubiera tenido que ver la luz; y menos aún, las secuelas que ya veremos cómo salen). Mejor dejarlo todo en el misterio que chapucear tramas de esta índole. Pero, obviando de donde viene y la historia que arrastra, la película es presentable, una película de ciencia ficción que se deja ver.



Víctor Vila Muñoz

ARTÍCULO: EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL

Por Carlos Climent Lorente

Hoy en día la industria del videojuego está liderada por Estados Unidos y Japón, aunque Europa empieza a despuntar un poco. Por desgracia, España apenas tiene papel en esa industria; cierto es que hay empresas como Mercury Steam, pero son más una excepción que una norma.

No obstante, esto no ha sido siempre así. Hubo un tiempo en el que nuestro país era el segundo productor europeo de videojuegos, solo superado por Reino Unido. Esa época es conocida como la Edad de Oro del software español, edad que duró poco más de una década, pero que todavía es recordada con cariño.

Todo comenzó en 1983, con la llegada de los primeros ordenadores personales domésticos, concretamente ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX y Commodore 64. Rápidamente, esos ordenadores se hacen con el mercado y centenares de jóvenes empiezan a experimentar con ellos.

Pese a que esos jóvenes desarrollan cantidad de juegos, será *La Pulga* de Paco Suárez quien dará el pistoletazo de salida a la época dorada. Este juego, consistente en algo tan simple como una pulga dando saltos para escapar de una cueva, es un éxito en el Reino Unido. Distribuido en tierras anglosajonas por Indescomp, la primera distribuidora en comercializar juegos en el extranjero.



La Pulga (Foto) tiene muy buenas ventas en dicho país, recibe muy buenas críticas y lo más importante, sitúa a España en el mapa. A este éxito le seguiría *Fred*, otro éxito internacional de Indescomp. Este éxito hace que los desarrolladores de *Fred* decidan dejar su puesto de trabajo y crear su propia empresa, Made In Spain. Nace la primera empresa dedicada en exclusiva al ocio digital; esto anima a muchos jóvenes a seguir sus pasos y empiezan a aparecer más estudios dedicados al desarrollo de videojuegos.

Son empresas con pocos medios, pero trabajan con ilusión y en poco tiempo lanzan gran cantidad a consumir más producto nacional que extranjero.

de títulos al mercado, de hecho en España se llega a consumir más producto nacional que extranjero. Pero estas empresas tienen un problema: en su mayoría están compuestas por programadores y grafistas. No tienen nociones sobre distribución y marketing, lo que les lleva a confiar en las distribuidoras.

Algo que ocasionará muchos problemas en un futuro, por ejemplo Made In Spain pasará a convertirse en Zigurat después de tener varios conflictos con la distribución de Sir Fred, continuación de *Fred*, en Inglaterra.

No solo a este obstáculo se tenían que enfrentar estas compañías. Como se ha comentado antes, eran cuatro los ordenadores que triunfaban en España y, si querían tener éxito, tenían que desarrollar una versión para cada sistema.

No obstante, estas dificultades no impidieron que poco a poco se fuera creando un gran tejido de pequeñas empresas creadoras de videojuegos. De hecho, pronto empezaron a aparecer empresas que deseaban crecer y convertirse en algo más. Estos jóvenes emprendedores estaban decididos a dar el salto hacia el mercado internacional.

Una de las primeras fue Opera Soft en 1986, desde su inicio tenían dos cosas claras. Primero, que debían trabajar con una férrea disciplina; y la segunda, que sus juegos debían estar orientados hacia el mercado extranjero. Esta mentalidad los llevó a ser una de las grandes en poco tiempo.

Como es lógico, otras empresas ven el éxito de Opera Soft y no tardan en adaptar su filosofía. El mercado del videojuego español podía ser algo más que un simple sueño, podía ser una realidad.

Entre estas empresas nos encontramos con Dinamic Software, creada por los hermanos Ruiz en 1983.

A collage of various video game boxes and promotional images, including '8710', 'PTS.', 'EL UNIVERSO MSX A TU ALCANCE', 'NON STOP', and 'ARMED'.

PTS.

PTS.
VANCE

WANTED

ARMED
FORCES

Get over

PROXIMO
LANZAMIENTO

PROXIMO
LANZAMIENTO

Los mejores programas, la mejor maquinaria y servicios al cliente. Ofrecemos una atención y dedicación total a la satisfacción de nuestros clientes.

MAXIMO
AMBIENTO

MAXIMIC

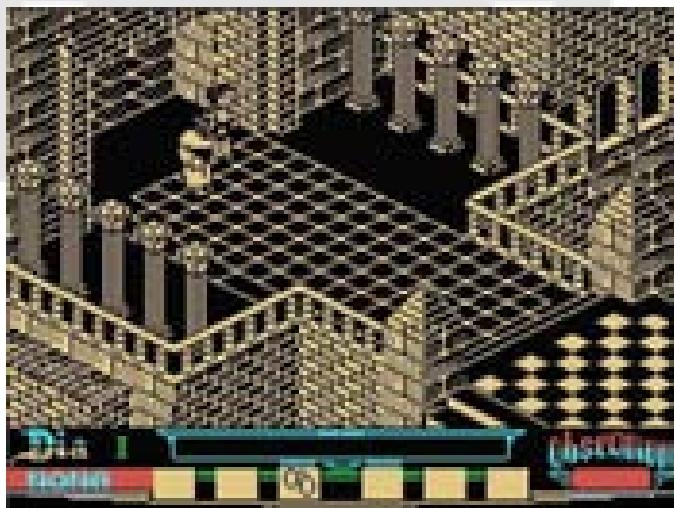
Aquí tienes los mejores programas, porque los hemos
volcado en MSX, llevando al máximo su potencia
exploitando las músicas al límite ofreciendo imágenes
con varias cargas y actividad total. El mejor
Universo de MSX a tu alcance, AHORA
solo por 875 pesetas.

En poco tiempo pasa a ser de las grandes y la única en distribuir sus productos al extranjero. La aparición de estas grandes empresas hace que pronto empiece la rivalidad entre ellas, debido a que todas querían un trozo del pastel. Por este motivo se empieza a pensar en nuevas estrategias de venta.

Una de las que dará más éxito será contratar a deportistas de élite para que pongan su imagen en los juegos, como por ejemplo: Perico Delgado, Poli Díaz o Carlos Sainz. La guerra de licencias llega a un nivel absurdo, incluso se crea un juego basado en Sabrina Salerno, la famosa cantante italiana de finales de los 80.

Esta guerra hace que la calidad de los juegos baje y dañe la reputación del mercado español en el extranjero. De hecho, uno de ellos, Olé, Toro de Dinamic Software es puntuado con un cero en la revista inglesa Computer & Videogames, siendo el único juego en tener el dudoso honor de tener esa nota en toda la historia de la revista.

Aunque todavía se desarrollen grandes juegos



Desgraciadamente, están muy equivocados, pues estos sistemas se comen el mercado en muy poco tiempo, no dando tiempo a reaccionar. Así que la única estrategia que se adopta es crear muchos juegos baratos y rápidos de hacer. En 1989, empieza el declive de la época dorada.

Esto inunda el mercado de juegos malos, que hacen que Europa deje de comprar juegos españoles. Se ha perdido el mercado extranjero y únicamente queda el español debido al bajo precio de los juegos.

Ante tal panorama, muchas pequeñas empresas empiezan a cerrar sus puertas, ya que al tener tan poco margen de beneficio apenas pueden

como Army Moves, Saimazoom o Cosa Nostra, la visión extranjera sobre nuestro mercado cambia considerablemente.

Por otra parte, Erbe Software —la principal distribuidora del momento— idea un plan para aumentar las ventas. En 1987 decide vender sus juegos por solo 875 pesetas. Esto hace que las ventas aumenten y la piratería disminuya, pero daña a multitud de pequeñas empresas ya que con ese precio les queda muy poco margen de beneficio.

Ante esto, estas pequeñas desarrolladoras pasan a vender sus juegos y licencias a gente como Opera Soft, Dinamic Software o Topo Soft, esta última creada por la misma Erbe Software para competir con Dinamic en 1987. Casi han desparecido los pequeños estudios de desarrollo, todos trabajan para alguna grande.

Afortunadamente, estas grandes empresas se dan cuenta del error de luchar por licencias y empiezan de nuevo a crear juegos originales, abandonando esa tendencia. Entre estos juegos nos encontramos Mad Mix Game, que llega a vender más 70.000 copias; o *La abadía del crimen* (Foto), considerado uno de los mejores juegos 8 bits de toda la historia.

Durante estos pocos años, la cantidad de juegos producidos por empresas españolas era increíble. Empresas como Dinamic o Topo Soft llegan a crear más de una docena de títulos al año.

Esta segunda época dorada no durará mucho. El PC y las consolas empiezan a asomarse por el horizonte y las empresas españolas no le prestan la atención suficiente. No consideran que puedan tener futuro en el ocio digital.

aguantar esta crisis y solo algunas grandes como Dinamic Software siguen en pie desarrollando juegos de gran calidad, como Narco Police en 1990. Este juego es todo un prodigo en su época, pues es el primero en tener una perspectiva en tercera persona.

Pese a que hacen todo lo posible, estas grandes empresas finalmente han de cerrar sus puertas debido a las escasas ventas de sus títulos. Si La Pulga fue el título que inicio la Edad de oro del software español, Risky Woods seria el que la cerrase en 1992.

Muchas de esas empresas cambiarían de nombre —por ejemplo Dinamic Software pasó a llamarse

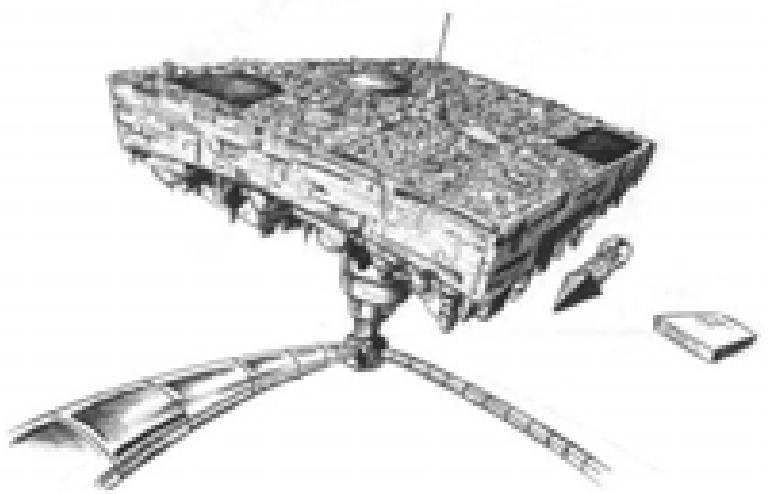
Dinamic Multimedia—, pasarían a otros mercados —por ejemplo Zigurat pasaría a desarrollar juegos para recreativa—, o creando nuevos estudios como Pyro Studios. Después de esa época dorada, todavía se seguirían desarrollando juegos, pero no al ritmo que antaño. Ni tampoco se venderían fuera de nuestras fronteras, la industria del juego español había pasado de ser algo muy potente a ser una mera anécdota.

Carlos Climent Lorente

Ilustración por Francisco Javier Cruz Sol



Dibujos por Francisco Javier Cruz Sol



PARTICIPANTES de la revista



Nombre: Víctor Vila Muñoz
Fecha nacimiento: 17 de Diciembre de 1974
País: España
Web: www.portalcienciayficción.com
Contacto: portalcienciayficción@gmail.com
Anteriormente: Diseñador de páginas web, Programador de juegos, Músico.
Actualidad: Jefe de analíticas, Blogger y Administrador de [portalcienciayficción.com](http://www.portalcienciayficción.com).



Nombre: Raúl Frías Pascual
Fecha nacimiento: 28 de mayo de 1986
País: España
Web: www.palabrasbajolastrellast.blogspot.com.es
Contacto: raul.frias.pascual@gmail.com
Anteriormente: Periodista.
Actualidad: Profesor de lengua y literatura, y escritor.



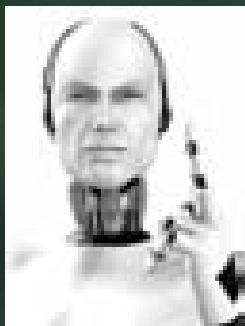
Nombre: Francisco Javier Cruz Sol
Fecha nacimiento: 4 de Octubre de 1978
País: México
Actualidad: Diseñador profesional.



Nombre: Nieves Delgado
Fecha nacimiento: 5 de Agosto de 1968
País: España
Actualidad: Profesora de Física de entes biológicos hormonalmente inmaduros.



Nombre: Danny Díaz (también conocido como El Doctor)
Fecha nacimiento: 31 de Julio de 1980
País: España
Actualidad: Explorador del tiempo y del espacio, Escritor y Dibujante aficionado.



Nombre: Fedor Yanine
Fecha nacimiento: 1964
País: Chile
Web: www.quayos.com
Contacto: fyanine@quayos.com
Actualidad: Escritor de Ciencia Ficción.

Revista editada en GIRONA (España)
C/ Marquès Caldes de Montbui 117 4º, 1^a
17003 - Por Víctor Vila Muñoz.



Nombre: Carlos Climent Lorente
Fecha nacimiento: 8 de Julio de 1985
País: España
Web: www.gamemuseum.es
Contacto: carloscli@gmail.com
Anteriormente: Programador.
Actualidad: Futuro diseñador gráfico, estudiante en paro, creador y redactor de Game Museum.



Nombre: Koldobika Ascaso
Fecha nacimiento: 11 de Julio de 1970
País: España
Contacto: elgatoinfame@gmail.com
Actualidad: Cascarrabias profesional.

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

ISSN 2255-4807
Depósito Legal: GI.247-2013
Todos los derechos reservados



©MAQUETACIÓN: Víctor Vila Muñoz. ©CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA: Raúl Frías Pascual. ©ILUSTRACIONES Y ©DIBUJOS: Francisco Javier Cruz Sol. ©ARTICULISTAS: Nieves Delgado, Carlos Climent Lorente, Danny Díaz, Koldobika Ascaso, Víctor Vila Muñoz. ©ESCRITORES: Nieves Delgado, Fedor Yanine, Raúl Frías Pascual, Danny Díaz, Víctor Vila Muñoz. ©ENTREVISTAS: Víctor Vila Muñoz.

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

Descargar revista: <http://www.portalcienciayficción.com/revista/revista1.pdf>

Página 62