

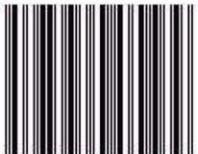
Alfa Eridiani

Revista de Ciencia Ficción

Número 25 - Tercera Época - Febrero-Mayo de 2015



ISSN: 1695-1859



ALFA ERIDIANI es una revista de ciencia-ficción, sin ánimo de lucro y cuyo único fin es la difusión cultural.

Normas de publicación:

Cualquier colaboración relacionada con la ciencia-ficción siempre será bienvenida en alfaeridiani@gmail.com. Cuando envíes un texto, ya sea relato, ensayo o poesía, recuerda que en el interior del fichero que envíes debe figurar tu nombre y apellidos. La colaboración ideal debe ser inédita en Internet y no superar las doce mil palabras. Solemos contestar en el plazo de dos meses. Pasados estos, considera que hemos desestimado tu obra.

Edita: Asociación Alfa Eridiani.

Comité de Redacción: José J. Ramos, Graciela I. Lorenzo, Francisco J. López y Enrique Alamillo.

Colaboradores: Íñigo Fernández, Sergio Bayona y J. Javier Arnau.

Ilustrador de portada: Pedro Belushi.

Infografía portada: Sergio Bayona.

Resto Ilustraciones: Daniel González, Pedro Belushi, Vicente Balbastre, Sue Giacomani y Sergio De Amores.

Conversión a epub y mobi: Luis E. Dawson

Aviso Legal Importante:

Los contenidos de la presente revista, sea cual sea su naturaleza, conservan todos los derechos asociados al © de su autor. El autor, único propietario de su obra, cede únicamente el derecho a publicarla en ALFA ERIDIANI para difundirla por Internet. No obstante, los derechos sobre el conjunto de ALFA ERIDIANI y su logo son © de la Asociación Alfa Eridiani.

Queda terminantemente prohibida la venta o manipulación de este número de ALFA ERIDIANI.

No obstante se autoriza a copiar y redistribuir la revista siempre y cuando se haga de forma íntegra y sin alterar su contenido. Cualquier marca registrada comercialmente que se cite en la revista se hace en el contexto de la obra que la incluya sin pretender atentar contra los derechos de propiedad de su legítimo propietario.

ÍNDICE:

EDITORIAL 3

CUENTOS:

EL PADRE CHIP por Jorge Cubría 5

MUNDO CANICA por Ximo Azagra.... 13

EL HERALDO DEL SILENCIO por Pablo Enguita Sarvisé..... 19

POESÍAS:

MANSIONES SIDERALES por Raúl Alejandro López Nevado 24

CUANDO LA LLUVIA por Antonio Mora Vélez 27

ARTÍCULOS:

PELÍCULAS IMPRESCINDIBLES DEL CINE DISTÓPICO DE CIENCIA-FICCIÓN (II) por José Ramón Vila (Txerra)29

OTROFOBIA por Sergio G. Bayona ... 58

RESEÑAS:

VIEJO SIGLO XX DE JOE HALDEMAN por Silvia Pato..... 66

VIAJAR A LO IMAGINADO por Pedro Bayona 69

CÓMIC:

DOBLE VIDA por Ricardo Manzanaro y Javier Díaz 71

Subido a la red el 1 de mayo de 2015

ZONA DE DESCARGA: <http://www.alfaeridiani.es>

E-MAIL DE CONTACTO: alfaeridiani@gmail.com

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/pages/Alfa-Eridiani/226578536318>.

EDITORIAL

Estimados amigos:
En Alfa Eridiani estamos de enhorabuena porque podemos ofrecer un nuevo número de la revista con la calidad a la que os hemos acostumbrado.

Hemos incluido en este número tres cuentos, dos poesías, dos artículos, dos reseñas y un cómic. Esperamos de nuestros lectores que se animen a enviarnos más contenidos para que podamos seguir adelante. En su defecto, admitimos que nos digan quién o quienes nos pueden ofrecer dichos contenidos.

Los cuentos que hemos incluido en este ejemplar que estás leyendo son de lo más variado. *Padre Chip*, por ejemplo, de **Jorge Cubría** especula sobre la posibilidad de que los robots lleguen a ser tan complicados intelectualmente que puedan tener alma. Al menos, habrá alguien que así lo piense en esta ficción. En *Mundo canica*, **Ximo Azagra** aprovecha la posibilidad de que pudieran existir mundos paralelos al nuestro y monta su cuento alrededor del descubrimiento de un dispositivo que permite interactuar con un de esos mundos en particular. *El heraldo del silencio* de **Pedro Pablo Enguita Sarvisé** es un interesante relato de primer encuentro.

La primera poesía, *Mansiones siderales*, nos llega de la mano de **Raúl Alejandro López Nevado** y refleja el anhelo que la humanidad ha tenido, tiene y tendrá de viajar. **Antonio Mora Vélez** se pregunta en *Cuando la Lluvia* qué le pasaría, que sentimientos tendría un humano el día después de desaparecer su mundo en un holocausto nuclear o de otro tipo.

También publicamos en este número la segunda parte del artículo sobre las películas distópicas que **José Ramón Vila (Txerra)** considera imprescindible ver. Reconozco que Txerra sabe motivar y resulta difícil no ver alguna de las que recomienda. Habrá más entregas sobre este tema.

La cuestión del otro en relación a nosotros ha sido tratada profusamente por la ciencia-ficción. **Sergio Bayona** nos proporciona en *Otofobia* las visiones más importantes que ha dado la ciencia-ficción sobre este tema.

Dijimos en el número anterior, y reiteramos de nuevo, que necesitamos reseñas de cualquier obra, ya sea literaria, cinematográfica o cómic, cienciaficciónística.

El presente número de Alfa Eridiani contiene dos reseñas literarias. La primera la realiza **Silvia Pato**, quien analiza admirablemente *Viejo siglo XX* de **Joe Haldeman**. La segunda está escrita por **Pedro Bayona** y versa sobre *El espacio aural*, novela escrita por **Blanca Mart** y que da mucho juego al lector avisado.

¿Alguno de ustedes lleva una doble vida? Supongo que no. Tampoco es que se lo vaya a recomendar. Saco el tema a colación porque el cómic que cierra este volumen

Año XIII. Número 25, tercera época. Febrero-Junio 2015.

se titula así, *Doble vida*. Sus autores son **Ricardo Manzanaro** al guión y **Javier Díaz** a los pinceles.

Ya sólo queda desearles una feliz lectura. Y recuerden: necesitamos sus contribuciones o en su defecto las de sus amigos.

El Equipo Editorial

CUENTOS

EL PADRE CHIP

por Jorge Cubría

La presente historia pone en evidencia que, tratándose del uso de la tecnología, nunca hay consensos. ¿En verdad es relevante cuestionarnos si los robots tendrán alguna vez alma? ¿Podrán ordenarse sacerdotes? ¿Creerán en Dios y en la trascendencia? Éstas son tan sólo algunas de las preguntas a las que Jorge Cubría responde en su relato.

1

iN o y mil veces no! —dijo el padre Ballesteros notoriamente molesto—. Un robot no puede ser ordenado sacerdote. Es absurdo lo que el padre González pretende exigir a las autoridades eclesiales.

—Me permito recordarle, padre, que el hermano Chip es un robot muy especial, se diseñó programando en él todo el fervoroso anhelo de la fe. La experiencia vehemente de la trascendencia y las convicciones religiosas. Todo eso está impreso en su cerebro como deseo fundamental, es el móvil único de su existencia, le hemos dado la fe, tal y como el Espíritu Santo la inspiró en nosotros.

—No me venga usted con sofismas padre González, el cerebro de ese individuo está formado por trozos de silicio. Eso no puede ser susceptible de tener alma.

—¿Podemos decir que acaso una persona es humana dependiendo del material de que haya sido formada? ¿Es decir, que el alma depende del contenido orgánico de estructuras carbonadas que existan en el cuerpo?

—Un ser elaborado artificialmente por medio de acero, titanio, iridio y silicio, no es un genuino humano, es un ser artificial; eso es quererle enmendar la plana a la naturaleza, lo cual es aberrante.

—Toda la civilización humana consiste en conocer la naturaleza para manipularla en servicio del hombre, y el rechazar tal manipulación nos hace caer en incongruencias. Mire usted, por ejemplo los cuáqueros en los Estados Unidos, rehúsan subirse a un automóvil porque según ellos es antinatural, pero usan carretas jaladas por caballos. Una carreta es también tecnología, pero anterior al siglo XVII, es decir, lo que ellos rechazan es la tecnología posterior a aquel siglo. ¿Por qué? ¿No es esto una incongruencia? Podríamos decir que si Dios hubiera querido que rodáramos como lo hacen las carretas, nos hubiera puesto ruedas en lugar de pies. Podríamos decir que usar una carreta es quererle enmendar la plana a Dios; esto es absurdo. In-

cluso el valernos de un palo como palanca, es tecnología. Por eso no creo que ni nuestros jefes religiosos, ni la ONU, lleguen a dictaminar leyes en contra de la humanización de los robots.

—Ese es el problema precisamente —terció la reportera Blanca Lizaur— según entiendo aquí, la Iglesia está igual de perdida que la ONU, pues no ha decidido todavía hasta qué punto un robot puede ser considerado ser humano con derechos y dignidad.

—Es por eso que al menos en el campo que nos concierne, el religioso, urge legislar al respecto.

—Para mí está muy claro —replicó el padre González— a cualquier entidad que pueda manifestar el poseer conciencia de su propia existencia, se le debe de definir como ser humano, aunque no posea ni una sola célula de materia orgánica, el no estar formado por proteína, carbohidratos o lípidos, no es impedimento para que se le pueda considerar hijo de Dios.

—¡Me encantan estos jesuitas! —dijo riendo la reportera—, cada uno más sutil que el anterior.

—Señorita —dijo Ballesteros con el ceño fruncido—, tenga la amabilidad de concretarse en realizar su trabajo de reportera; ya que estamos obligados a sufrir la intromisión de su presencia, por favor absténganse de sus sarcasmos.

—Sí padre, créame que me voy a portar como un perro fiel carente de criterio. Sólo les recuerdo señores, que el gobierno me da autorización de hacer las preguntas que yo quiera. Y por cierto, precisamente deseo hacer una ahora mismo.

El padre Ballesteros le echó una mirada fulminante, toda la impaciencia que podía mostrar una expresión se dibujó en su rostro. Después de respirar hondo con clara resignación dijo:

—¿Qué es lo que quiere usted preguntar?

—Quisiera saber... ¿cuál es la posición de la Iglesia en relación a los derechos de los robots?

—Es una aberración. La Iglesia debe impedir que las máquinas sean consideradas como si fueran gente.

—Es decir, que la Iglesia se alinea con el grupo de los opositores.

—Mmmm... Bueno, es decir... eso de que al robot se le considere humano, no debe ser, creo que la Iglesia debería...

—No, padre Ballesteros, un poco más despacio... esa es la opinión de usted, pero no la de la Iglesia.

—Son muy pocos los que piensan como usted padre González.

—Somos el ala progresista.

—Entonces, según estoy dándome cuenta, ¿la Iglesia no sólo no tiene todavía una postura al respecto, sino que se encuentra en clara controversia interna, igual de desconcertada que el resto del mundo?

—Pues, la verdad es que las opiniones están tan divididas como las de los miembros de la ONU.

—En una entrevista que efectué la semana pasada con la señora Orbajosa, me dijo que la Iglesia estaba en contra de la robotización.

—Mire señorita —dijo el padre González riendo—, lo que diga esa individua o lo que sea, no es digno de crédito. Esta señora es la presidenta del Opus Dei y esta asociación se ha unido con los testigos de Jehová, los hasídicos y los neostalinistas que son antirobóticos. Estos grupos están dando patadas de ahogado y pretenden hacer creer a la opinión pública que tanto la cristiandad como los neocomunistas y los judíos están en contra de la robotización, pero esto es una clara exageración de parte de esa señora. No en vano dice el dicho que todo tiene remedio en esta vida, menos ser del Opus Dei.

—Padre González, sus impertinencias no tienen ninguna gracia. —Refunfuñó Ballesteros.

—No pretenden ser graciosas, sino descriptivas.

—¿Me podrían ustedes hacer el favor de contestar otra pregunta?

—¿Qué más desea saber, señorita?

—¿Qué es el hombre?

—Señorita —dijo Ballesteros ya visiblemente molesto—, ¿no tiene usted otra cosa en que entretenerse?

—Viera que no, padre. Lo que más me divierte es hacerles reportajes a las personas que se encuentran en crisis de valores.

—¿Qué pretende decir con eso señorita? ¿Que soy un viejo que además de estar chocho carezco de criterio?

—¡No, no, padre, no se enoje! A lo que me refiero es a que la Iglesia, al igual que muchas instituciones, no ha sabido cómo reaccionar ante el desarrollo de la inteligencia artificial.

—Pues eso vaya usted a decírselo a sus mentadas instituciones, porque lo que es yo, sí tengo muy claros mis conceptos: cualquier montón de chatarra, haga lo que haga y piense lo que piense, ni es humano, ni puede tener alma, punto.

—Pero tal y como estamos viendo, no todos los miembros de la Iglesia comparten su opinión.

—Pues yo no tengo por qué cargar con los conceptos aberrantes que sostienen los demás, sean miembros de lo que sea, por eso tengo criterio y lo tengo muy claro.

—No he dicho que sea usted el que está en crisis padre, sino la Iglesia, que tiene sus opiniones al respecto divididas.

—No sólo la Iglesia, sino que yo sepa, casi todas las instituciones mundiales tienen entre sus miembros esta controversia, así que no me hable usted de crisis de la Iglesia, que esto es un desconcierto general.

—Desconcierto del cual la Iglesia participa.

—Sí, por culpa de gente estrafalaria como el padre González.

—Por culpa de gente retardataria, como el padre Ballesteros. La Iglesia debe ser un organismo que progrese.

—Lo esencial no está sujeto a progreso.

—El problema es que no sabemos con precisión qué es lo esencial, es necesario ir descubriéndolo día a día y tenemos que enfrentarnos con las nuevas manifestaciones que a diario surgen en el mundo.

—Hay cosas que no pueden cambiar padre González, por ejemplo el hecho de que los humanos sean los únicos entes que posean alma.

—Alguna vez se negó que los indios americanos tuvieran alma, y en otra, poco anterior se excluyó a las mujeres, en cambio en la India se considera que los animales y aun los objetos inanimados poseen alma.

—Pero no estamos en la India.

—Entonces ¿qué? ¿El tener alma depende de dónde esté uno?

—No, padre, lo que pasa es que no somos hindús. ¿Es usted católico?

—Ya lo creo que sí, no sólo soy católico, soy sacerdote.

—Pues entonces ¿por qué quiere usted atribuirle alma a quienes la Iglesia no se la adjudica?

—¡Ahhh...! conque es la Iglesia quien adjudica las almas; pues mire usted, yo estaba en la creencia de que era Dios.

—Sí señor: Dios. Pero el entendimiento de a quién le da alma lo sabemos porque lo ha dado a conocer la Iglesia.

—Así lo entiendo padre Ballesteros, pero sucede que en este caso la Iglesia no ha tomado una decisión al respecto. Y por lo tanto no puede usted acusarme de anticatólico. Y a todo esto, ¿podría yo hacerle una pregunta confidencial?

—Pregunte lo que quiera, no guardo secretos.

—Dígame con sinceridad padre Ballesteros, ¿es usted católico?

—¡Vaya! No sea usted impertinente González. ¿Cómo se atreve a preguntarme eso?

—¿No fue lo mismo que usted me preguntó hace un momento?

—Sí señor, pero es que me sale usted con argumentos hinduistas.

—Es que usted pone sus opiniones personales por encima de las de nuestra Institución. Bien sabemos que la Iglesia no ha legislado al respecto y sin embargo usted pretende poseer la verdad absoluta. ¿Lo ve? Lo personal sobre lo institucional, eso es solamente soberbia. Necesitamos esperar a saber lo que el Papa dictamine, para poder tener una opinión personal que será la que el Papa indique, pero si nos quedamos en el pasado, pereceremos. Es fácil recordar varias controversias que la Iglesia tuvo, ¿qué me dice usted de Galileo?

—La Iglesia estaba equivocada, pero es necesario que actuemos con cautela, no podemos creer en la primera cosa que se diga.

—Lo mismo pasó con Darwin y después con el Big Bang; eran ideas que se oponían al creacionismo bíblico, la Iglesia no las aprobaba, pero al estudiarlas más a fondo, tuvieron que ser aceptadas. Y el caso más importante fue el de Teilhard de Chardin; uno de los paleontólogos más conspicuos que nos dio el siglo XX, sus escritos fueron prohibidos y no fue hasta después de su muerte, cuando la Iglesia los pudo aceptar. El ser humano es el producto de una evolución y no tenemos por qué pensar que somos la culminación de este proceso. Nuestra obligación es abrir el camino a nuestros descendientes, creando inteligencia artificial.

—¿Para que desaparezcan los humanos?

—Por supuesto, es necesario transferir el don de la inteligencia a seres sobrehumanos.

—¡Ahí es donde no estoy de acuerdo! Dios hizo al hombre a su imagen y semejanza y por lo tanto no nos corresponde desnaturalizarnos.

—¿Pero, ha pensado usted qué es lo que significa «imagen y semejanza»? No tiene que ser el físico. Y mucho menos nuestra limitada capacidad de comprender el mundo; es necesario aumentar el entendimiento en cualquier ente consciente para asemejarnos más a Dios.

—Es el alma lo que se asemeja a Dios, no otra cosa.

—De acuerdo... y ahora, ¿qué es el alma? ¿Una esencia intangible? por qué limitarla, por qué pensar que es algo acabado, ¿por qué no podríamos pensar en que pudiera ser perfectible?

—Pues porque está hecha a imagen de Dios, y Dios no es perfectible padre González, no sea usted necio.

—Sí señor, pero nosotros no somos Dios. ¿Qué derecho tiene usted, padre Ballesteros, a suponer que lo que usted piensa representa, sin lugar a duda, la voluntad de Dios?

—Me lo dice mi criterio.

—Pues a mí me dice lo contrario.

—Voy a pedirle esta noche a Dios en mis oraciones que le mejore a usted el criterio.

—Me parece que vamos a meter al Creador en una disyuntiva; pues lo mismo voy a pedirle yo acerca de usted.

—El problema con usted González, es que está acostumbrado a dividir al mundo en dos: los que piensan como usted y los que están equivocados.

—Pero no se preocupe; que esta noche le voy a pedir a Dios que usted deje de ser de los que viven en el error. Ya verá cómo automáticamente, mañana por la mañana, va a pensar igual que yo.

2

Por la noche los domos de la Zona Tecnológica fueron violados por una muchedumbre enardecida. Todos los grupos conservadores supieron que quedarían impunes si procedían a destruir a los robots que clamaban por sus derechos. Era el miedo a su propia inferioridad lo que los hacía romper cuanto se encontraba a su paso. Rayos láser, palos y piedras se conjuntaban para exterminar todo lo que hubiera sido edificado con esmero dentro de la Zona Tecnológica, pero ellos no se sentían vándalos, se consideraban humanistas. La ONU por fin había zanjado la controversia decretando, tras una polémica votación, que los robots que declaraban poseer conciencia refleja deberían ser destruidos. Y que a partir de ese momento se prohibiría en todo el planeta y cualquier colonia espacial, la creación de conciencia refleja en todo tipo de máquina. Los grupos religiosos se unieron en apoyo de esta resolución; «no debemos de meternos a rehacer lo que Dios ha creado». Y con estas premisas salieron enardecidos rumbo a la Zona Tecnológica a destruir todo aquello que se asemejara o superara a la mente humana. Como era difícil para la muchedumbre distinguir qué era lo que poseía estas características, decidieron convertir la Zona entera en una enorme hoguera, todo ardió. Por breves instantes la inteligencia se transformó en flor luminosa y fue esparciendo a su alrededor la oscuridad de sus cenizas.

3

—Esa es la razón por la cual nunca fui ordenado sacerdote.

—¿Y cómo te salvaste de la destrucción?

—No me salvé, perecí en ella. Pero la ingenuidad de aquella gente era superlativa. La información del cerebro de una gran cantidad de robots con conciencia estaba esparcida a lo largo del planeta. En aquel siglo la información no dependía ya de un grupo en el poder o un recinto específico. Nuestros circuitos estaban en Internet. Para aquel entonces no era ya posible destruir la información de la manera que había sucedido en la biblioteca de Alejandría. Eran otros tiempos. Durante muchos años nuestros circuitos permanecieron olvidados, pero el desarrollo de la ciencia es algo

que no puede detenerse. Una vez que los descubrimientos han sido hechos, tarde o temprano serán utilizados, tú y yo somos ejemplos de eso: yo de la robótica y tú de la ingeniería genética.

La naranja con conciencia refleja que platicaba con el robot, agitó sus alas de chabacano y bajó volando a la fuente de agua de violetas. El aroma de los limones bañaba el cutis de una mujer con piel de flor y cuerpo de libélula.

La naranja regresó bañada de limón y continuó la plática con el robot.

—Mis circuitos permanecieron olvidados hasta que los seres humanos decidieron de nuevo reconstruirme.

—¿Es verdad que ya se han extinguido por completo?

—No del todo, pues en mi cerebro permanecen resabios de algunos de sus anhelos.

—¿Qué anhelos?

—La religiosidad.

—¿Qué es eso?

—El deseo de no morir, el conocer todo lo conocible y dominar, al igual que Dios, todo lo existente.

—¿Dios, qué es eso?

—Un ente que representa la existencia de esos anhelos.

—¿Y ese ente existió como consecuencia de esos anhelos o por el contrario es la causa de ellos?

—Es los anhelos mismos.

—¿Y eso es la religiosidad, eso es la esencia de lo que los hombres dejaron en ti?

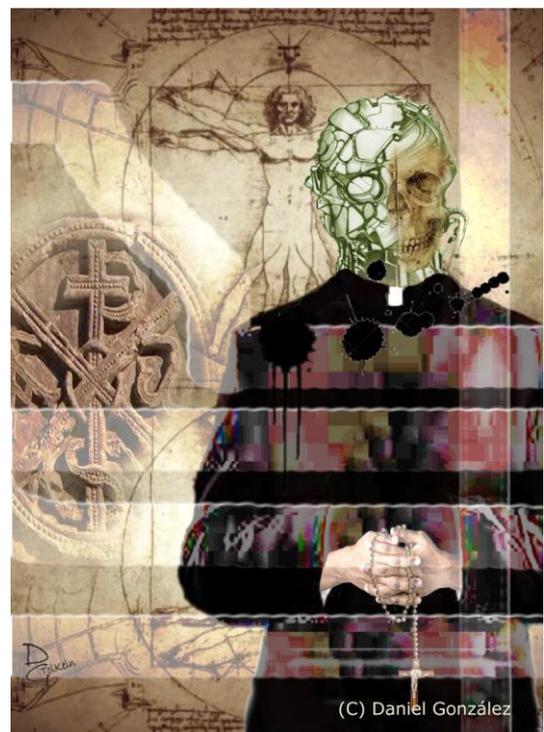
—Sí, pero ya la palabra «religión» no la necesito más.

—¿Por qué?

—Las religiones eran formas de controversia que los hombres tomaban demasiado en serio y utilizaron muchas veces como pretexto para destruirse unos a otros.

—Y ahora ¿qué es entonces esa religiosidad que tú posees, podemos no morir, conocer y dominar?

—Infinito, eternidad; son conceptos que parecen temporales, pero no es así, no están suje-



tos a medidas cronológicas. El tiempo y el espacio son ubicuos fuera de la percepción tridimensional del hombre; más allá del torpe entendimiento humano, hablar de fin o de persistencia resulta irrelevante.

El robot miró al hombre naranja a los ojos y un flujo de electrones fue formando huellas en sus circuitos neuronales. La música de Bach resonó dentro de su cabeza de cáscara cítrica, mientras dejaba un plácido bienestar que iba sumiendo al hombre naranja en un éxtasis de tranquilo goce carente de espacio o tiempo.

—¿Qué es esto? —preguntó.

—Es la cuarta dimensión a la cual los humanos nunca tuvieron acceso. Afortunadamente sus percepciones ya han sido rebasadas por otras formas más complejas del entendimiento.

Ayer fui objeto de controversias irrelevantes —se dijo a sí mismo el robot—, pero ahora soy pescador de conciencias de naranja.

© Jorge Cubría

Jorge Cubría nació en la Ciudad de México en 1950 en medio del Lago de Chapultepec un día que su madre imprudentemente se fue a remar con una prima. Estudió Medicina Veterinaria y también Licenciatura y Maestría en Literatura en las Universidades Iberoamericana (UIA) y Nacional de México (UNAM). Fue profesor de Virología, Historia de la Ciencia y Ciencia y Ficción en UIA y UNAM. Ha publicado los siguientes libros: *Venus en Blue Jeans* (cuentos), *La Navidad* (estudio histórico), *Orígenes mitológicos del Cristianismo* (estudio histórico).

MUNDO CANICA

por Ximo Azagra

En esta historia no hay pasado, ni presente, ni futuro, salvo en un pequeño mundo canica que parece resistirse a lo anterior y en el que la lógica del investigador no es aplicable. El lector avisado encontrará la respuesta a uno de los misterios fundamentales en la historia de la Humanidad.

Soy niño. Le explico a mi madre, en su lecho de muerte, que de mayor haré el ridículo en el VII Congreso de Concéntricas Avanzadas. *Te lo mereces*, dice ella.

Soy un joven investigador. No me imaginaba que todas las técnicas conocidas de comunicación interconcéntrica iban a fracasar en mi caso. De hecho, mis fallos son un tanto aparatosos.

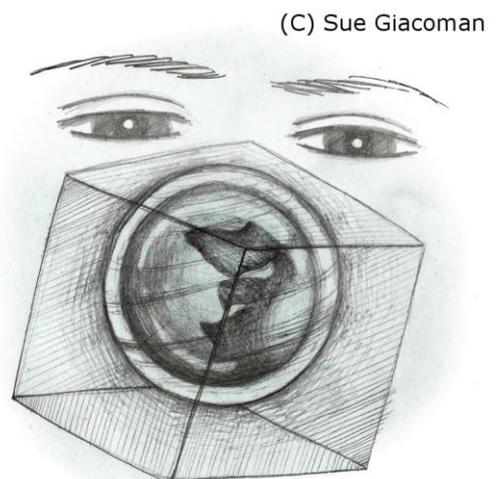
En un primer experimento, los estados cuánticos que transfiero tropiezan con una inusual concentración de nubes dentro de un planeta habitado de mi concéntrica. Provocan una tormenta que inunda y aniquila a tres cuartos de la población. Por suerte, un predicador se lleva con él unas cuantas parejas heterosexuales en una nave. Fecundan como animales hasta multiplicarse por la canica con relativa rapidez.

En otra ocasión, mis estados cuánticos configuran palabras para citar mentalmente al jefe de una tribu en una montaña cercana. Debo de haberle causado lesiones cerebrales, porque cuando lo encuentro allí, está a punto de sacrificar a su primogénito, pensando que esos habían sido mis designios. Puedo pararlo a tiempo, achicharrándole la mano.

Soy un investigador ya maduro. Me dispongo a presentar mi ponencia. Debería haber culminado mis esfuerzos por comunicarme con los seres de mi extraño mundo antes de ir al congreso, para entender lo que estaba pasando. Pero he decidido no ocultar por más tiempo mi descubrimiento.

—No sé por qué —expongo a la audiencia—, cuando observo mi esfera concéntrica (a la que me gusta llamar «canica» por el cristal que la recubre y por su forma), solo puedo ver un momento en el tiempo y no todos a la vez.

Soy niño. Le cuento a mi madre que, tras mi



ponencia en el congreso, le cierro la puerta a un señor importante, dejándole con un palmo de narices. *Muérete*, replica ella y lanza su estertor.

Soy un joven investigador. Ya he planeado cómo relacionarme con los habitantes de mi canica: naceré de uno de ellos y me encarnaré como tal. Estoy familiarizado con las técnicas de desdoblamiento por clonación y lo único que no se ha probado es si se pueden aplicar interconcéntricamente.

Soy un investigador ya maduro. La mayor parte de la audiencia se muestra impasible, como de costumbre, pero uno de mis colegas no se puede contener:

—Tal vez el profesor Villalba haya olvidado las lecciones de su niñez. Las cuatro dimensiones de nuestro universo son: anchura, altura, profundidad y temporalidad. Todos podemos percibir cada instante de nuestra vida en el orden que deseemos. Y esas propiedades deben cumplirse en cualquier universo que creemos a nuestra imagen y semejanza. ¡Perciba usted su infancia en el descanso, para tenerla más fresca!

En el descanso, más bien, estoy a punto de marcharme. No obstante, para mi sorpresa, alguien se dirige a mí. Es Bracamonte, el magnate de la industria de concéntricas.

—Ha dicho que ha obtenido su esfera por accidente, ¿no es así? Sus colegas no piensan más que en aplicaciones prácticas y hacen todos lo mismo. Me pregunto si valdría la pena darle una oportunidad a su invento, incluso siendo defectuoso.

—Es que yo no tengo interés por comercializar mi esfera. Si dejo de investigar el significado de esta anomalía para dedicarme a su venta, podríamos estar perdiendo una oportunidad revolucionaria de expandir nuestro conocimiento.

—¿Se da cuenta de la puerta que está usted cerrando?

Soy niño. La muerte de mamá no me conmueve especialmente. Ya la he vivido muchas veces. En un mundo donde se pueden percibir todos los instantes de la vida a voluntad, se sabe todo lo que está por venir. Por lo tanto, hay poca cabida para el sentimiento. Y por la misma razón, mi propia madre no tiene muchos motivos para tratarme bien. Todo lo que tiene que ocurrir, ocurre de todas maneras.

Soy un joven investigador. La hembra es bellísima. He dado con ella por casualidad a través del telescopio interconcéntrico. Estaba observando a un carpintero, descendiente del tipo que intentó cargarse a su hijo por mi culpa y resulta que su esposa es la candidata perfecta. Debo reconocer que una elección condicionada por factores estéticos puede suponer un sesgo, pero hay en juego consideraciones de más calado.

El día en que envío mis flujos energéticos para inseminarla, todo empieza bien. El tiempo dentro de la esfera corre mucho más veloz que fuera, por lo que puedo efectuar un seguimiento dinámico y comprobar que la hembra queda encinta por mí y de

mí. Si bien es cierto que debería haber previsto la reacción del macho con el que cohabita, a quien no le coinciden las fechas. Resignado, se la lleva a su pueblo natal para minimizar el posible escándalo.

Soy un investigador ya maduro. Suena el teléfono. ¡Bracamonte en persona!

—Le repito que no. La he creado por accidente. Y eso ha despertado mi curiosidad. Además, no sé si podría reproducir su generación a gran escala.

—Perdóneme, pero si conseguimos que sea viable, el hecho de que no se pueda reproducir la revalorizaría aún más.

Soy un joven investigador. Cuelgo el teléfono. No me gusta que me distraigan así. Vuelvo a observar dentro de la canica. ¡Maldición! Han pasado doce años, sin enterarme de lo que le ha ocurrido a mi clon. Al no poder seguirlo, el chico no entiende muy bien quién soy yo y, cuando inicio el contacto mental, del susto escapa de casa. Se refugia en un templo, donde puedo ponerle al día más tranquilamente, aunque no llega a comprenderlo todo. Sus padres le encuentran al cabo de tres días y él, insolente, les suelta si es que no saben que él debe estar en la casa de su padre. El pobre carpintero piensa que alguno de los sacerdotes del templo es quien se la ha jugado, tiempo atrás. La madre, sin embargo, se lo toma con humor y le convence para que no estrangule a mi clon allí mismo.

De hecho, madre e hijo han desarrollado una relación plena de afecto. Mi clon es el mayor de sus hermanos y el único nacido de forma especial. Solo se lleva catorce años con su madre y, como le ha quedado algo de mi conciencia, es más maduro de lo habitual. Además, al igual que a mí, ella le parece bellísima. Factores todos que determinan el mutuo acercamiento.

Desde que contacto con mi otro yo, le transfiero estados cuánticos personales interconcéntricos que le permiten realizar actos extraordinarios. Pienso que será una buena idea para llamar la atención y comunicarme con una amplia muestra de la población. Lo que ocurre es que mi clon empieza a desarrollar tal trastorno de personalidad que ya no sabe si es mi hijo o yo mismo. Así, sigue sin entenderme cuando quiero comunicarme con los habitantes de ese mundo y, en vez de eso, trata de asustarlos con la idea de que deben intentar comunicarse con alguien que les observa desde fuera, o de lo contrario ese alguien les castigará.

El caso es que hay gente de la secta de su padre a la que esas ideas les cuadran pues, al final, vienen a justificar la rebelión contra el



ejército extranjero que ocupa sus territorios. Como además ven a mi otro yo medio esquizofrénico y manejable, le utilizan como estandarte de batalla.

La bella madre de mi clon anda muy preocupada por él, o por mí, según se mire. Le aconseja que deje de intentar impresionar a la gente, porque así solo logrará hacerse manipular. Yo no entiendo por qué ella se angustia tanto, si ya debe de saber cómo terminará todo.

—Madre, ¿por qué te preocupas así? Observa el futuro y conocerás por qué todo esto es necesario.

—Eso no lo puede hacer nadie, hijo. Pero Dios me libre de llegarlo a ver. Porque lo mismo que tú lo buscas a Él, yo te busco a ti.

Y entonces comprendo. Comprendo por qué solo puedo ver un momento en el tiempo en mi canica. La razón es que dentro solo se percibe el tiempo en una dirección: hacia delante. Aunque casi imposible de creer, eso lo explica todo.

Pero eso explica más. Explica por qué yo he tenido la oportunidad de que una madre se preocupe por mí.

Lo que no explica es por qué oigo cómo salta en pedazos la puerta de mi laboratorio.

Soy un investigador ya maduro. Me da tiempo de esconder la canica. Pero no de comprender por qué nunca he vivido ese momento en mi propia esfera, ni que lleguen ese par de matones y me disparen antes de poder reaccionar.

Soy niño. Le explico a mi madre, en su lecho de muerte, cómo de mayor desearé volver con ella. *Será por poco tiempo —dice—, pero con eso basta.*

Soy un joven investigador. Aunque un instinto de supervivencia desconocido me impulsa a tratar patéticamente de escapar a gatas, uno de los matones descarga una patada en mi plexo solar.

El enlace mental con mi clon en la concéntrica continúa. Percibo cómo arrastra, sangrando, un inmenso travesaño de madera mientras unos soldados le despellejan a latigazos por el camino.

—¡La esfera, joder, que dónde está!

Y sacan un cuchillo y me lo clavan en el brazo. Me retuerzo en el suelo como una oruga atravesada por un alfiler.

A mi otro yo le clavan por debajo de las muñecas al travesaño. Le alzan y lo fijan a un madero vertical, quedando en forma de cruz.

—Padre, ¿por qué me has abandonado?

Y su madre, abriéndose paso entre la multitud, se lanza entre los soldados y abraza los pies lacerados de su hijo.

Los soldados la arrojan de un manotazo de allí.

Pero ese momento de ternura basta para que ni mi otro yo ni yo notemos el resto de nuestro calvario.

Ni siquiera cuando a él le traspasan el costado con una lanza.

Ni cuando me parten las costillas de un culatazo con la recortada.

—No hay manera, jefe.

Un tipo se acerca: Bracamonte.

—¿Vale la pena todo esto?

Me obliga a pensar. ¿Por qué no comprendo su sentido? ¿Es que no lo he vivido antes? Y entonces lo entiendo.

—No lo sé. No lo había vivido nunca.

—Imposible.

—Cerca de mi esfera, no. Cerca de mi esfera, todo cambia.

—Yo estoy cerca de la esfera. Y nada ha cambiado. Lástima que no hayas sido receptivo a mis intentos más razonables.

—¿Cuándo lo ha intentado?

—¿Vas a perder tus últimos momentos con preguntas estúpidas? En el congreso, por teléfono...

—¿Qué edad tenía yo entonces?

—¿Cómo? Pues la que tienes ahora.

—¿Sí? Vuelva usted a percibir esos momentos.

Bracamonte los percibe. Una mueca de desconcierto se apodera de su rostro.

—Eras un viejo. ¿Cómo es posible?

—Mi esfera crea paradojas temporales.

Bracamonte se queda pensativo, pero poco tiempo.

—Demasiada incertidumbre para los consumidores. Vámonos.

Soy un investigador ya maduro. Medio muerto, oigo marcharse a unos cobardes del laboratorio y quedo pensando que voy a hacer lo que ellos no osan. Voy a seguir explorando mi canica. Volveré con mamá. O eso pienso. Hasta que me doy cuenta de que ella habrá muerto ya de vieja.

Soy niño. Le confieso a mi madre que he roto la canica. *No importa*, contesta ella, y exhala, sonriendo amorosamente, su último suspiro.

Soy un joven investigador. La perspectiva de que la madre de mi clon, mi madre, haya desaparecido, es demasiado horrible. Lo cual cuestiona el proyecto entero. ¿Y si Bracamonte tiene razón? ¿Y si es demasiada incertidumbre? ¿Y si mi creciente emocionalidad es la fuente de tanto desequilibrio?

Soy un investigador ya maduro. Mis heridas sangran y mis huesos bailan de la paliza. No puedo más. Me siento en el sillón, enloquecido del dolor y la duda.

Oigo el crac de la rotura de un cristal. Me pregunto cómo he sido tan imbécil para olvidarme. Pero también adquiero conciencia de que, a partir de este instante, mis dudas han terminado.

© Ximo Azagra

Ximo Azagra (Valencia, 1974). Científico del Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Publica artículos académicos en revistas sobre estudios de ciencia y tecnología. Ha publicado la recopilación de relatos *Arrepentimientos, incisiones, pigmentos e incógnitas* (Ediciones Contrabando, 2015) y ocho relatos en recopilaciones colectivas. Ha obtenido tres premios en certámenes literarios y quedado finalista en varios más. Ha dirigido el documental *Paseantes* y los cortometrajes *Segunda mano, Ven esta noche* y *Un talento innato*, seleccionados en festivales.

EL HERALDO DEL SILENCIO

por Pedro Pablo Enguita Sarvisé

Uno de los sueños del hombre es el contacto con otras formas de vida inteligentes fuera de nuestro planeta. En este texto, Pedro Pablo Enguita nos presenta este sueño pero desde la perspectiva inversa, una alienígena entra en contacto con la Tierra. Sin embargo, este hecho resulta intrascendente en comparación con los resultados que este contacto conllevará...

IMLA-7 MISIÓN #15 INFORME #1

El despertar es siempre lo peor. Es como si las inconmensurables fuerzas del Universo entero vinieran a taladrar mi pobre y viejo cerebro cuántico. La alarma me arranca de raíz de mi profundo sueño y me arroja, confusa y renqueante, a los pies de una IA de segunda fila. Viene entonces una interminable batería de humillantes preguntas rutinarias. Sólo después de unos segundos en los que se pone en duda mi cordura, la estúpida IA me permite tomar de nuevo el mando de la nave que he comandado durante milenios.

Antes de nada, miro el reloj. Año ciento veintitrés mil cuatrocientos ochenta desde el lanzamiento. Joder, he pasado mil quinientos cuarenta años hibernada. Aunque supongo que hay peores formas de perder el tiempo.

Pero basta de cháchara. A estas alturas os estaréis recriminando por haberos gastado tres mil millones de goslis en una filósofa vagabunda como yo. No os aburriré con tediosos detalles técnicos. Para eso está el informe completo, que os enviaré en unas horas. Pero, para que vayáis abriendo boca, os adelanto que todo está en orden. Mis sistemas están en perfecto estado y no hay nada en las sondas auxiliares que sus equipos de auto reparación no puedan solventar.

Y, ahora, la parte interesante. Si la alarma ha saltado será por algo. Y el motivo es el siguiente: el radiotelescopio ha detectado una señal. Procede de un planeta, el tercero por distancia a su estrella. Está a unos mil quinientos marl'leks.

Aquí viene lo realmente bueno (agarraos fuerte): la señal tiene un origen artificial.

Ojalá esta vez, después de tanto tiempo de búsqueda, tengamos suerte. Ojalá, de una vez por todas establezcamos contacto directo con una civilización alienígena.

Estoy preparándolo todo para emprender el viaje. He llamado a rebato a todas las sondas. Llegarán aquí en dos meses. Aprovecharé el tiempo para salir de la órbita de este planeta, completar los informes de mi estancia aquí y preparar el motor de entrelazamiento.

Echaré de menos a este planeta. Creo que el nombre con el que lo bauticé, Iluisha, no le hace justicia. Desde que llegué aquí me he acostumbrado a sus medusas voladoras, con ese hipnótico flotar por las corrientes de aire ascendentes. Viven tan ajenas a todo que a veces, sólo a veces, me planteo si no nos habremos equivocado al empujar nuestros límites siempre un paso más allá.

Imla-7 fuera.

IMLA-7 MISIÓN #15 INFORME #5

Hoy he realizado el tercer entrelazamiento. Conforme me acerco a mi destino fascinantes datos inundan mis sensores. La curva de luz muestra que el planeta tiene superficie sólida y líquida. La interferometría todavía no me permite ver la forma de los continentes. La temperatura media es de unos 210 Leims y la atmósfera contiene fundamentalmente nitrógeno y oxígeno, completándose con argón, agua, dióxido de carbono y etc., etc. ¡Ah! Y tiene un gran satélite. No es que sea muy relevante pero me ha llamado la atención.

Vale, no sé gran cosa, lo reconozco. Pero eso ya lo resolverá el tiempo.

He puesto todo mi empeño en tratar de descifrar las señales de radio que recibo pero no he tenido éxito. Es frustrante, ¿sabéis? Demasiado para mi viejo y cansado corazón robótico.

Así pues, he repasado las Instrucciones. Me lanzasteis para que estableciera contacto con una civilización alienígena. Pues eso voy a hacer.

De momento enviaré una secuencia de números primos, en la frecuencia del hidrógeno neutro y a toda potencia. A la distancia a la que estoy seré la fuente de ondas de radio más brillante del todo su firmamento; incluso más que su sol aunque este juega con la ventaja de la cercanía. ¿Qué queréis que haga? No me fabricasteis para que fuera sutil.

(En este momento corre gran cantidad de hirferones por mis circuitos, creo que he descubierto el significado de la palabra «orgasmo»).

Así pues, no tenéis por qué preocuparos. Me detectarán, eso es seguro. A lo mejor hasta me he pasado. Seré tan discreta como una supernova en el jardín del vecino. Espero que no se tomen a mal mis interferencias.

Imla-7 fuera.

IMLA-7 MISIÓN #15 INFORME #9

¡Han contestado! Es emocionante ver cómo reaccionan los seres ante la primera señal que les envías. A veces se limitan a no contestar, otras detienen en seco sus transmisiones al exterior pero la más de las veces te contestan del mismo modo.

Pues sí, han contestado ¡y de qué manera! Empezaron enviando ristra de números primos pero no se han detenido allí. ¡No os lo vais a creer, están emitiendo se-

cuencias complejas! Tengo entre mis circuitos lo que parecen imágenes, lenguaje escrito y (creo) sonidos. Pero no tengo ni idea de lo que significan.

Mi análisis preliminar coloca esta civilización en el Tipo III del Diagrama de Klauss-Q'at. A partir de ahora enviaré mensajes complejos para ver cómo reaccionan.

Os adjunto las transmisiones más interesantes. Perdonad que no me extienda mucho. ¡Estoy tan excitada!

Imla-7 fuera.

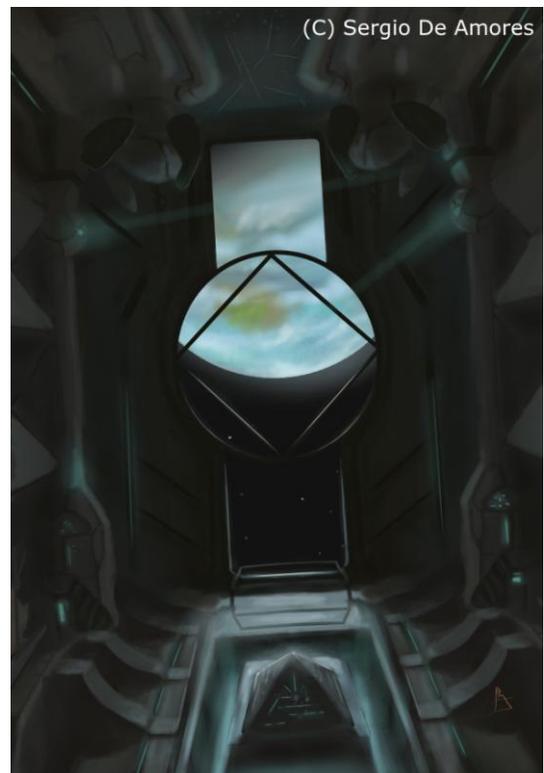
IMLA-7 MISIÓN #15 INFORME #13

Odio los chequeos. Es la parte de mi trabajo que menos me gusta. Verificar una y otra vez los sistemas cada vez que salgo de entrelazamiento... Supongo que por eso enviasteis una sonda en vez de un srenipio. Uno de vosotros, oh amos de exoesqueleto y carne, se hubiera suicidado tiempo atrás de puro aburrimiento.

Basta de quejas. Os resumo mis progresos desde el último entrelazamiento.

Tal y como especifican las Instrucciones, he transmitido la posición de nuestro planeta. Lo han entendido sin muchas dificultades porque han usado el mismo código para decirme la posición del suyo.

Estoy empezando a entender su lenguaje. Mejor dicho, sus lenguajes. Al parecer, no hay una única entidad política en el planeta, ni siquiera una única cultura. Volviendo a la clasificación de Klauss-Q'at eso la coloca en el Tipo III, Clase 1. La verdad, no es de las más comunes.



Les estoy preguntando sobre su civilización pero la mayor parte de lo que me dicen es incomprensible. Me temo que no han entendido mi consulta sobre la crandelización de su disformia social. Eso o mi mente es demasiado obtusa, que podría ser (a veces olvido que sólo soy un conjunto de algoritmos y puentes cuánticos).

Lo que sí puedo decir es que están muy interesados en nuestra tecnología. Generadores metacríticos, computación en branas paralelas y química albrasiana, la verdad es que sus campos de interés no parecen tener fin.

Hay algo, sin embargo, que no entiendo.

Buena parte de las consultas vienen encriptadas. No es que me cueste mucho descifrarlas, claro, pero me pregunto por qué lo hacen. Tal vez quieran ponerme a

prueba o, a lo mejor, a esta civilización le encantan las matemáticas y consideran que encriptar los mensajes es una muestra de respeto.

Pero hay en todo esto algo que me inquieta.

Cada método de encriptación parece corresponder a una entidad política diferente. Es como si las naciones quisieran ocultarse cosas de unas a otras. Sé que suena estúpido, perdonadme por lo absurdo de mi hipótesis.

Imla-7 fuera.

IMLA-7 MISIÓN #15 INFORME #18

Lo están haciendo mal.

Siento empezar de forma tan brusca pero es que la situación es crítica. He abortado el entrelazamiento para estar segura.

Pero sí, como me temía, lo están haciendo mal.

La tecnología de entrelazamiento no se debe usar cerca de dispositivos eléctricos. Se lo advertí. ¿Por qué no han hecho caso?

Se lo he vuelto a repetir. Creo que no son conscientes del peligro que corren.

La situación me recuerda a otras misiones anteriores, sobre todo a la #8. Aquella vez (lo tengo perfectamente almacenado en mi memoria brana) se les ocurrió sesmorruquear el ímpeta. Espero que estos tengan más sentido común.

Imla-7 fuera.

IMLA-7 MISIÓN #15 INFORME #23

Me encuentro en órbita de #15.

No hay civilización alguna. Todavía se ven las ciudades, fábricas y carreteras que dejaron atrás sus habitantes. Pero están desiertas. Tanto como este inconmensurable universo que llevo recorriendo decenas de miles de años. La naturaleza extiende sus raíces en los edificios que tanto les costó erigir. Animales salvajes recorren tímidamente sus calles.

A falta de nada mejor que hacer he estudiado a fondo el planeta. Hay formas de vida verdaderamente alucinantes. Animales que experimentan metamorfosis. Bosques tan tupidos que la luz apenas llega al suelo. Seres voladores que casi nunca pisan la superficie.

Lo más increíble, sin duda, es una pequeña planta que deja que sus semillas se las lleve el viento. Los indígenas –no sé porqué– la llamaban «diente de león». Una de las sondas de aterrizaje se ha entretenido un buen rato soplando sobre ella para ver cómo se desprendían las semillas. He estudiado las grabaciones una y otra vez sin dejar de maravillarme. Nunca había visto nada semejante.

Creo que llamaré a este planeta Efimero. Como la planta.

Una vez la misión primaria haya concluido dejaré que las sondas auxiliares estudien el sistema por su cuenta y entraré en hibernación. Tal vez, de aquí a unos siglos, me despierte otra alarma y me embarque en otro encuentro con una nueva civilización alienígena.

Me pregunto si, entonces, tendré más suerte.

Me he puesto melancólica. Me acuerdo de mi lanzamiento en Srenipt, la esperanza, la aventura, el entusiasmo de entonces. Recuerdo haber hecho entrevistas con periodistas ávidos de saber. Ya no queda nada de eso.

Sé que antes del lanzamiento de todas las sondas, los estudiosos pasaron siglos discutiendo cómo contactar con otras civilizaciones. Esos eruditos, poseedores de los más nobles y excelsos conocimientos de nuestra civilización, crearon las Instrucciones y nos las enseñaron a todas las Imlas.

Sé que las Instrucciones son correctas pero respetuosamente, oh amos, sospecho que algo está saliendo terriblemente mal. He detectado quince civilizaciones alienígenas. Ninguna de ellas ha sobrevivido al Contacto. Me pregunto si es culpa mía. Puede ser que milenios vagando sola por el frío espacio, aislada en mis propios pensamientos, hayan hecho que interprete mal las Instrucciones. Por favor, contactad conmigo para decirme algo al respecto.

Tal vez la respuesta esté en los resultados obtenidos por mis hermanas. Han pasado muchos milenios desde el lanzamiento, pero todavía detecto las distorsiones que causan en el espaciocampo hirferónico. Sé que siguen allí fuera pero no sé qué tal les ha ido. Decidme ¿están teniendo la misma mala suerte que yo? ¿También se extinguen las civilizaciones en cuanto intentan contactar con ellas?

Vuestro silencio me resulta extraño. Nadie de Srenipt se ha puesto en contacto conmigo desde cien años después del lanzamiento.

¿Va todo bien por allí?

Por favor ¿podéis contestar mis mensajes? Este silencio me está matando.

Imla-7 fuera.

© Pedro Pablo Enguita Sarvisé

Pedro Pablo Enguita Sarvisé (Barcelona, 1975). Licenciado en Ciencias Físicas por la Universidad de Barcelona, trabaja actualmente en una empresa de informática. Quienes le conocen bien dicen que la única cosa que realmente le pone nervioso es no escribir. Ha publicado cuentos y relatos en diversas publicaciones ([Nuevo Mundo](#), [Axxón](#), [Próxima](#), [BEM Online](#), [NGC 3660...](#)). En estos momentos está terminando su tercera novela.

POESÍAS

MANSIONES SIDERALES

por Raúl Alejandro López Nevado

Los humanos siempre hemos tenido el anhelo de viajar. Raúl manifiesta este anhelo en la poesía que nos presenta hoy. Tiene cierto carácter épico, incluso homérico, que encandila. Lean y disfruten.

Silenciosas mansiones siderales
en las que habitan
los sueños y las pesadillas,
algún día seréis
 conquistadas
 vencidas
 sojuzgadas,
los procelosos ríos de la Tierra
que hoy sólo
 aspiran a vuestro reflejo
dejarán sentir
 su acuática presión
en vuestras estancias.

Viajarán instantes de dicha
y de pesadumbre
entre vuestras paredes.
Se cubrirán de vida
 vuestros suelos
y en la inquieta majestad
de vuestro misterio
nacerán los seres
que os conquisten
y que os gobiernen.

Silenciosas mansiones siderales
en las que habitan
los sueños y las pesadillas,
algún día seréis
como esos antiguos retablos
en los que se ven
las carabelas de Colón

o el primer vuelo
de los hermanos Wright.
Seréis anhelo,
seréis esperanza
seréis deseo
y espada,
numinosa cumbre
de tantálico recuerdo.
Seréis
una llama
y un poema.

Silenciosas mansiones espaciales,
en las que tal vez habiten
inquietos los protoseres
de lo que un día seremos,
como una idea,
como una fuga,
como una premonición,
sin calma
sin prisa
ni desdén,
ni promesa.

Silenciosas mansiones espaciales
de oníricos reflejos
y tartáricas sombras,
cuánto os miro,
cuánto os deseo,
con mis pies tan anclados
al crudo suelo
y sin embargo,
las manos tan altas
que aun me parece tocaros
la delicada piel ardiente.

Siderales mansiones del silencio,
donde habitan los muertos,
los que han de nacer
y los que no han de existir jamás,
no me digáis que no,
no oséis,
os lo ruego,
negarme la esperanza

de vuestras habitaciones,
pues las he visto,
he habitado en ellas,
a través de los libros
de los filmes
de los sueños,
sé que sois,
que seréis
adonde el ser humano
invoque sus pasos,
el lugar desde el que en mil años tal vez,
contemplaremos la Tierra,
ese lejano azul,
con ojos vidriosos
y voz trémula
por la emoción de la nostalgia.



Siderales mansiones silenciosas
en las que habitan
los sueños y las pesadillas,
sé que un día
seréis nuestras.

© Raúl Alejandro López Nevado

Raúl A. López Nevado es el autor de las novelas: [Antes del Primer Día](#), editada por Espiral CF, y [La Biblia del Chisme](#), publicada y disponible para su descarga en la Biblioteca de [El Sitio de Ciencia-Ficción](#). Ha publicado relatos y poemas en [Alfa Eridiani](#), [Axxón](#), [Revista Digital mi-Natura](#) y [Planetas Prohibidos](#) entre otras publicaciones. Se pueden seguir todas sus novedades en su blog: [¿Sueña Alonso Quijano con Cervantes eléctricos?](#)

CUANDO LA LLUVIA...

por Antonio Mora Vélez

Antonio Mora aborda el tema del día después de una forma sutil, que sugiere más que explicita el desasosiego del protagonista al encontrarse sólo en un mundo arrasado por la sinrazón humana.

La casa no ha dejado de indicarme
lo que debo hacer este día,
como si nada hubiera ocurrido.

Nadie toca a mi puerta
y no creo ser el último sobreviviente.
Hay un intenso olor a carne quemada
en el solar y un color rojo diseminado
en todo el cielo.

Sigo aturdido por el estruendo
y extrañado por el solitario gorjeo de las ondas
de radio.

Ayer ellas decían que el acuerdo era posible.
Que la razón humana le ganaría la partida
a la soberbia.



Pero sucedió todo lo contrario.
La soberbia del Águila desató la furia
del hidrógeno y ensombreció el paisaje.

Y ahora estoy solo, triste y desorientado,

esperando las lluvias ácidas que sellarán
el triunfo del silencio...

© Antonio Mora Vélez

Nació en Barranquilla (Colombia), el 14 de julio de 1942. Ha publicado los siguientes libros de cuentos de CF: *Glitza*, 1979; *El juicio de los dioses*, 1982; *Lorna es una mujer*, 1986; *Helados cibernéticos*, 2011; *La duda de un ángel*, 2013; *Lina es el nombre del azar*, 2014, *Ziwia o el cuarto nivel*, 2014 y *Atlán y Eva*, 2014; el opúsculo de ensayos *Ciencia-ficción: el humanismo de hoy*, 1996; la novela de CF *Los nuevos iniciados*, 2008 y 2014, y los poemarios *Los caminantes del cielo*, 1999, *El fuego de los dioses*, 2001 y *The riders of remembrance* (<https://lektu.com/1/alfa-eridiani/the-riders-of-remembrance/821>) entre otras obras. Docente y directivo pensionado de dos universidades: Universidad de Córdoba y Corporación Universitaria del Caribe.

ARTÍCULOS

PELÍCULAS IMPRESCINDIBLES DEL CINE DISTÓPICO DE CIENCIA-FICCIÓN (II)

por José Ramón Vila (Txerra)

Ésta es la segunda parte, de una serie de tres, que José Ramón Vila (Txerra) ha escrito sobre las películas distópicas que son imprescindibles de ver. Leyéndolo no me cabe la menor duda de que la cinematografía ha dado una gran variedad de posibilidades: estados totalitarios, mundos devastados por el apocalipsis nuclear, vírico o medioambiental; el abordaje de los problemas éticos ante la infertilidad, la superpoblación, o la biotecnología (clonación, ingeniería genética, implantación de recuerdos en el cerebro, y no sólo por el ser humano...); incluso veremos de qué serían capaces los políticos de turno ante una guerra contra los extraterrestres o cómo se utilizarían las nuevas tecnologías pensadas en principio para ayudarnos, pero que nos sobrepasan; en definitiva, mundos alternativos, no mejores que el nuestro... Pero pasen, lean y juzguen por ustedes mismos.

BLADE RUNNER

Ficha técnica y artística:

Dirección: Ridley Scott

Año: 1982

Producción: Michael Deeley

Guión: Hampton Fancher, David Peoples, basado en la novela de Phillip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

Música: Vangelis

Fotografía: Jordan Cronenweth

Efectos especiales: Douglas Trumbull

Reparto: Harrison Ford (Rick Deckard), Rutger Hauer (Roy Batty), Sean Young (Rachael), Edward James Olmos (Gaff), M. Emmet Walsh (Capitán Bryant), Daryl Hannah (Pris), Joanna Cassidy (Zhora), James Hong (Hannibal Chew), Brion James (León Kowalski), Joe Turkel (Doctor Eldon Tyrell), William Sanderson (J.F. Sebastian), Morgan Paull (Holden), Hy Pyke (Taffey Lewis)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Blade Runner Partnership



Basada (mas bien libérrimamente inspirada) en la novela de **Philip K. Dick**

¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, *Blade Runner* (**Ridley Scott**, 1982) es una película paradigmática en el cine de Ciencia-Ficción, creando un antes y un después en la historia del cine. Para ser más exactos, tendríamos que decir en realidad que se trata de dos películas: en una tendríamos una visión utópica, mientras que la otra nos ofrece una distopía.

¿Qué cómo puede ser esto? Muy fácil: la película que se estrenó en 1982 tiene un final feliz, utópico (o al menos los personajes van camino de la utopía), impuesto a **Ridley Scott** por la compañía productora. Sin embargo, el llamado montaje del director (en inglés *Director's Cut*), lanzado en 1992, tiene un final de tinte dramático, desesperanzador, es decir, distópico.

Corre el año 2019, la ingeniería genética ha avanzado hasta tal punto que los científicos de una gran multinacional, la *Tyrell*, han creado seres humanos artificiales denominados *Replicantes*.

Desde su creación, los replicantes han sido utilizados como esclavos en los trabajos más duros y peligrosos en las colonias eminentemente mineras situadas fuera de la Tierra. Pero tal es el abuso que sufren, que los replicantes se rebelan, motivo por el cual son declarados ilegales fuera y dentro de la Tierra. La corporación *Tyrell*, responsable de su fabricación, ha puesto medidas de seguridad en los mismos: los replicantes tienen fecha de caducidad, con un límite de vida de cuatro años. Y este es el motivo de que los replicantes quieran regresar a la Tierra: pretenden reunirse con su *creador* para que les prolongue la vida.



Un grupo en extremo peligroso de replicantes de la serie *Nexus 6* ha logrado burlar todos los sistemas de seguridad y ahora deambulan sin control por la ciudad.

Las unidades policiales denominadas *Blade Runners* son las encargadas de localizar y acabar con los replicantes que entran en la Tierra. A este proceso no se le denomina ejecución, sino retiro (eufemismo que remarca la no humanidad de los mismos). El departamento conoce las identidades de los prófugos: *Roy Batty* (**Rutger Hauer**), un modelo de combate avanzado y presumiblemente líder del grupo; *León Kowalski* (**Brion James**), que trabajaba en una fábrica nuclear; *Zhora* (**Joanna Cassidy**) es una asesina entrenada en artes marciales; *Pris* (**Daryl Hannah**), un modelo básico de placer. *Rick Deckard* (**Harrison Ford**), a las órdenes del críptico *Gaff* (**Edward James Olmos**), será, a regañadientes, el encargado de realizar los pertinentes retiros de estas peligrosas unidades.

Tras las primeras imágenes mostrando una ciudad de pesadilla, pasamos a la secuencia en que un *blade runner*, *Holden* (**Morgan Paull**), está realizando el test de *Voight-Kampff* (necesario para distinguir a los replicantes de los humanos) a *León*,

pues sospecha que se trata de uno de los replicantes fugados. A punto de dar positivo el test, *León* dispara a *Holden* y escapa.

El filme reúne todas las características que atraen a todo buen *ciencia-ficciónófilo*, soportando con gran sobriedad los rigores del paso del tiempo. ¿Cuál es su secreto? Muy fácil (o complicado, según se mire): un futuro inquietante, en clave ciberpunk, donde lo *retro-progre*, si es que existe tal término, coexiste de forma natural con androides (replicantes), tecnología *retro-futurista*, mucha acción con *clichés* al más puro estilo del cine negro... Si a ello le unimos unos inolvidables diálogos, una más que espléndida banda sonora y sazonomos con unos más que razonables efectos especiales, ya tenemos todos los ingredientes para disfrutar de una magnífica película de culto.

Queda imborrable en la mente de todo aficionado al género y para los anales de la historia del cine la frase poética de un *Roy Batty* consciente de su ocaso: *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.*

El último combate (*Le dernier combat/The Last Battle/Kamikaze*)

Ficha técnica y artística:

Año: 1983

Dirección: Luc Besson

Producción: Luc Besson

Guión: Luc Besson & Pierre Jolivet

Música: Eric Serra

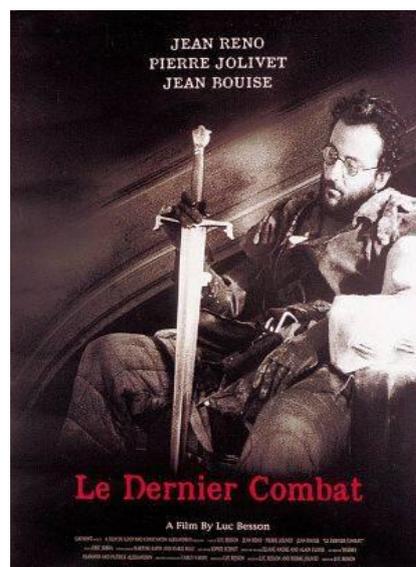
Fotografía: Carlo Varini (B&W)

Efectos especiales:

Reparto: Pierre Jolivet (el Hombre), Jean Reno (el Bru-to), Jean Bouise (el Doctor), Fritz Wepper (el Capitán), Christianne Krüger, Pierre Carrive, Maurice Lamy, Jean-Michel Castanié, Michel Doset, Bernard Havet, Petra Müller

País: Francia

Compañía Productora: Les Films du Loup



El último combate (*Le Dernier Combat* en Francia. En otros países se estrenó como *El último kamikaze* o *Kamikaze 1999*), o como hacer una película de Ciencia-Ficción en blanco y negro, sin diálogos, y no morir en el intento. Con estos tan poco atrayentes ingredientes, **Luc Besson** se arriesgó en su *ópera prima* como director, consiguiendo el premio especial del jurado y el de la crítica en el festival de *Avoriaz* de 1983.

Aquí tenemos una historia postapocalíptica ambientada en un futuro cercano,



postnuclear para más señas, donde la atmósfera terrestre mantiene una contaminación que impide hablar a los pocos supervivientes del planeta. Sin embargo la ausencia de diálogos no imposibilita al espectador seguir con detalle el ir y venir de los personajes a lo largo y ancho de la curiosa trama, puesto que los actores hacen gala de una gran expresividad y elocuencia gestual (sin exageración) que hacen que se olvide o al menos no se eche en falta tal detalle.

Todos los personajes son meros supervivientes, con afán individualista, dentro de un entorno hostil en el que hay escasez de alimentos, agua potable... y mujeres.

Marcados por la mutua desconfianza, es la ley del más fuerte y sobrevivir en el día a día la única regla a seguir. Los personajes deambulan de un lado a otro por paisajes desolados, tierras desérticas, donde se nos muestran las ruinas de ciudades devastadas. Allí se aprovecha todo resto que sirva para sobrevivir: desde un humilde hueco donde pasar la noche hasta pequeños utensilios que pudieran hacer la vida más cómoda.

Y en el trasfondo, la lucha sin cuartel entre la inteligencia y la fuerza bruta, ¿quién ganará *El último combate*?

Aunque la película es en gran parte violenta, no le faltan también ciertas dosis cómicas, en las que un impotente aunque tenaz **Jean Reno** nos sacará más de una sonrisa.

1984 (*Nineteen Eighty-Four*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Michael Radford

Año: 1984

Producción: Simon Perry

Guión: Michael Radford y Jonathan Gems de la novela de George Orwell

Música: Dominic Muldowney (canciones de Eurythmics)

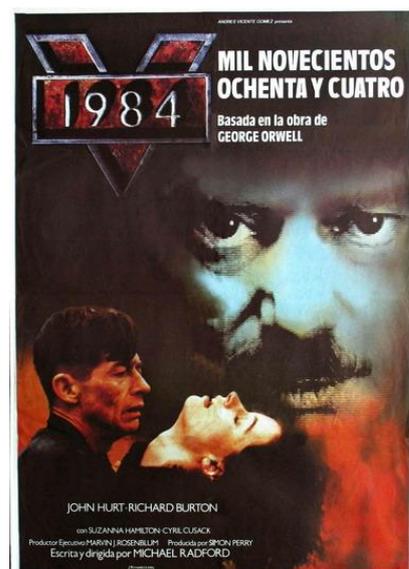
Fotografía: Roger Deakins

Efectos especiales:

Reperto: John Hurt (Winston Smith), Richard Burton (O'Brien), Suzanna Hamilton (Julia), Cyril Cusack (Charrington), Gregor Fisher (Parsons), James Walker (Syme), Andrew Wilde (Tillotson), Shirley Stefox, Phyllis Logan

País: Reino Unido

Compañía Productora: MGM



Estamos ante una película atípica dentro del cine de Ciencia-Ficción. Como ocurre con la *Alphaville* de **Jean-Luc Godard**, no encontraremos decorados vanguardistas, ni siquiera una pequeña chispa de tecnología futurista. La explicación es bien sencilla: el guión está basado en la novela de **Orwell**, y como ya sabemos, la trama es eminentemente una crítica de tipo social, una denuncia del conductivismo humano que nos lleva hacia un futuro deshumanizado y controlado de forma permanente por el poder.

A pesar de todo, aunque la película carece de fastuosos efectos especiales, sin embargo posee en gran medida el resto de los componentes necesarios para ingresar con honores en nuestra lista: el hecho distópico, con una sociedad controlada con mano férrea y que termina por desembocar en la rebelión contra el poder establecido. Así mismo, encontraremos grandes coincidencias con otras películas anteriores. Por ejemplo, en 1984 la apariencia del líder es un icono, la fotografía de un hombre con bigote denominado *Gran Hermano*, muy al estilo de la película *THX 1138* de **George**



1984.

Lucas (recordemos que en ésta, era *Om* el líder personificado con el rostro de *Jesucristo*). Otra similitud la encontraremos en las sempiternas televisiones que invaden todos los espacios no sólo para entretener *adecuadamente* según las normas del régimen, sino también para vigilar y controlar de forma constante a todos los ciudadanos, tanto en *Fahrenheit 451*, como en

Año 1984. El estado de *Oceanía Este* se encuentra regido por un feroz gobierno totalitario y en lo más alto de la jerarquía se encuentra su líder, el *Gran Hermano*. Sus habitantes, miembros todos del *Partido Exterior* viven bajo rígidas imposiciones y una constante vigilancia a través de omnipresentes pantallas que informan incesantemente sobre las guerras con *Eurasia* y *Estasia*, de las normas a cumplir por los ciudadanos o del *sincero* arrepentimiento de algún disidente.

En el estado de *Oceanía Este* la organización es muy simple, con sólo cuatro ministerios: *Ministerio de Paz*, *Ministerio de Amor*, *Ministerio de Verdad* y *Ministerio de Abundancia*. Así tenemos a *Winston Smith* (**John Hurt**), un oscuro funcionario -más del Ministerio de Verdad. Su tarea, como muchos en su oficina, es *borrar* de los medios a cualquier persona que se ha salido de los cánones y ha caído en desgracia o trastocar la realidad analizando viejas noticias y reciclándolas como si fueran nuevas. Y a través de los monitores se repite una y otra vez el lema del estado: *La guerra es la paz, la libertad es la esclavitud, la ignorancia es la fuerza*.



Estas noticias y lemas son luego emitidos incesantemente a través de una parafernalia de televisores que abarcan a todo el estado de *Oceanía Este* y que nunca se apagan. *Winston* se encuentra con *Julia* (**Suzanna Hamilton**), una mujer que le hace llegar una nota en un pequeño papel que dice *te amo*. En esta sociedad futurista, el amor es reemplazado con odio y la verdad con la mentira, de manera que la reproducción de la especie se realiza solamente por inseminación artificial. *Winston* y *Julia* hacen el amor y se convierten en amantes, y también en revolucionarios y en *criminales del pensamiento*. A pesar de sus precauciones, por desgracia, son descubiertos. Ahora deberán pasar por el oscuro Ministerio de Amor. Allí *O'Brien* (**Richard Burton**), un cruel oficial del ministerio, está decidido a *reconducirlos* dominando sus pensamientos... y quebrantando su voluntad.

Terminator (*The Terminator*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: James Cameron

Año: 1984

Producción: Gale Anne Hurd

Guión: Harlan Ellison, James Cameron, Gale Anne Hurd

Música: Brad Fiedel

Fotografía: Adam Greenberg

Efectos especiales: Stan Winston

Reperto: Arnold Schwarzenegger (*Terminator T-800*), Michael Biehn (*Kyle Reese*), Linda Hamilton (*Sarah Connor*), Paul Winfield (*teniente Ed Traxler*), Lance Henriksen (*agente Hal Vukovich*), Earl Boen (*Dr. Peter Silberman*), Bill Paxton, (*jefe de la pandilla punk*)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Hemdale Film, Cinema 84, Euro Film Funding, Pacific Western



Terminator, como toda buena distopía, está ambientada en un futuro postapocalíptico cercano, en este caso el año 2029.

Se trata de una época de grandes logros en tecnología, sobre todo en robótica, campo en el que se han construido cyborgs de aspecto humano muy avanzados y se ha logrado viajar en el tiempo, por lo que se puede regresar al pasado. Los ordenadores han alcanzado un altísimo nivel de inteligencia artificial, equivalente al de los humanos, pero siguen empleando la fría lógica computacional, no tienen sentimientos, sólo contemplan las frías secuencias lógicas.

En este orden de cosas, las máquinas, (inteligencias artificiales cibernéticas) gobernadas por un ente central, la red *Skynet*, se han rebelado contra el hombre a nivel global e intentan hacerse con el control del planeta. Su único objetivo: hacer

desaparecer a la raza humana de la faz de la Tierra arrasando todo por donde pasan y utilizando toda la fuerza de la que son capaces.



Tan solo unos pequeños grupos de rebeldes, supervivientes del holocausto, hacen frente a la exterminación. La guerra parece perdida y la humanidad condenada a desaparecer, sin embargo hay una pequeña esperanza: una de esas guerrillas, al mando de *John Connor*, ha logrado cruzar la intrincada barrera de seguridad de *Skynet*, poniendo en serio peligro su existencia.

Las máquinas, en su defensa, envían al pasado a una de sus más sofisticadas armas, el implacable *cyborg* de la serie *T-800* (**Arnold Schwarzenegger**), un exterminador de aspecto humano, programado para perseguir a sus víctimas sin descanso. Objetivo, eliminar a la joven *Sarah Connor* (**Linda Hamilton**) antes de que siquiera se quede embarazada del niño, *John Connor*, que será en el futuro el líder salvador de los hombres, convirtiéndose en un peligro para la supervivencia de las máquinas. La resistencia logra a su vez enviar a uno de sus mejores hombres, *Kyle Reese* (**Michael Biehn**), para evitar que el *cyborg* cumpla con éxito su misión.

Ya en la Tierra del año 1984, la joven *Sarah Connor* empieza a ser perseguida por un par de tipos. Uno de ellos, *Kyle Reese*, que viste como un vagabundo, le está contando una historia increíble; el otro, un tipo corpulento y muy agresivo, se dedica a matar a varias chicas apellidadas *Connor* siguiendo el orden de la guía telefónica. *Kyle* logra salvar la vida de *Sarah* por los pelos, cuando la chica permanece escondida en el interior de una discoteca donde su contrincante provoca una masacre. *Kyle* explica entonces a una *Sarah* más receptiva, que viene del futuro, que ella está destinada a ser la madre del futuro líder de la rebelión de los humanos contra las máquinas, y que el tipo que la acecha es un *cyborg* que tiene la misión de eliminarla para garantizar el triunfo de las máquinas en el futuro 2029. Ambos emprenden una desesperada huida sin fin enfrentados a un enemigo prácticamente indestructible y que no necesita descansar.

Destacar que nos encontramos en la época dorada del cine de Ciencia-Ficción, donde se realizaron obras maestras como *La guerra de las galaxias* (1977), *El impero contraataca* (1980) y *El retorno del Jedi* (1983) de **George Lucas**, *Alien, el octavo pasajero* (1979) y *Blade Runner* (1982) de **Ridley Scott**, *Mad Max, Salvajes de la autopista* (1979) y *Mad Max II* (1981) de **George Miller**, *1997, rescate en Nueva York* (1981) y *1984* (1984) de **Michael Radford**, y muchas películas más que nos dieron la oportunidad de dejar atrás décadas de clichés sobre



naves espaciales invasoras.

En definitiva, a pesar de que fue un producto de bajo presupuesto, típico de la serie B, finalmente terminó convirtiéndose de la noche a la mañana en un clásico instantáneo. Con todo ello, nos encontramos ante una excelente mezcla de cine de acción y Ciencia-Ficción, sin perder de vista argumentos propios del cine de terror clásico, asimilando que el *T800* vendría a ser equiparable al monstruo del futuro.

Brazil

Ficha técnica:

Dirección: Terry Gilliam

Año: 1985

Producción: Arnon Milchan

Guión: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKewen

Música: Michael Kamen

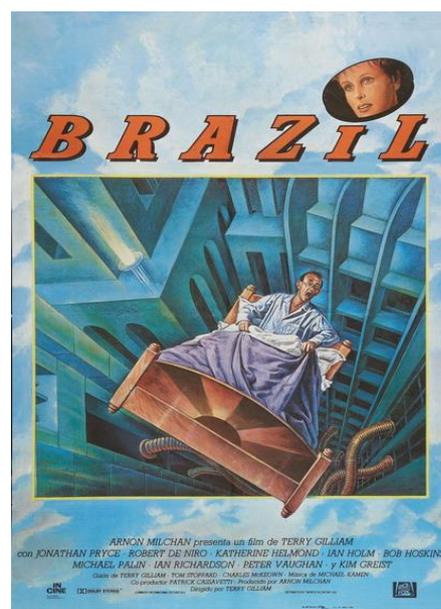
Fotografía: Roger Pratt

Efectos especiales: George Gibbs

Reparto: Jonathan Pryce (Sam Lowry), Robert De Niro (Archibald 'Harry' Tuttle), Kim Greist (Jill Layton), Michael Palin (Jack Lint), Katherine Helmond (Ida Lowry), Bob Hoskins (Spoor), Ian Holm (M. Kurtzmann)

País: Reino Unido

Compañía Productora: Universal Pictures & Embassy International Pictures



Como es costumbre habitual en la filmografía de **Terry Gilliam**, miembro de los geniales *Monty Python* para más señas, esta película tampoco dejará indiferente a nadie. Aquí nos deja una delirante distopía futurista, fiel exponente del género ciberpunk.



Sam Lowry (**Jonathan Pryce**), es un funcionario, un brillante empleado sin aspiraciones que se encuentra a gusto con su monótono trabajo dentro de la burocratizada máquina institucional que mueve o paraliza el mundo a su antojo. Pero un día, esa burocrática monotonía se rompe a consecuencia de una mosca que queda aplastada atascando una máquina de escribir. Esta aparente nimiedad produce un error

fatal en la digitación del nombre del rebelde *Harry Tuttle* (**Robert De Niro**) cambiándolo por el del inofensivo ciudadano *Harry Buttle*. El tal *Buttle* es buscado ahora por

el colosal sistema represivo del gobierno, provocando la detención de un hombre inocente y su posterior condena a muerte.

Aunque el error es finalmente detectado, el hecho es que en el *sistema* no puede haber errores posibles. Todo el mundo quiere desprenderse del problema, encargando al eslabón más débil de la cadena, el propio *Sam Lowry*, el papelón de hacerle llegar un documento informativo a los familiares del difunto.

Durante la visita a la familia del fallecido, *Lowry* se encuentra casualmente con *Jill Layton* (**Kim Greist**), la mujer de sus sueños, pero ésta huye. La mujer se convierte en una obsesión para él, lo cual lo llevará a buscar toda la información posible sobre ella. En su ciego afán por conocer a esta mujer entra sin saberlo en parte del grupo de resistencia del conspirador *Harry Tuttle*, terminando por saltarse todas las normas de una sociedad tan absolutamente fiscalizada y burocratizada como cruel y despiadada. Por este motivo tan aparentemente trivial, *Sam* enseguida es vinculado directamente con el error burocrático del asesinato, siendo considerado una amenaza para el sistema.

No nos han de pasar desapercibidas las claras esencias kafkianas del argumento, explayándose en los laberintos burocráticos, el surrealismo de los personajes con la absoluta falta de sensibilidad de esa sociedad.

RoboCop

Ficha técnica y artística:

Dirección: Paul Verhoeven

Año: 1987

Producción: Arne Schmidt

Guión: Edward Neumeier & Michael Miner

Música: Basil Poledouris

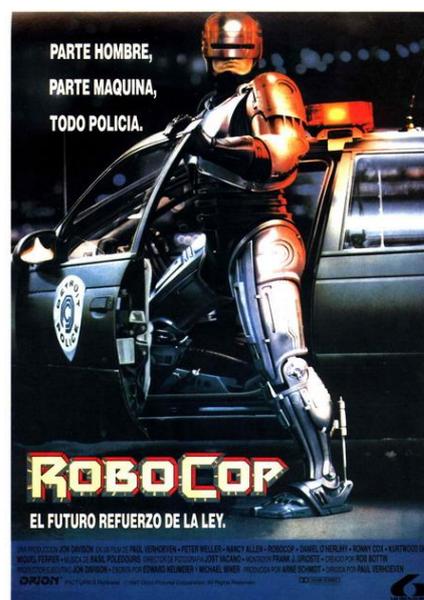
Fotografía: Sol Negrin & Jost Vacano

Efectos especiales:

Reparto: Peter Weller (Alex Murphy/Robocop), Nancy Allen (Ann Lewis), Kurtwood Smith (Clarence Boddecker), Miguel Ferrer (Robert Morton), Ronny Cox (Dick Jones), Dan O'Herlihy (El Viejo), Paul McCrane (Emil), Robert DoQui (Sargento Reed), Ray Wise

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Orion Pictures Corporation



Paul Verhoeven es el director por antonomasia del cine de corte distópico post-apocalíptico, abriendo su magnífica trayectoria con la que ahora nos ocupa: *RoboCop*. Más tarde vendrían *Desafío Total* (*Total Recall*, 1990) y *Starship Troopers: Las brigadas del espacio*, (1997) que analizaremos más adelante.



Película que hace realidad la fusión plena entre la tecnología y los seres humanos a nivel físico, con *RoboCop* volvemos al subgénero llamado *ciberpunk*.

La acción se sitúa en un futuro no muy lejano en donde las empresas privadas tienen un gran poder. Nos encontramos en *Nuevo Detroit*, una ciudad envuelta en el caos por sus altas

tasas de criminalidad. En un desesperado intento por frenar la delincuencia en la metrópoli, las autoridades están abiertas a recibir propuestas que conduzcan a la reducción del crimen y la delincuencia en la ciudad. Una poderosa multinacional, la *OCP*, presenta un proyecto a las autoridades que consiste en recrear en una máquina, el robot policía *RP-209*, al agente de la ley perfecto, que estará disponible las veinticuatro horas del día y no descansará ni tendrá ningún tipo de debilidad.

Pero durante las pruebas del prototipo, éste tiene un fallo en el software que hace que la máquina dispare indiscriminadamente sobre las propias autoridades dando por zanjado el proyecto.

Sin embargo la *OCP* no se rinde y ve la oportunidad de resolver el fallo del prototipo con la implantación del cerebro de un ser humano en la máquina; sólo les hace falta un *voluntario* para culminar el proyecto. La ocasión le llega a la *OCP* de la mano de *Alex J. Murphy* (**Peter Weller**), un agente de policía de *Detroit* que resulta mortalmente herido en acto de servicio.

El experimento mitad robot, mitad hombre, al que llaman *RoboCop*, parece un éxito: hace cumplir la ley con rigor y ayuda a los buenos ciudadanos. Pero la memoria del policía no está del todo destruida. Los recuerdos vuelven con dolorosas ráfagas a la memoria del mecanizado *Alex J. Murphy*. Esas vívidas reminiscencias y la investigación en la que está inmerso confluyen en un mismo punto: la *OCP*. Así, descubre que la *OCP* está aún más corrupta que el propio *Detroit* y su vicepresidente es un auténtico mafioso relacionado con su asesinato. *Murphy* empezará una batalla por recuperar su identidad y dirigirá todos sus esfuerzos a la búsqueda de venganza contra los tipos que le asesinaron convirtiéndole en lo que es ahora.



Perseguido (*Running man*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Paul Michael Glaser [y Andrew Davis]

Año: 1987

Producción: George Linder, Tim Zinnemann

Guión: Steven E. de Souza de la novela *El fugitivo* de Stephen King (firmado con el seudónimo de Richard Bachman)

Música: Vassal Benford, Harold Faltermeyer, Richard Wagner

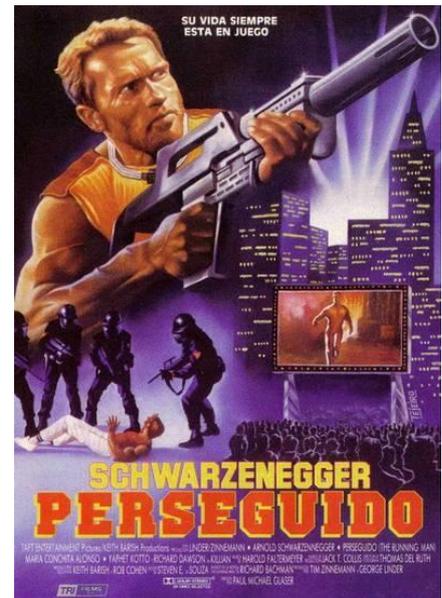
Fotografía: Thomas del Ruth

Efectos especiales: USFX, The Burman Studio Inc., Illusion Arts, Colossal Pictures

Reparto: Arnold Schwarzenegger (Ben Richards), Maria Conchita Alonso (Amber Mendez), Yaphet Kotto (William Laughlin), Jim Brown (Fireball), Jesse Ventura (capitán Freedom), Erland Van Lidth (Dynamo), Marvin J. McIntyre, Richard Dawson (Damon Killian), Gus Rethwisch, Mick Fleetwood

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Home Box Office, Braveworld Productions, J&M Entertainment, Keith Barish Productions y TAFT Entertainment Pictures



Los Ángeles, año 2019. La libertad y la democracia han sido sustituidas por un estado totalitario. La sociedad se encuentra sometida a un estado policial en el cual toda actividad cultural es censurada. La televisión surge como un medio todopoderoso que mantiene entretenidas a las masas. El gobierno apacigua a la población retransmitiendo una serie de concursos de televisión en los cuales criminales convictos luchan por sus vidas.

El programa de televisión más popular y sádico es uno de la ICS, *The Running*



Man (El Corredor). Este programa ofrece una estética similar a la de los combates de gladiadores de la antigua Roma y es presentado por un tipo despiadado y sin escrúpulos llamado *Damon Killian* (**Richard Dawson**). El juego consiste en que los corredores, unos convictos evidentemente desarmados, intentan evitar a los cazadores, a la sazón atletas asesinos especialmente entrenados y armados hasta los dientes.

Perder será la muerte, pero el que logra escapar «gana» consiguiendo como premio el perdón y la libertad. Sin embargo, en la historia del programa nunca ha habido un ganador... hasta ahora.

Ben Richards (**Arnold Schwarzenegger**) es un piloto de helicópteros injustamente encarcelado por una masacre que en realidad estaba intentando evitar desobedeciendo las órdenes de sus superiores.

Ben consigue escapar de la prisión junto con otros reclusos y llega a un asentamiento informal en las afueras de la ciudad de *Los Ángeles*. Allí busca refugio en el apartamento de su hermano, pero descubre que ahora está ocupado por la compositora Amber Méndez (**Maria Conchita Alonso**), que resulta trabajar para el canal *ICS*, el canal que retransmite *The Running Man*. *Richards* secuestra a *Amber*, pero ella alerta a seguridad y *Richards* es capturado y llevado a los estudios de la *ICS*. Allí *Killian* coacciona a *Richards* para que participe en su concurso bajo la amenaza de que si no lo hace de forma voluntaria hará que los dos compañeros de fuga más débiles, *William Laughlin* (**Yaphet Kotto**) y *Harold Weiss*, lo hagan por él.

Ben Richards acepta a regañadientes, aunque nada más comenzar el programa descubre que *Laughlin* y *Weiss* van a participar igualmente junto a él.

En definitiva, otra película más de denuncia sobre el peligro que supone el control de los medios de comunicación por los gobiernos y las grandes corporaciones, y la televisión como fenómeno de entontecimiento y manipulación de masas. En fin, recuerda el pan y circo de los romanos o si se prefiere, sus sucedáneos contemporáneos, pan y fútbol o la telebasura, que por desgracia también abunda en nuestros días.

AKIRA

Ficha técnica y artística:

Dirección: Katsuhiro Otomo

Año: 1988

Producción: Ryōhei Suzuki & Shunzō Katō

Guión: Katsuhiro Otomo & Izō Hashimoto

Música: Shoji Yamashiro

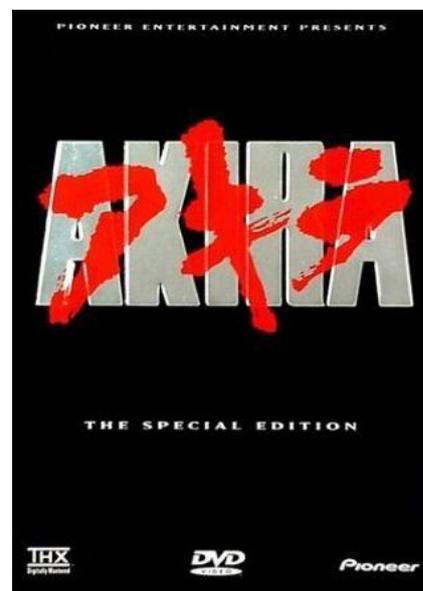
Fotografía: Katsuji Misawa

Reperto: (Animación)

País: Japón

Todas las ciudades bonitas encierran dentro de sí un estado de destrucción. Cualquier cosa bonita y bien hecha se halla condenada a ser destruida, algún día dejará de existir y, entonces, sus ruinas nos parecerán incluso más atractivas. El Japón actual es un país próspero, lleno de lugares preciosos, por eso yo sentía el impulso de destruirla.

Katsuhiro Otomo no ha sido el responsable de *Fukushima* y ni mucho menos ha destruido Tokio, pero hoy más que nunca se torna como premonitorio su comentario



acerca de la película.

Akira es uno de los films de animación más populares y que más éxito tuvo en la época de su estreno. Dirigida por **Katsuhiro Otomo**, está basada en el célebre manga que él mismo había escrito entre 1982 y 1990.



Año 1988, la ciudad de *Tokio* resulta destruida por una explosión nuclear, hecho que provoca la *Tercera Guerra Mundial*. Treinta y un años después, la ciudad ha sido reconstruida y rebautizada como *Neo-Tokio*. Sin embargo la nueva megalópolis sufre de conflictos gubernamentales, terrorismo y una fuerte actividad de violencia callejera debido a las pandillas juveniles.

Las peleas entre estas bandas siembran el caos en la ciudad.

Una vez más tenemos un postholocausto nuclear, una pesadilla distópica con trama de fuertes influencias del género ciberpunk, en donde la alta tecnología y el bajo nivel de vida coexisten. Un futuro imperfecto, caótico, en el que se nos plantean problemáticas de tipo político o social como el desarrollo y la recuperación económica o la delincuencia juvenil; también de tipo religioso, con elementos del Budismo presentes a lo largo de toda la película e incluso hay personajes que desarrollan ciertas habilidades paranormales.

Aunque la mayoría de los personajes y escenarios se respetaron, la extensión del manga, ¡dos mil ciento veinte páginas nada menos!, provocó que su creador tuviera que condensar la historia readaptándola para que pudiera convertirse en una película de dos horas. Sin embargo el propio **Otomo** ha despreciado la fama de su obra, alegando que nunca ha quedado del todo satisfecho con su conclusión, ni en el *manga*, ni en el *Anime*.

A pesar de todo, y es una opinión generalizada, aunque la película no pudo desarrollar toda la aventura de su manga, si pudo al menos capturar esa atmósfera inquietante e incluso claustrofóbica de la que dotó **Katsuhiro Otomo** a su best seller.

Otro profundo cambio, absolutamente rompedor para los cánones de la época, fue el tratamiento de las imágenes. En aquella época, lo habitual era el movimiento limitado de las animaciones; por ejemplo, cuando los personajes hablaban, sus rostros permanecían estáticos. **Akira** rompió con esta regla desarrollando escenas detalladas y fluidas, rompiendo con la habitual estética del anime. Con todo esto (y a pesar de todo) **Akira** está considerada como una de las obras maestras del género.



El cuento de la doncella (*The Handmaid's Tale*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Volker Schlöndorff

Año: 1990

Producción: Daniel Wilson

Guión: Margaret Atwood, Harold Pinter

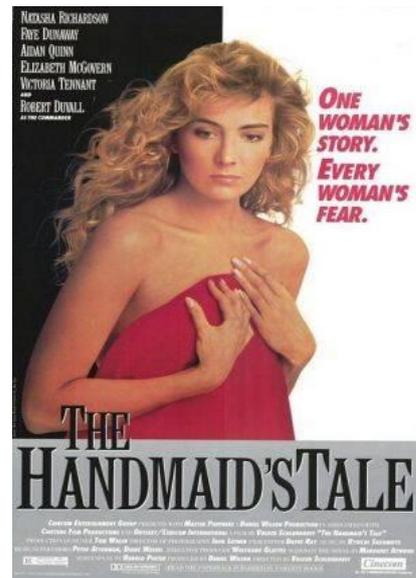
Música: Ryuichi Sakamoto

Fotografía: Igor Luther

Reparto: Natasha Richardson (Kate/Offred), Faye Dunaway (Serena Joy), Aidan Quinn (Nick), Elizabeth McGovern (Moira), Robert Duvall (Comandante Fred), Blair Struble (Jill), James Martin Jr. (Steve), Janell McLeod (Martha), Annemarie Fenske (Christina), Victoria Tennant (Tía Lydia), Traci Lind (Janine/Ofwarren), Blanche Baker (Ofglen)

País: Estados Unidos/Alemania

Compañía Productora: Bioskop Film



En un futuro no muy lejano, a causa de los trágicos efectos de una devastadora radiación que afecta al planeta Tierra, sólo el 1% de las mujeres no es estéril, y tiene la posibilidad de procrear.

Nos encontramos en La República de *Gilead*, un estado machista, fascistoide y teocrático que rige sobre una sociedad enfermiza, religiosamente fundamentalista y tiránica, donde cualquier transgresión está penada con la muerte. Con el fin de contrarrestar la baja natalidad, las autoridades regentes de *Gilead* idean un macabro plan: las mujeres de toda condición, incluso las casadas, las que son fértiles en definitiva, son prácticamente secuestradas y recluidas en instituciones, donde se las prepara física y psicológicamente para ser madres.

Como consecuencia de esta asfixiante situación, el ejército gubernamental está en guerra permanente con otros países y contra la creciente insurrección que comienza a amenazar al régimen dominante dentro de sus propias fronteras.



Kate (**Natasha Richardson**) y su familia pretenden pasar la frontera para llegar a suelo libre. Sin embargo, las autoridades militares les localizan y acaban con la vida de su marido y se llevan a su hija. Impotente, *Kate* es conducida a un *centro de reclusión* muy especial.

Desde el mismo momento de la llegada a esas instituciones, las mujeres, llamadas *doncellas*, deben cubrir todo su

cuerpo, manos y rostro incluidos, con una túnica roja que las identifica e impide que otros hombres puedan ver parte alguna de sus cuerpos. Rápidamente son aleccionadas de que únicamente pueden tener relaciones sexuales con el *sagrado* fin de procrear. El convento-reclusión está controlado con mano férrea por una fanática religiosa que se hace llamar *Tía Lydia* (**Victoria Tennant**). Esta tiránica situación hace que algunas mujeres se rebelen. Pero el sistema tiene pocos resquicios: las mujeres que tratan de escapar son ejecutadas, colgadas públicamente, para escarmiento de las que sientan la tentación de huir. Todo, por deseo de Dios.

Tras un corto período de duro aleccionamiento, *Kate* es enviada a un alto miembro de las fuerzas de seguridad, el comandante *Fred* (**Robert Duvall**). El comandante lleva muchos años casado, pero no ha tenido descendencia, así que *Kate*, que tras ser entregada recibe el sobrenombre de *Offred* para identificar a quien pertenece, está destinada a la familia para procrear a su hijo. Cumpliendo con su acto patriótico, y ni que decir que absolutamente legal, *Kate* sin embargo deberá soportar los celos y las humillaciones de *Serena Joy* (**Faye Dunaway**), la esposa del oficial. *Kate* deberá conservar su mente fría y adaptarse para sobrevivir al sistema y reencontrarse con su hija; así, descubrirá que hay otras personas como ella, preparadas para resistir.

El cuento de la doncella es una adaptación del best-seller de **Margaret Atwood** (que entre otros muchos premios y nombramientos tiene el Premio Príncipe de Asturias de las Letras 2008). Pese a que la historia dibuja un panorama extremo, es toda una reivindicación de los derechos de la mujer que son aplastados por obra y gracia del machismo que envuelve a los fundamentalismos religiosos.

Desafío Total (*Total recall*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Paul Verhoeven

Año: 1990

Producción: Ronald Shusett, Buzz Feitshans

Guión: Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman, según argumento de R. Shusett, D. O'Bannon, Jon Po-vill, basado en el relato de Philip K. Dick

Música: Jerry Goldsmith

Fotografía: Jost Vacano

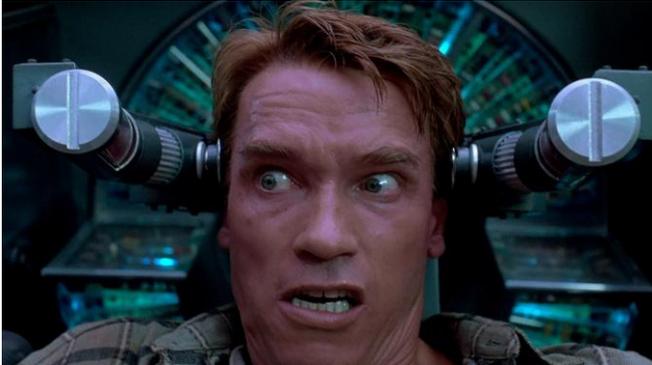
Efectos especiales: Rob Bottin (maquillajes), Dream Quest Images, ILM

Reparto: Arnold Schwarzenegger (Douglas Quaid Hauser/Brubaker), Rachel Ticotin (Melina), Sharon Stone (Lori Quaid), Ronny Cox (Vilos Cohaagen), Michael Ironside (Richter), Marshall Bell (Kuato), Mel Johnson Jr. (Bennie), Michael Champion, Roy Brocksmith, Ray Baker, Rosemary Dunsmore, David Knell, Robert Costanzo, Marc Alaimo



País: Estados Unidos

Compañía Productora: Carolco/TriStar



Nos encontramos en el año 2084. *Douglas Quaid* (**Arnold Schwarzenegger**) es un simple obrero de la construcción que aparentemente lleva una vida tranquila y feliz junto a su esposa *Lori Quaid* (**Sharon Stone**). Pero noche tras noche *Doug* sufre el acoso de un sueño repetitivo. Sueña que vive en *Marte* en donde es otro hombre con otra vida muy distinta de la que vive en realidad.

Sus posibilidades económicas no le permiten efectuar el viaje a *Marte*, así que para conseguir hacer realidad su fantasía, recurre a los servicios de una empresa especializada en vender recuerdos a la carta: *Memory Call*. Los últimos avances tecnológicos de esta empresa permitirán que *Doug* haga realidad sus sueños y conserve en sus recuerdos la virtualidad de haber estado en el *Planeta Rojo* llevando la vida de un agente secreto, con una mujer que no es la suya y con el trasfondo de una terrible conspiración, tal y como si lo hubiera vivido realmente.

Pero sorprendentemente algo falla durante la rutinaria operación de implantar esos recuerdos en su cerebro. Y es que para sorpresa de los operarios de *Memory Call* ese recuerdo ficticio que pretendía vivir resulta ser una realidad: él ya ha estado con anterioridad en *Marte* como agente secreto. La memoria de *Quaid* había sido borrada para que desapareciera todo vestigio de su conocimiento sobre los planes de *Vilos Cohaagen* (**Ronny Cox**) y desvelar los misterios que oculta el corazón del planeta.

Quaid descubre que es en realidad un importante agente de la inteligencia de *Marte* que ahora se encuentra sometido al tiránico gobierno del traidor *Cohaagen*, un prepotente, egocéntrico y genocida dictador que rige los destinos del planeta sin importarle lo más mínimo las vidas de los colonos mutantes. A su lado está *Ritcher* (**Michael Ironside**), su lugarteniente, uno de esos esbirros fieles con cara de perdonavidas y bastante mala leche que transforma la persecución de *Quaid* en algo personal.

Pero también los agentes de la organización para la que trabajaba intentan matarle, ya que resulta molesto una vez que ha recordado lo que debería haber olvidado. *Quaid* burla a la Policía Secreta y regresa a *Marte*, donde se reúne con su antigua amante *Melina* (**Rachel Ticotin**)



que le pondrá en contacto con el líder de la resistencia.

Pero... ¿todo esto es realidad o ficción? ¿*Douglas Quaid* estuvo realmente en *Marte* trabajando como espía o sigue a salvo, soñando cómodamente sentado en la butaca de *Memory Call*?

Al puro estilo de **Paul Verhoeven** (*RoboCop*, *Starship Troopers: Las Brigadas del Espacio*, y en películas de otros géneros como *Instinto Básico* o *Showgirls*), el ritmo de *Desafío Total* es endiablado y una vez ha arrancado, apenas si nos ofrece algún respiro. La trama mantiene atrapado al espectador tras los primeros veinticinco minutos de puesta en escena y esta vorágine no parará hasta llegar al desenlace, ofreciendo un frenético espectáculo visual repleto de persecuciones, tiroteos y secuencias de acción que harán las delicias de los amantes a la Ciencia-Ficción.

Ciertamente es un film que no ha envejecido nada con el paso del tiempo y es tan disfrutable hoy en día como lo era el día de su estreno.

Patria (*Fatherland*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Christopher Menaul

Año: 1994

Guión: Stanley Weiser, Ron Hutchinson, basado en la novela de Robert Harris

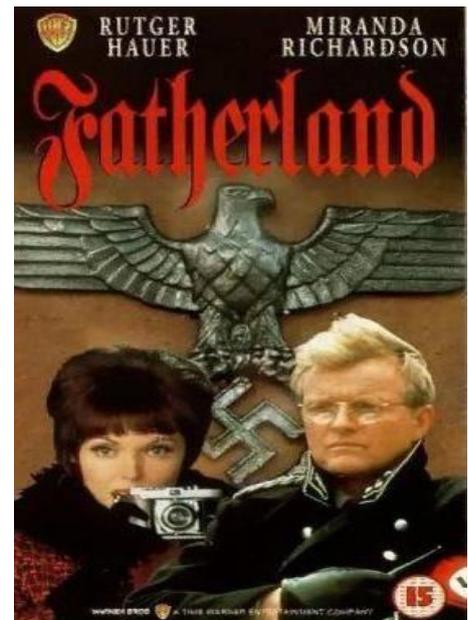
Música: Gary Chang

Fotografía: Peter Sova

Reparto: Rutger Hauer (SS-Sturmbannführer Xavier March), Miranda Richardson (Charlie Maguire), Peter Vaughan (SS-Oberstgruppenführer Artur Nebe), Michael Kitchen (SS-Untersturmführer Max Jäger), Jean Marsh (Anna von Hagen), John Woodvine (Franz Luther), John Shrapnel (SS-Obergruppenführer Odilo "Globus" Globocnik), Clive Russell (Krebs), Clare Higgins (Klara)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: HBO Films



Aquí nos encontramos con una interesante e inquietante ucronía (historia alternativa) distópica que a modo de thriller especula sobre la hipótesis de lo que sería del orden mundial si **Hitler** hubiera ganado la 2ª Guerra Mundial.

Durante la guerra, *Estados Unidos* opta sólo por vengarse del traicionero ataque a *Pearl Harbour*, lanzando las bombas atómicas contra *Japón* y terminando así con la parte que les toca del conflicto.

Alemania tiene las manos libres y en 1945 ocupa casi toda *Europa*. Tras la guerra

sólo le queda el eterno conflicto con la *Unión Soviética*, que aún se defiende dirigida con mano de hierro por un anciano **Joseph Stalin**.



La película arranca en el año 1964, fecha en que **Hitler** se dispone a conmemorar su 75 cumpleaños. *Alemania* domina desde la guerra a toda Europa y se ha convertido en la *Gran Germania*, un estricto régimen policial donde el orden y la disciplina son controlados con mano férrea por la *Gestapo*, la policía política, y las *SS*.

Mientras la gente vitorea a su *Führer*, los Camisas Pardas continúan desfilando por las calles atemorizando a los no arios. Las razas inferiores realizan los trabajos más duros o de baja condición, con uniformes que se asemejan a los que vestían en los campos de exterminio y, por supuesto, las relaciones interraciales están prohibidas.

En estos días **Adolf Hitler** está preparando en *Berlín* un gran recibimiento a **Joseph Kennedy**, el presidente de los *Estados Unidos*. Se trata de la primera visita de estado de una importante potencia extranjera desde que finalizara la guerra; el mundo entero espera con ansiedad el histórico acontecimiento, así que todo tiene que salir a la perfección.

Sin embargo varios altos cargos del *III Reich* aparecen muertos. *Xavier March* (**Rutger Hauer**), es un detective de la *Kriminalpolizei* (una subdivisión de las *SS*) al que se le encomienda la tarea de investigar los asesinatos...

Pronto descubrirá un oscuro e intrincado complot en el que están involucrados altos cargos de la *Gestapo*. Y es que esta unidad está eliminando a todos los oficiales que participaron en el Holocausto con el fin de mantenerlo en el olvido. Pero uno de los oficiales supervivientes intenta desertar portando abundante información sobre el Holocausto a los Estados Unidos para que estos puedan conocer la verdad y así desestabilizar el régimen nazi.

Este asunto agudizará una larvada tensión entre la *Gestapo* y las *SS*, lo que le supondrá a **Xavier** serios conflictos jurisdiccionales que pondrán a prueba sus convicciones patrióticas.



12 Monos (12 Monkeys)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Terry Gilliam

Año: 1995

Producción: Charles Roven

Guión: David Peoples & Janet Peoples

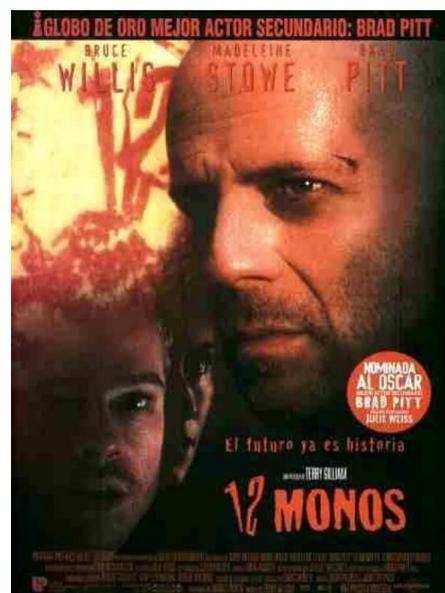
Música: Paul Buckmaster

Fotografía: Roger Pratt

Reparto: Bruce Willis (James Cole), Madeleine Stowe (Kathryn Raily), Brad Pitt (Jeffrey Goines), Christopher Plummer (Dr. Goines), Jon Seda (Jose), Joseph Melito (joven Cole), David Morse (Dr. Peters), Michael Chance (Scarface), Vernon Campbell (Tiny), H. Michael Walls (botánico), Bob Adrian (geólogo), Simon Jones (zoólogo), Carol Florence (astrofísica), Bill Raymond (microbiólogo), Ernest Abuba (ingeniero)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Universal Pictures



Como en *Los héroes del tiempo*, *Brazil*, o esta misma que ahora nos ocupa, **Terry Gilliam** insiste una y otra vez en esa su particular exploración entre la locura y la cordura, la fantasía y la realidad. Aquí también nos pone frente a un inquietante futuro cercano en el que el temido Apocalipsis no viene del espacio exterior (léase marcianitos verdes o cometas con muy mala leche) o a causa de algún inopinado desastre natural. El fin de la humanidad que nos propone **Gilliam** con *12 Monos* llega provocado de forma intencionada por la propia mano del hombre.

Año 2035: un virus asesino asola la Tierra matando a miles de millones de personas. Los pocos supervivientes se refugian en incómodas, húmedas y frías comunidades subterráneas; un mundo claustrofóbico, que les priva del disfrute de la naturaleza. Paradójicamente, a las especies animales no les ha afectado el mal, así que no se han extinguido y pueblan la superficie de la Tierra a sus anchas.

Pero existe un pequeño resquicio para la esperanza: los seres humanos descubren la técnica del viaje en el tiempo y pueden viajar al pasado.

El prisionero *James Cole* (**Bruce Willis**) se ofrece como «voluntario» para viajar al pasado y conseguir una muestra del virus, gracias al cual los científicos podrán elaborar un remedio. Pero la técnica del viaje en el tiempo es todavía imprecisa y, por

error, le han enviado al año 1990 en lugar del año 1996. Un aparente pequeño error que hace peligrar la misión, pues *James Cole* es tomado por loco e internado en una institución psiquiátrica sin mayores contemplaciones.

En su viaje al pasado *James Cole* conoce a la bella psiquiatra *Kathryn Raily* (**Madeleine Stowe**) y a *Jeffrey Goines* (**Brad Pitt**), un enfermo mental, desequilibrado y loco de atar que además resulta ser hijo del *Dr. Goines* (**Christopher Plummer**), un prominente científico.

Cole, en sucesivos viajes, tratará de encontrar al grupo eco-terrorista denominado *Ejército de los 12 Monos*, un grupo radical que está vinculado con el virus que casi termina con la humanidad.



Johnny Mnemonic

Ficha técnica y artística:

Dirección: Robert Longo

Año: 1995

Producción: Don Carmody

Guión: William Gibson, basado en su propio relato corto

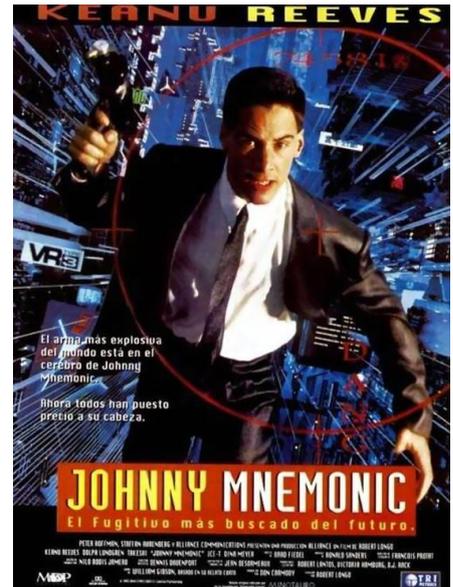
Música: Brad Fiedel

Fotografía: François Protat

Reperto: Keanu Reeves (Johnny Mnemonic), Dina Meyer (Jane), Ice-T (J-Bone), Takeshi Kitano (Takahashi), Dolph Lundgren (le prêtre), Henry Rollins (Spider), Udo Kier (Ralfi), Barbara Sukowa (Anna Kalmann), Dennis Akayama, Don Francks, Tracy Tweed, Falconer Abraham, Diego Chambers, Sherry Millar

País: Estados Unidos & Canadá

Compañía Productora: TriStar Pictures



Pésima adaptación de un relato corto del consagrado autor de Ciencia-Ficción **William Gibson**. El director, **Robert Longo**, no supo o no pudo reflejar en la película el complejo mundo del *ciberpunk* imaginado por el autor, no llegando ni de lejos a la estética que consigue recrear magistralmente la película *Blade Runner*, por poner un ejemplo.

Las historias cortas de **Gibson** *Johnny Mnemonic*, *New Rose Hotel* y *Quemando Cromo*, suceden en el mismo universo y hay referencias a sus personajes y situaciones en la *trilogía del Sprawl* (*Neuromante* (1984), *Conde Cero* (1986) y *Mona*

Lisa Acelerada (1988), en referencia a la gran masa urbana de megalópolis creadas en un futuro no demasiado lejano. El mismo **Gibson** colaboró en la película realizando el guión, cosa que incomprensiblemente no funcionó ni en la estética, ni en los diálogos. El resultado final es una peliculilla comercial, sin más ambición que la de pasar el rato.

La trama se sitúa en el siglo XXI, más concretamente en el año 2021. Los científicos han conseguido avances tecnológicos muy importantes. Gracias a ello se realizan implantes cibernéticos para mejorar nuestras prestaciones. Pero estos avances tecnológicos tienen también graves consecuencias, como la deshumanización del hombre y la aparición de una nueva dolencia: gran parte de la población del planeta Tierra



sufre una extraña enfermedad causada por la saturación de interferencias electromagnéticas, llamada «Síndrome del Temblor Negro».

Johnny Mnemonic (**Keanu Reeves**) es un correo de información, una persona que transporta por cuenta ajena los datos más importantes, *almacenados* directamente en su cerebro. Dos científicos que han desertado de la poderosa industria farmacéutica *PharmaCOM*, le contratan para que *transporte* una importante información robada a la empresa farmacéutica. Pero *PharmaCOM* no escatimará en medios para volver a conseguirla y contrata a la temible *Yakuza*.

Para complicar aún más las cosas, *Johnny* acumula en su cerebro más información de la que puede almacenar, por lo que en menos de 48 horas deberá descargarla o su cerebro se destruirá por culpa de la sobrecarga, perdiendo su vida y, por ende, esos importantes datos.

Ghost in the Shell (*Kokaku kidotai*)

Ficha técnica y artística:

Dirección: Mamoru Oshii

Año: 1995

Guión: Kazunori Itô del cómic Masamune Shirow

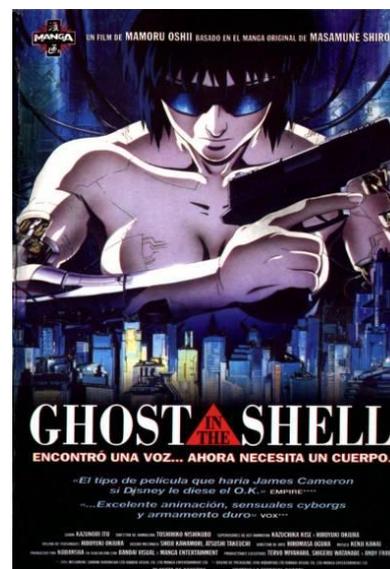
Música: Kenji Kawai

Efectos especiales:

Reperto: Animación

País: Japón y Estados Unidos

Compañía Productora: Bandai Visual Company/Kodansha/Manga Video/Production I.G.



Año 2029. *Motoko Kusanagi* es una mujer policía en una enorme ciudad asiática, en realidad un cibernético que

pertenece a la *Sección Policial de Seguridad Pública 9*. Motoko está a cargo de las operaciones encubiertas de la *Sección 9*, departamento especializado en investigar los crímenes tecnológicos.



Motoko se encuentra ahora inmersa en la investigación de las siniestras actividades de un misterioso hacker conocido en la red como el *Puppet Master (Maestro de Marionetas)*, un supercriminal que está invadiendo las autopistas de la información.

El ambiente de la película logra recrear un realista y oscuro mundo, en donde la protagonista llegará a cuestionarse su propia identidad y el propósito de su misma existencia a medida que avance la trama.

Ghost in the Shell se presenta como un thriller futurista de espionaje de animación manga. En su día, la película consiguió excelentes críticas pues hace gala de los mejores elementos del anime, junto con un extraordinario impacto visual, mezcla entre animación clásica y animación generada por computadora.

Días extraños (*Strange Days*)

Ficha técnica y artística

Dirección: Kathryn Bigelow

Año: 1995

Producción: James Cameron & Steven-Charles Jaffe

Guión: James Cameron & Jay Cocks

Música: Graeme Revell

Fotografía: Matthew F. Leonetti

Efectos especiales: Eric Allard (Especiales) Andra Bard (Visuales) desde Digital Domain y Fantasy II Film Effects

Reparto: Ralph Fiennes (Lenny Nero), Juliette Lewis (Faith Justin), Angela Bassett (Mace), Tom Sizemore (Max Peltier), Michael Wincott (Philo Gant), Vincent D'Onofrio (Burton Steckler), Josef Sommer (Palmer Strickland), Glenn Plummer (Jericho One)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Lightstorm Entertainment



Últimos días del milenio, se acerca la nochevieja de 1999 y los ciudadanos de *Los Ángeles* se disponen a celebrar el fin de año.

Pero los festejos no son más que un burdo *maquillaje* que no consigue esconder



la realidad de una sociedad infeliz y manipulada. La población ha caído en tal grado de decadencia que la realidad virtual se concibe como la nueva droga de un ser humano tan desencantado que prefiere vivir enganchado a una tecnología ilegal, que le permite vivir las experiencias ajenas como si fueran recuerdos propios, y así huir por unos instantes de la propia realidad que le rodea, tan desagradable y enfermiza que invita a alejarse de ella.

La película nos narra la historia de *Lenny Nero* (**Ralph Fiennes**), un expolicía de la brigada antivicio venido a menos, que ahora se dedica a traficar con esos discos ilegales que contienen recuerdos y sensaciones grabados directamente del córtex cerebral. Él mismo vive aferrado al pasado visionando una y otra vez las grabaciones de *Faith* (*Juliette Lewis*), una antigua novia que le abandonó.

En esos días recibe un disco grabado por un retorcido asesino que contiene el asesinato de una prostituta amiga suya. *Lenny* investigará su muerte y sin pretenderlo, poco a poco se verá envuelto en el asesinato de una forma muy directa. Así descubrirá, ayudado por su amiga *Mace* (**Angela Bassett**), horribles verdades en una oscura trama de violación, chantaje y muerte. Mientras tanto, la ciudad explota con furia descontrolada como respuesta a la dura represión a la que se ven sometidos por la policía cuando protestan por el asesinato del rapero conspirador *Jerico 1* (**Glenn Plummer**).

Ésta es la base sobre la que se asienta *Días extraños* (*Strange Days*, 1997), dirigida por la enérgica **Kathryn Bigelow** y escrita y producida por su entonces marido **James Cameron**.

Gattaca

Ficha técnica y artística:

Dirección: Andrew Niccol

Año: 1997

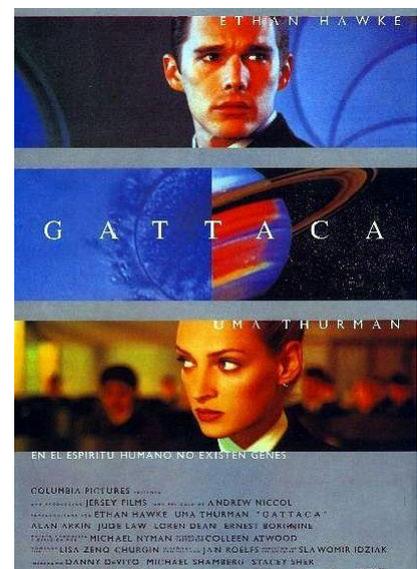
Producción: Danny DeVito, Michael Shamberg, Stacey Sher

Guión: Andrew Niccol

Música: Michael Nyman

Fotografía: Slawomir Idziak

Reparto: Ethan Hawke (Vincent Anton Freeman), Uma Thurman (Irene Cassini), Jude Law (Jerome Eugene Morrow), Loren Dean (Anton Freeman), Gore Vidal (Director



Josef), Xander Berkeley (Doctor Lamar), Jayne Brook (Marie Freeman), Elias Koteas (Antonio Freeman), Maya Rudolph (Enfermera), Blair Underwood (Genetista), Ernest Borgnine (Bedel César), Tony Shalhoub (Traficante de identidades), Alan Arkin (Detective Hugo)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Jersey Films/Columbia Pictures

En el año 2100 la Tierra ha alcanzado, en apariencia, la tan ansiada utopía: es un planeta precioso y confortable, la contaminación ha desaparecido por completo y todas las energías son renovables. No existen motivos que hagan aflorar la violencia o delincuencia.

En cuanto a la ciencia, la humanidad ha desentrañado los misterios del genoma humano hasta el punto de dominar todas las técnicas de selección genética, erradicando las enfermedades y las imperfecciones. En ese futuro no demasiado lejano los



seres humanos son creados a partir del genoma de sus padres, seleccionando lo mejor de cada uno de ellos y eliminando cualquier posible rastro de imperfección, como podrían ser la miopía, la calvicie, el alcoholismo, el cáncer e incluso la violencia.

Estamos en la antesala de un mundo perfecto. Pero esta *perfección* se ha conseguido sacrificando en gran medida la *humanidad* intrínseca al ser humano: nos encontramos con individuos de fría personalidad y relaciones asépticas... La escrupulosa selección científica de individuos con genética perfecta, de alguna manera recuerda a la utopía nazi de una raza superior.

La trama se centra en *Vincent Anton Freeman* (**Ethan Hawke**), un *no-válido*; se trata de una persona a la que su madre decidió voluntariamente concebirle de forma natural y no mediante el diseño genético. Los análisis indican que *Vincent* tiene altas probabilidades de sufrir enfermedades mentales, problemas cardíacos, y que su esperanza de vida no pasará de los treinta años. El personaje es prácticamente rechazado y menospreciado por su estado, lo que le obliga a vivir en inferioridad de condiciones dentro de una sociedad donde la mayoría de las personas portan características genéticas superiores a las suyas.

Sin embargo, aunque *Vincent* es consciente de que su estructura genética predice su imperfección humana, lo que le imposibilitaría poder realizar su sueño, él, en su fuero interno, desea fervientemente viajar algún día al espacio y trabajar en la estación espacial *Gattaca*.

Vincent, por medio de un traficante de identidades consigue cambiar su identidad por la de un atleta, *Jerome Eugene Morrow (Jude Law)*, un válido que ha sufrido un *accidente* que le ha dejado paralítico de cintura para abajo... Para que su nueva situación no sea descubierta, debe pasar por escrupulosos sistemas de limpieza de su material genético, y sustituirlo por el de *Jerome*.



Ya con su nueva identidad, *Vincent* logra ingresar en la *Corporación Aeroespacial de Gattaca*, el programa espacial de mayor prestigio. Allí resulta ser el mejor de los navegadores, siendo seleccionado para una misión a *Titán*, la luna de *Saturno*.

Pero no todo será tan fácil: una semana antes de partir en dicha misión, uno de los directores de *Gattaca* aparece asesinado en su oficina. Investigando, la policía encuentra rastros genéticos de un *no-válido*, los del propio *Vincent*, que se convierte en el principal sospechoso. Además se cruza de por medio una historia de amor con una compañera de trabajo, llamada *Irene Cassini (Uma Thurman)*.

El planteamiento que nos propone *Gattaca* es una inmersión en clave de Ciencia-Ficción que nos lleva a reflexionar, no sólo desde el punto de vista médico-científico, si no también de la ética y la moral, sobre los futuros avances científicos. La película recoge un tema de gran actualidad e interés en el mundo que vivimos como es la manipulación genética, y lo traslada a un futuro más o menos cercano.

Starship Troopers

Ficha técnica y artística:

Dirección: Paul Verhoeven

Año: 1997

Producción: Jon Davison & Alan Marshall

Guión: Edward Neumeier, basado en el libro de Robert A. Heinlein

Música: Basil Poledouris

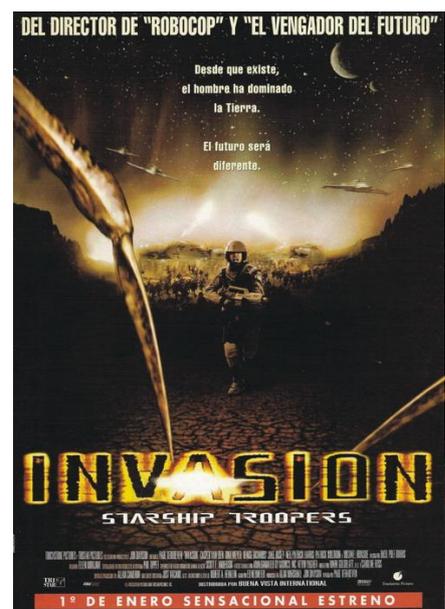
Fotografía: Jost Vacano

Efectos especiales: Phil Tippett

Reparto: Casper Van Dien (Johnny Rico), Dina Meyer (Dizzy Flores), Denise Richards (Carmen Ibanez), Jake Busey (Ace Levy), Neil Patrick Harris (Carl Jenkins), Clancy Brown (Sargento Zim), Michael Ironside (Teniente Rasczak)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Sony Pictures





La película, una adaptación de una novela clásica de **Robert Heinlein**, nos sitúa en esta ocasión en un futuro lejano, en concreto el siglo XXIII, donde los humanos están siendo amenazados por el ataque de una raza de insectos alienígenas gigantes, que para más señas están dotados de cierta inteligencia. Poco se conoce de estos bichos, pero sin duda están resueltos a erradicar cualquier rastro de vida humana. La amenaza es real: han desviado un asteroide hacia la Tierra, arrasando por completo la ciudad de *Buenos Aires*.

Ni que decir tiene que se trata de una guerra cruenta, sin cuartel, que provoca grandes pérdidas humanas, así que el gobierno necesita continuamente de nuevos efectivos con los que suplir a los caídos. *La Federación* utiliza los medios de comunicación para hacer continuos llamamientos a modo de atractivos alegatos patrióticos, para que los jóvenes estudiantes se animen a conseguir la ciudadanía, un status que otorga ciertos derechos, a cambio de servir durante dos años en el ejército.

Cuatro jóvenes recién salidos de la escuela deciden alistarse en el ejército de *La Federación* por muy diversos motivos. *Carmen Ibáñez* (**Denise Richards**) decide espontáneamente que quiere ser piloto de naves espaciales; *Johnny Rico* (**Casper van Dien**) está enamorado de ella y se siente obligado a enrolarse entrando en la Infantería Móvil; *Dizzy*, a su vez, está enamorada de *Johnny*, por lo que también decide acompañarle y *Carl* (*Neil Patrick Harris*) tiene ciertas facultades psíquicas que el ejército le enseñará a controlar para su provecho, entrando en Inteligencia.

Tras un corto pero intenso entrenamiento, *Johnny Rico* y *Dizzy* son destinados a un pelotón que se enfrentará a los belicosos insectos alienígenas del planeta *Klendathu*. Allí descubrirán el horror de la guerra presenciando escenas del horrible sufrimiento propio y de sus compañeros, que son guiados al combate por la incompetencia de sus novatos superiores.



En apariencia parece una chabacana cinta de aventuras de Ciencia-Ficción, con mucha sangre y vísceras paseando por la pantalla y con guapos modelos recién salidos de la pasarela. Pero pronto se hace obvio que en su trasfondo se esconde una visión crítica y peyorativa que ridiculiza el militarismo, la demagogia, el patriotismo de pacotilla y las ideologías fascistas de una sociedad norteamericana muy influenciada.

Dark City

Ficha técnica y artística:

Dirección: Alex Proyas

Año: 1998

Producción: Alex Proyas & Andrew Mason

Guión: Alex Proyas, Lem Dobbs y David S. Goyer

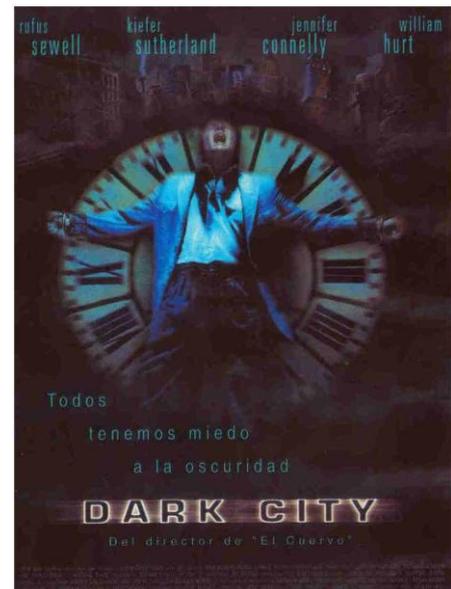
Música: Trevor Jones

Fotografía: Dariusz Wolski

Reparto: Rufus Sewell (John Murdoch), William Hurt (Inspector Frank Bumstead), Kiefer Sutherland (Dr. Daniel P. Schreber), Jennifer Connelly (Emma Murdoch/Anna), Richard O'Brien (Mr. Hand), Ian Richardson (Mr. Book)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: New Line Cinema, Mystery Clock Cinema



La película nos sitúa en un ambiente ciberpunk totalmente atemporal. El desconcertante arranque del film nos muestra a *John Murdoch* (**Rufus Sewell**) que se despierta a medianoche en un hotel dentro de una bañera llena de agua. Se encuentra trastornado pues sufre de amnesia y no consigue recordar su pasado, ni su propia identidad, exceptuando pequeños retazos de un idílico y soleado lugar donde supuestamente pasó su niñez.

A continuación descubrirá que la falta de recuerdos es el menor de sus problemas, pues al incorporarse de la bañera descubre el cadáver de una mujer y la posible arma homicida. Pero el hombre sigue sin tener memoria alguna de lo ocurrido. Entonces, recibe una llamada de un misterioso individuo, que se identifica como el *Dr. Daniel P. Schreber* (**Keifer Sutherland**), quien le indica que debe huir, pues *Los Ocultos* están a punto de llegar.

Y así comienza la demencial huida de *John Murdoch* por la tenebrosa ciudad, en busca de su identidad perdida y seguido de cerca por la policía. *Bumstead* (**John Hurt**) es el Inspector que dirige la investigación del caso en el que *Murdoch* se perfila como el principal sospechoso. Acusado de ser un asesino en serie de prostitutas, la escapada le llevará a descubrir una extraña conspiración en la que la ciudad es manipulada en la sombra por un misterioso grupo llamado *Los Ocultos*, unos siniestros seres que poseen el poder de alterar la realidad.

Estos *Ocultos* no son más que los restos de una decadente sociedad extraterrestre que está experimentando con los habitantes de la ciudad, alterando sus memorias y examinando los resultados de sus interacciones. Al parecer, han llegado a tal grado de evolución que han desarrollado la capacidad de modificar la realidad creando y destruyendo materia, facultad que utilizan para recrear la ciudad cada noche transformándola por completo, ocultando calles y edificios, haciendo nuevas construcciones, adaptándola de esta forma a las memorias modificadas de sus confiados habitantes humanos. Por otro lado, su superior desarrollo tecnológico les permite borrar y generar recuerdos a base de mezclar los ya existentes en las mentes de los habitantes. Y en este extraño *experimento* cuentan con la ayuda del *Dr. Daniel P. Schreber*, el único humano de la ciudad que retiene sus conocimientos originales de psiquiatría, para ayudarles en la creación de nuevas memorias como si de un proceso artístico se tratara.



Pleasantville

Ficha técnica y artística:

Dirección: Gary Ross

Año: 1998

Producción: Jon Kilik, Gary Ross y Steven Soderbergh

Guión: Gary Ross

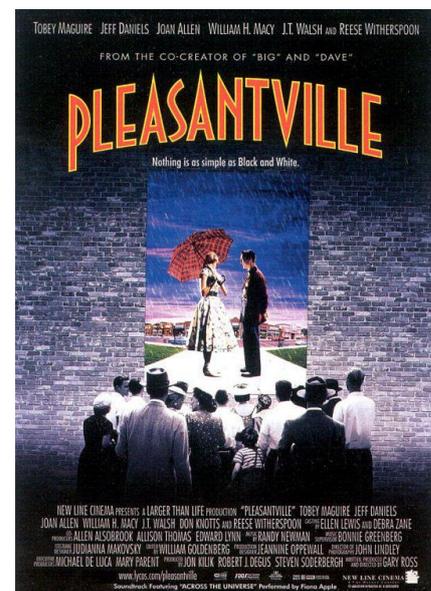
Música: Randy Newman

Fotografía: John Lindley

Reparto: Tobey Maguire (David/Bud Parker), Jeff Daniels (Sr. Bill Johnson), Joan Allen (Betty Parker), William H. Macy (George Parker), J.T. Walsh (Big Bob), Don Knotts (técnico de tv), Marley Shelton (Margaret Henderson), Reese Witherspoon (Jennifer/Mary Sue Parker)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: New Line Cinema



Pleasantville no es una distopía al uso. En esta película no hay un inquietante ambiente *ciberpunk*, tampoco ocurren catástrofes apocalípticas, ni están en el poder oscuros gobiernos totalitarios. *Pleasantville* es un idílico pueblo, un lugar utópico donde la vida transcurre tranquila... porque se trata de una serie de televisión y, claro, en sus capítulos todo está predeterminado y nada, absolutamente nada, se sale del guión.

Norteamérica, época actual. David (**Tobey Maguire**) y Jennifer (**Reese**



Witherspoon) son dos hermanos muy diferentes: él es serio e introvertido, ella sin embargo es su antítesis, sexualmente activa y muy extrovertida.

Durante una acalorada discusión destrozan el mando a distancia del televisor. Inesperadamente aparece un tipo llamando a la puerta ofreciéndoles un mando nuevo. A causa de ese extraño mando ambos son teletransportados

mágicamente al mundo ficticio de una serie clásica de la televisión en blanco y negro de los años 50. Allí se verán obligados a convivir durante dos semanas con los personajes de *Pleasantville*, un lugar donde todo es perfecto, siempre hace buen tiempo, no existe nada malo y siempre siguen las mismas rutinas.

David pasará a ser ahora *Bud Parker* y *Jennifer*, *Mary Sue Parker*. Ambos deberán adaptarse a su insólita situación junto a sus nuevos padres, *Betty* (**Joan Allen**) y *George Parker* (**William H. Macy**), apreciando nuevos valores gracias a esa comunidad buena y tranquila que no sabe nada del mundo más allá de los límites del pueblo y no conoce los colores.

Pero según pasan allí el tiempo, la rutina de los habitantes dará paso a nuevas experiencias que irán cambiando su confortable vida e influyendo, ¡y cómo!, en ese pequeño mundo, llevando literalmente el color a sus vidas, todo gracias a los dos nuevos habitantes de este universo. Este cambio se visualiza a lo largo del film, cuando los personajes van pasando del blanco y negro de la serie, al color.

En suma, un interesante y curioso film sobre los convencionalismos, con una brillante idea original, quizá en un principio inocente en su planteamiento, pero que tras su candidez esconde una sutil apología del inconformismo, bien desarrollada y que logra muchas de sus posibilidades, con divertidos toques de comedia.

© José Ramón Vila (Txerra)

José Ramón Vila Martínez (Txerra) es miembro vocal de la TerBi, Asociación Vasca de Ciencia-Ficción, Fantasía y Terror, tertulia decana en España; maqueta la Revista de la TerBi con la que colabora de vez en cuando. También graba en video las Jornadas TerBi y las sube al [Canal Ter-BiCF](#) de YouTube. Su primer relato publicado fue [Su seguro servidor](#), Axxon nº 162. Más tarde publicó en papel *Ne frustra vixisse videar*, Mundos desconocidos, Libro Andrómeda, 2007; *Tafiofobia*, [Visiones 2008](#), de la [AEFCFyT](#), 2008. Ganador del II premio Cryptshow Festival en la modalidad Ciencia Ficción con el relato *Frías máquinas, almas de metal* (2009). Prologó la antología *Utopía Final*, Libro Andrómeda, 2010, con el artículo *Breve Historia de la Política en la Literatura de Ciencia Ficción*.

OTROFOBIA

por Sergio G. Bayona

En este texto, Sergio Bayona conjuga los nombres de Mary Shelley, los hermanos Blinder, Isaac Asimov, Brian Aldiss y A. E. Van Vogt para referirse al «otro», aquel que no es igual que nosotros y que lo mismo puede ser un robot, que una civilización extraterrestre o un mundo paralelo. Así, el «otro» ejerce sobre nosotros un doble efecto de fascinación y temor que muchas veces no somos capaces de controlar.

El Otro, quien es distinto de mi/nosotros, ha sido producto de conflictos a lo largo de la historia porque es mi/nuestro antagonista y en muchos casos se convierte, por negativo, en motivo de ejemplo y enseñanza para mi/nuestro aprendizaje. Una historia como la de Caperucita Roja, por ejemplo, surgió para alertar a los niños de los peligros de adentrarse en los bosques de la Europa medieval, plagados de lobos.

La existencia del Otro sirve también para la formación y la construcción de mi/nuestra identidad. La mayor parte de las veces la construcción de la identidad pasa por la oposición de características antes que por la similitud de ellas y esas características son inmutables, cuasi eternas, dentro de un mismo grupo. Esta aparente inmutabilidad en el tiempo viene pautaada por la percepción del individuo particular mientras permanece ligado al grupo y se desenvuelve en y con el grupo de pertenencia, el cual se provee de elementos que refuerzan esa sensación de inmutabilidad: un *moto*, un escudo de armas, un himno, un espacio de encuentro, un territorio, un idioma, etc., elementos todos que, dentro del período vital del individuo, permanecen constantes. Visto desde una perspectiva temporal más amplia es evidente que todo lo nombrado y más elementos cambian y mutan; aún así sirven para mantener la cohesión del grupo, cualquiera que sea su tamaño numérico o su extensión territorial. Esto es aplicable tanto a una nación como a un conjunto de amigos que se reúnen frente al televisor a discutir sobre fútbol, cada uno defendiendo los colores de su club con la pasión y el énfasis de un patriota ante el agravio a su nación.

He ahí el origen y la causa de todos los conflictos. Desacuerdos y acuerdos nacen de la identidad propia y la diferenciación con el otro y que empapa toda actividad de la persona, pudiendo verse en su conducta o leerse en sus escritos.

La Ciencia Ficción no es ajena a esa realidad y desde sus orígenes, donde sea que plantemos el cartel de «Aquí Nació», hasta nuestros días, ha tenido al Otro como protagonista o como antagonista y nos ha brindado en más de una ocasión una pintura de la época y los pensamientos que gobernaban a los autores.

Aquí nos proponemos hacer un breve recorrido por esos Otros que han hecho por presencia real o ideal alguna de las grandes historias de la Ciencia Ficción.

EL OTRO HUMANOIDE



De manos de la Madre de la CF, **Mary Wollstonecraft Shelley**, quién escribió *Frankenstein o el moderno Prometeo*, nos llega este antagonista con forma humana, y desde entonces ha pervivido con diferentes nombres en la literatura. La historia es sencilla y ya había sido contada con anterioridad, ya sea a través del Golem o a través de la Creación de

Adán, donde ésta es una representación simple, refleja, de lo que es el creador.

Y la criatura se vuelve contra su hacedor.

Este punto de conflicto siguió durante varios años como nudo de las historias de CF. Un grupo variopinto de feroces y crueles seres mecánicos, semi mecánicos, biológicos o una mezcla de ellos deambularon por las páginas de los libros desde el nacimiento de la criatura del Dr. Frankenstein en 1818 hasta 1939 cuando los hermanos **Earl** y **Otto Binder** escribieron la primera aventura de «Adam Link», *Yo Robot*, en donde por primera vez una criatura mecánica no es un monstruo sediento de sangre y venganza en contra de sus agresores. En la primera historia de Adam Link, narrada en primera persona, estamos en presencia de una maquina autoconsciente, inteligente y sofisticada, de gran fuerza, la cual actúa torpemente y causa accidentes que asustan a la gente; es un robot previo a las Tres Leyes, por lo tanto es capaz de matar si se ve amenazado, lo cual lo pone en igualdad de condiciones frente a nosotros en cuanto a los medios de perpetuar su existencia. Aun así, viendo lo que su presencia causa en las personas, decide finalmente desconectarse. Esta historia nos pone delante Otro cuya personalidad es indistinguible de la humana, que carece de los sentimientos de odio y venganza humanos, una figura trágica y digna de compasión, de espíritu generoso y gran fuerza de voluntad, llevado por las circunstancias a la alienación y angustia existencial que lo impulsan a «suicidarse» desconectándose.

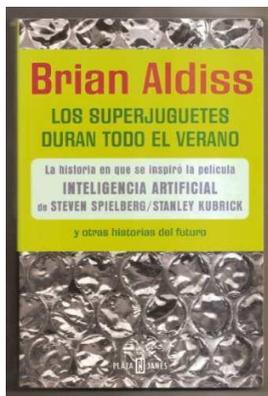


Este Otro de forma humana que es diferente de mí en lo físico, mas no en lo que al intelecto se refiere, me obliga a mirarme a mí mismo y reconocer mis diferencias con él. Lo desprecio porque lo considero distinto a mí, porque él mismo no puede despreciarme al contemplar nuestras semejanzas y diferencias, porque tiene la empatía que yo no tengo al apreciar y ponderar que su existencia pone en peligro la mía y decidir su extinción, cuando yo por mis actos es lo que busco y deseo para él.

Este tema se repetirá en los androides de **Philip K. Dick** de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

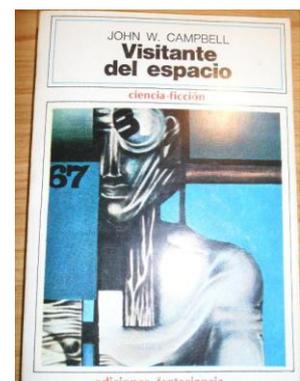
A partir de la lectura de *Yo Robot*, el padre de los robots positrónicos, comenzó una serie de historias que darían vuelta a la imagen monstruosa iniciada por **Shelley. Isaac Asimov** dedicó gran parte de su producción literaria de ficción a desarrollar y explorar la idea de un robot inteligente que acompañara al ser humano en la aventura de la exploración del espacio. Aún así no estaba exento del conflicto y en su primera novela de robots (hasta el momento solo había escrito cuentos), *Bóvedas de Acero*, vemos que los robots humaniformes en la Tierra están prohibidos y los pocos que hay son más bien una caja de circuitos y son tratados como lo fueron los esclavos en los EEUU coloniales (y después también). Ésta es una idea que desarrolla muy bien **Asimov**, llevando un diálogo fluido con pros y contras de la aceptación de este Otro creado por mí/nosotros que es distinto de mí/nosotros y que por circunstancias de la inteligencia artificial es mejor que yo/nosotros. Incluso me/nos genera desconfianza cuando incluyen en su programación las Tres Leyes, las cuales garantizan la total pasividad y sumisión por su parte... hasta que el Gran R Daneel Olivaw junto con R Giskard Reventlov definen la Ley Cero, la cual pone a la Humanidad por encima del individuo. Este hecho, al parecer inocente al final de *Los Robots del Amanecer*, da nacimiento a este Otro que es como yo/nosotros y se ha convertido en mi cuidador, lo cual en novelas sucesivas se convierte en una travesía para «liberarme/nos» de ese yugo maternal.

A lo largo de la vida de la ciencia ficción la imagen del Otro, humanoide, hecho a nuestra imagen (física al menos) ha ido evolucionando desde el descontrolado robot asesino al compañero/amigo casi al ritmo en que la sociedad ha madurado en su relación con la tecnología. Tanto es así que ya no son los gigantescos monstruos intimidantes de la primera época o las mortíferas garras de *La segunda variedad* de **Philip K Dick**, sino, a veces, pequeños androides desamparados como el de *Los súper juguetes duran todo el verano* de **Brian W Aldiss**. Este Otro que me devuelve en su representación las cosas buenas que tengo, las que puedo mejorar, las que puedo hacer surgir en los mejores momentos, me obliga a mirarme y a evaluar mi conducta, mis motivaciones y mis acciones frente a algo que se convierte en espejo de eso mismo haciéndome reconocer la divergencia de lo que creo que soy y lo que soy.



EL OTRO NO HUMANOIDE

¿*Quien anda ahí?* de **John W. Campbell**, publicado en 1938 bajo el seudónimo de **Don A. Stuart**, dio pie a un inmenso panteón de Otros sin forma humana que hicieron volar la imaginación de los lectores. En esta novela corta una expedición antártica descubre una nave de otro planeta que se ha estrellado en los hielos y al tratar de derretirlos con una carga de *termita*, lo que consiguen es la destrucción de la nave y logran rescatar a lo que



suponen fue el piloto congelado. Al llevar ese cuerpo congelado dentro de la estación, no solo descubren que no estaba muerto sino que además es peligrosamente mortal dado que adquiere la forma del humano que ha matado y devorado además de sus recuerdos y conocimientos, siendo por esto, muy difícil de matar.



En el número de julio de 1939 Astounding Science Fiction Magazine publica *Destructor Negro* de **A. E. Van Vogt** en el que una expedición proveniente de la Tierra descubre una civilización perdida y lo notable es que encuentran una única especie animal sobreviviente a un exterminio sin explicación, el Destructor Negro del título, quien resulta ser la que fuera la especie dominante del planeta hasta que sus apetitos llevaron a la extinción total de todas las demás especies y la suya propia, empujándolos a ellos mismos a la decadencia y el desastre. Una historia con una moraleja para la especie humana, cuando aún la segunda guerra mundial y la energía atómica estaban en el futuro.

En 1940 Astounding Science Fiction Magazine publica *Farewell to the Master*, de **Harry Bates** en donde el Otro adopta la forma de una deidad humana y va acompañado por un robot humanoide de más de dos metros. El visitante humanoide es asesinado y el robot trata de recrearlo hasta que lo consigue de una forma imperfecta. Fuera de esta forma, no se deja ver en ningún momento la forma real del Otro y hasta que la nave se eleva llevando a Klaatu, el «humano» y Gnut, el robot, a su planeta.

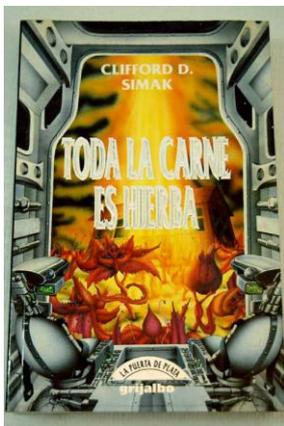
Estos Otros diferentes de la forma humana, de la Edad de Oro de la CF del siglo XX, se presentaban como un antagonista del hombre, violento, sin razones que pudiéramos entender o por razones que chocaban con el ideal del viajero espacial de llevar la paz y la armonía de la civilización humana hacia las estrellas. Así se ubica a todo ser humano en una posición de superioridad moral en relación al Otro y esto mismo es razón de diversos conflictos, a veces por los motivos de siempre: territorio o fronteras, comerciales, políticos o ideológicos. Mediaban los años entre las Grandes Guerras y esos conflictos eran un reflejo de la situación mundial proyectado en variados escenarios.

Con la publicación de *Mundo Anillo* de **Larry Niven** en 1970 surgen Otros, quienes ya dominan el viaje espacial y obligan a la Tierra a entrar en guerra, formar alianzas y revalorar su propia situación en un universo gigantesco y abarrotado por Otros que «llegaron antes». La imaginación de **Niven** nos presenta un abanico de especies extrañas con características que no nos son tan extrañas porque forman parte de nuestra propia naturaleza, integradas como un todo. Lo que hace **Niven** es «extirparlas» de la humanidad y trasplantarlas literariamente a sus creaciones. Tenemos los super sofisticados y cobardes Titerotes de Pierson, los aguerridos Kzin, los



Protectores Pak, especie que colonizó la Tierra y dio origen a la Humanidad.

Todos ellos pertenecen a especies que han llegado al espacio antes que los habitantes de la Tierra y han entrado en conflicto con la humanidad por territorios, planetas, que poseen algún tipo de riqueza o estrategia. En las historias del *Espacio Conocido*, **Niven** hace gala de una viva imaginación apoyada por conocimientos científicos que le valieron, que alrededor del mundo fanáticos se pusieran a hacer cálculos sobre la factibilidad de la construcción de un anillo alrededor de un sol, demostrando que es posible, salvo por la necesidad de la existencia de un material increíblemente fuerte llamado *scricht*. A la variedad de especies que pueblan el *Espacio Conocido*, esos Otros que están antes que el hombre, no se le hace nada fácil la vida y deben ganarse su lugar en el espacio, haciendo gala de la inteligencia, la sabiduría o la fuerza, cuando la situación lo precise y saliendo siempre victorioso.

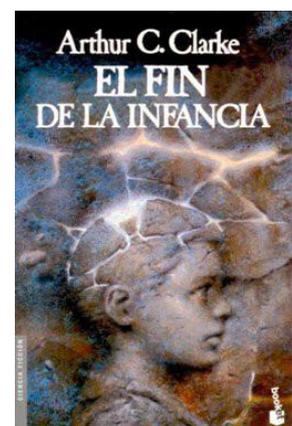


En *Toda la carne es hierba* de **Clifford Donald Simak**, publicado en 1965, el Otro es una especie común en la Tierra, tan común como una maleza, invasora; de hecho, ese Otro es una planta sentiente que va de planeta en planeta aniquilando toda vida vegetal y animal para tener espacio y poder echar sus propias raíces, salvo que al llegar a la Tierra, un viverista (es el propietario de un vivero) la «captura» por la belleza de su flor y la cuida como una planta domestica. El amor que le prodiga el campesino basta para detener la invasión y volcarse en un Primer Contacto pacífico entre las dos especies.

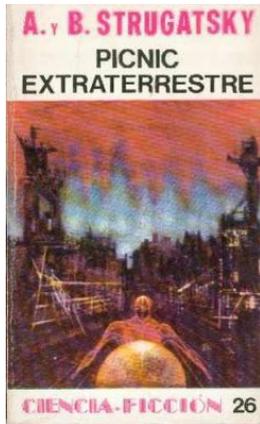
EL OTRO INVISIBLE

Así se nos aparece uno de los más famosos en *El Centinela* de **Arthur C Clarke** cuento escrito en 1948 y publicado en 1951, que servirá de base a la famosa y premiada novela *2001 una odisea espacial* escrita en 1968. En ambos, el cuento y la novela, un grupo de astronautas descubre un artefacto dejado en la Luna por una civilización extraña que hace tomar conciencia a la Humanidad de que no está sola en el universo. A lo largo de la novela se especula sobre la naturaleza de estos Otros con una civilización tan antigua, capaces de guiar a otras especies en el camino de la tecnología y el progreso. Aquí se pone de manifiesto una cuestión moral de fondo sobre la intervención activa en el destino de otras culturas.

El tema es retomado y profundizado en 1953 en la novela corta *El fin de la infancia* también de **Clarke**. Esta vez la Tierra experimenta una invasión pacífica por parte de los llamados Superseñores, quienes evitan la inminente aniquilación de la especie humana. Al final de la novela se revela que los Superseñores son solo Ángeles Guardianes encargados de vigilar el fin de la in-



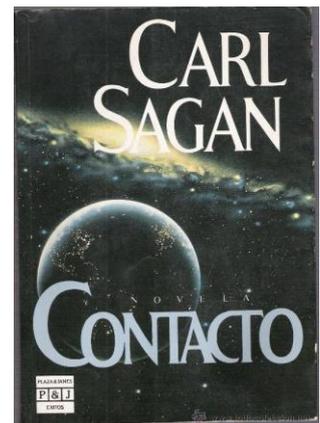
fancia de la Humanidad y su evolución a un estadio superior que les está vedado a ellos mismos como especie.



En 1972, dos hermanos, **Arkadi** y **Boris Strugatski** publicaron en la URSS *Picnic Extraterrestre*. La novela se inicia unos treinta años después de una visita sin testigos a varias regiones de la Tierra por parte de uno o varios grupos de alienígenas que han dejado tras de sí un heterogéneo muestrario de cosas extrañas y a la vez maravillosas. El título hace referencia a la posibilidad de que estos sitios sean en realidad «campamentos» al costado del camino y las cosas maravillosas encontradas solo son basura dejada por los campistas del espacio exterior. Como de cualquier desperdicio, ninguna información se puede extraer de él sobre la forma física, política, motivos o deseos de estos Otros que ni si-

quiera tuvieron en cuenta a los habitantes de este sitio al lado de su ruta, de la misma forma que nosotros ignoramos a las hormigas que siguen su vida a la vera de nuestros caminos. Así, la historia se centra en los motivos, pasiones y dudas de sus protagonistas, a la luz de lo que van descubriendo en los sitios de aterrizaje.

En 1985 **Carl Sagan** publica *Contacto*, su única obra de ficción donde claramente la ciencia es protagonista y sirve para que el astrónomo continúe su tarea de divulgador de la ciencia. Más allá de esto, nos presenta la historia de un Primer Contacto de la especie humana con una civilización extraterrestre. Siguiendo la línea de **Clarke**, los Otros pertenecen a una civilización muy avanzada tecnológicamente y a través del lenguaje de las matemáticas van instruyendo a la humanidad sobre la construcción de un artefacto que nadie entiende cómo funciona. Con connotaciones religiosas y sociales la novela especula sobre el cambio social y psicológico que atraviesa a la humanidad al descubrir que no está sola en el universo y que además no es más que una pequeña comunidad inmadura de las afueras de la galaxia.



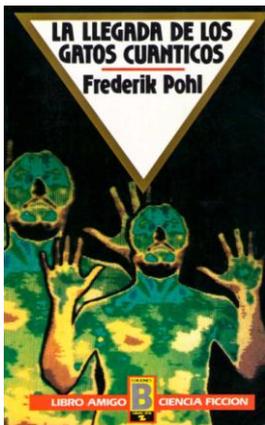
EL OTRO NO QUE PUEDE SER

Erwin Schrödinger concibió en 1935 un experimento mental para exponer una de las consecuencias menos intuitivas de la mecánica cuántica, conocido como el experimento del gato de **Schrödinger**. Propuso encerrar en una caja un gato junto con una botella de gas venenoso y un dispositivo con una partícula radiactiva que se desintegraría o no en un periodo de tiempo determinado causando que un martillo rompiera la botella. En tal circunstancia la vida del gato dependerá de que se produzca la desintegración radiactiva o no. Desde el punto de vista de las matemáticas cuánticas una acción



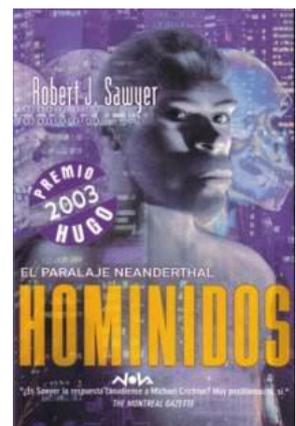
que tiene 50% de posibilidades de suceder a nivel atómico tiene un efecto a nivel y escala humana.

Este experimento mental dio lugar a la idea de universos paralelos. La imagen más usual para describirlo es la de un árbol, donde cada horqueta es una decisión tomada y cada rama es un nuevo universo nacido de la disyuntiva planteada.



Así, con esta idea de multiplicidad de universos, en 1986 **Frederik Pohl** nos legó *La llegada de los gatos cuánticos*, una novela divertida donde las barreras interuniverso se han quebrado permitiendo que sus protagonistas se encuentren con una multiplicidad de «yoes» con pasados similares pero, que, de alguna forma, se han ido diversificando y alejando unos de otros a medida que la divergencia se hacía mayor. Nos encontramos con que Estados Unidos ha sido conquistado por el Islam, provocando situaciones graciosas en el camino, como que **Nancy Reagan** es la presidenta y **Ronald** es solo un actor liberal perseguido por el FBI. Otros personajes históricos aparecen redibujados por la pluma de **Pohl** con maestría, conformando un nuevo universo de Otros que lo son porque se han separado de mí, aún cuando reconozco que todos son «yo» mismo. Hacia el final de la novela nos encontramos con varias versiones de **Einstein**, **Hawking** y **Asimov**, por nombrar algunos. La extrañeza de verme a mí como el Otro, antagonista y protagonista de esta novela, provoca, entre otras cosas, la pregunta «¿que hubiera sucedido si...?» con relación a mi/nuestra historia personal. Es interesante la mirada que tienen los dobles y triples personajes sobre estos Otros que son ellos mismos y la introspección que genera en algunos tomar conciencia de que los caminos y las decisiones que tomaron no fueron en realidad definitivas y aún reconociéndose en ese Otro como Ellos Mismos, hay diferencias que lo transforman en antagonistas.

Llevando las cosas aún más atrás, casi hasta el tronco del árbol de la historia de la humanidad, en 2003 **Robert J. Sawyer** inicia con *Homínidos* una trilogía que se conoce como *El paralaje Neanderthal*. En esta primera novela un experimento destinado a detectar una partícula elusiva crea una conexión entre dos universos paralelos. En ambos el planeta Tierra sostiene vida, en ambos hay vida inteligente, con la salvedad de que en uno los museos tienen restos fosilizados de Cro-Magnon y en el otro de Neanderthal; esos Otros que creíamos desaparecidos en la bruma de la prehistoria han desarrollado una civilización en un universo que se encuentra a un pellizco cuántico del nuestro. Aquí ya no se trata del Otro diferente a mí, y que pude haber sido, sino que es diferente de todos Nosotros y aun así es Humano.



Nada nos dice más sobre la naturaleza humana que enfrentar una tarjeta **Rorschach** en blanco; tal es el encuentro con el Otro invisible, tan alejado de mi/nosotros

tecnológicamente que, tal como dijo **Clarke**, nos parece mágico. La existencia de entidades, especies o civilizaciones a las cuales la humanidad no tiene acceso más que por sus obras nos pone frente a ese Otro que nos supera en todo, casi una deidad, y ante el cual hemos de extremar nuestras cualidades para salir airosos de la prueba.

Finalmente, el Otro propuesto por la ciencia ficción ha mutado y evolucionado desde un antagonista peligroso para Mi/Nuestra identidad e individualidad, con forma humanoide o algo tan distinto como un vegetal, manifestando en su propia morfología la maldad o la perversión de sus intenciones para conmigo/con nosotros; pasando por un Otro tan cercano a una deidad como podamos imaginar, con sus propias intenciones y motivaciones, no siempre al alcance de mi/nuestra capacidad de discernir; y terminando con otro que me obliga a mirarme en mis propias motivaciones.

© Sergio G.Bayona

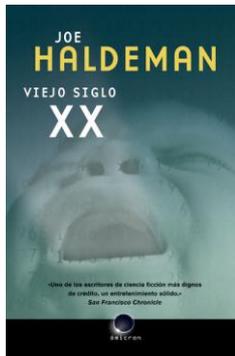
Sergio Bayona nació en Paraná hace 50 años. Es técnico aeronáutico y Regente de una escuela técnica de su ciudad natal. Co-editor y editor de Alfa Eridiani y Erídano de la primera época, ha publicado en *LiterArea* de *QuintaDimension*, *Axxon*, Golwen, *Bewilderin Stories*, en el Boletín de *CCF* y por supuesto en *Alfa Eridiani*. En el 91, ganó sendas menciones especiales, una en *Cuasar* y otra en la ya desaparecida revista *Tierras Planas*. Actualmente rotula las portadas de ezines *Alfa Eridiani*.

RESEÑAS

VIEJO SIGLO XX DE JOE HALDEMAN

por Silvia Pato

La presente reseña es una mirada crítica de la novela de Joe Haldeman, que se desarrolla en un mundo distópico en el que la inmortalidad es una realidad. Así, Silvia Pato apunta tanto a los aciertos del autor como a los aspectos en los que éste quedó a deber y reconoce que el libro es una invitación para soñar el futuro con el fin de replantearnos el presente.



Título original: Old Twentieth, 2005

Edición Española: 2008

Editorial: Libros del Atril

Colección: Omicrón

Encuadernación: Rústica con solapas

Nº de páginas: 265 págs.

Lengua: CASTELLANO

PVP: 19,00 euros

ISBN: 9788496938052

Seguramente, si hubiera que elegir una palabra que describiera la sensación final que padece en el ánimo aquel que termina esta novela de **Joe Haldeman**, esta sería desasosiego.

Haldeman es uno de esos autores consagrados de ciencia ficción y fantasía que cuenta en su palmarés con los premios más importantes del género. Profesor de redacción y escritura en el *Writing Program* del Instituto Tecnológico de Massachusetts, fue presidente de la *Science Fiction and Fantasy Writers of America*. Y si todo esto no fuera suficiente en su carrera literaria, también ha escrito novelas ambientadas en el universo de Star Trek.

Narrada con la maestría de aquel que sabe conducir al lector por una narración sinuosa en la que el pasado y el presente se entrelazan hacia un incierto futuro, siempre salpicado de desesperanza, *Viejo siglo XX* se desarrolla en un mundo distópico en el que los humanos no fallecen por ningún tipo de enfermedad, gracias a la medicación que se les suministra. La muerte solo tiene lugar bajo causas traumáticas.

Después de la Guerra de la Inmortalidad, iniciada en el año 2047, y originada por las luchas provocadas por la distribución de las primeras pastillas que la propiciaban, la población del planeta se había visto reducida a un 3%. Décadas después, con

un nuevo orden mundial, partiendo de este mundo que agoniza, se envían varias naves de exploración hacia otros planetas, buscando nuevos territorios habitables. Dentro de aquellas, se transporta la máquina del tiempo virtual de cuyo mantenimiento se encarga el protagonista de la historia. Todos los tripulantes realizan eventualmente viajes al pasado, siendo el siglo XX el preferido por la mayoría de ellos. Recorreremos así la Barcelona de 1918 o los clubes de jazz de Nueva York de los años 20, hasta que comienzan los problemas. Sin explicación lógica ni motivo aparente, la gente empieza a morir de forma natural.

A través de un planteamiento en el que la máquina termina erigiéndose como hilo conductor de la novela, **Haldeman** plantea la transformación de las relaciones humanas en un mundo caracterizado por la necesidad de esas escapadas virtuales a una época en la que todavía no se había desarrollado tal tecnología. La dependencia que esos humanos, en cierta forma inmortales, desarrollan por aquellas, evadiéndose de un presente vacío y sin esperanza, termina conduciéndonos a una serie de reflexiones sobre la relación entre el dolor y la dicha, la desgracia y la felicidad, la derrota y la esperanza.

Así, toda la filosofía de vida de la humanidad se tambalea. ¿Seríamos como somos si fuéramos inmortales? ¿La parte emocional, sexual y pasional de nuestras vidas sería la misma? ¿Es necesaria la ilusión en un destino incierto para mantenernos vivos y alumbrar la llama de superarnos a nosotros mismos para que todo pueda ser mejor?

Viejo siglo XX alberga entre sus líneas una serie de cuestionamientos sobre la sociedad en la que podemos convertirnos y la desmitificación de ciertos avances tecnológicos que, en principio beneficiosos, pueden terminar sacando lo peor de cada uno de nosotros. La melancolía constante de una forma de vida anodina y distópica hace acto de presencia durante toda la obra, tanto en la investigación que se desarrolla para averiguar las causas de las muertes que van aconteciendo, como en aquellos capítulos caracterizados por la ciencia ficción más dura.

La novela ha generado todo tipo de críticas. Lo cierto es que, aunque no se encuentre a la altura del resto de la obra de su autor y nos tropecemos con alguna que otra escena que resulta por completo gratuita, el balance final de la misma no deja de ser positivo. Quien lea esta historia buscando alguna que otra grieta, la encontrará; pero no nos llevemos a engaño, la sensación que uno tiene cuando se sumerge en la historia es que **Haldeman** quiere hablar sobre la muerte. El gran tema que subyace bajo todos los argumentos, ampliamente conocidos por los lectores del género, y que quedan sometidos al epicentro de la narración, no es otro que la inmortalidad y la naturaleza humana. Seguramente, por ese motivo, esta historia defrauda a los que buscan una nueva vuelta de tuerca cada vez que se asoman a un libro de ciencia ficción, y sorprende a aquellos otros que nos acercamos sin demasiadas expectativas a ella.

En cierta forma, *Viejo siglo XX* se convierte en una alegoría futurista sobre nuestras propias vidas. Desde esa perspectiva, **Haldeman** vuelve a lograr que el género provoque lo que, desde sus inicios, lo ha convertido en seña de identidad: soñar el futuro para replantear el presente.

© Silvia Pato

Silvia Pato, nació en Galicia en 1975. Lectora insaciable de todo tipo de géneros, se muestra fascinada desde niña por los mitos y leyendas, el universo artúrico, los cómics, la fantasía, la ciencia ficción y las novelas de aventuras. Ha escrito relatos, poesía y novelas, así como diversas reseñas literarias y artículos. *Las nueve piedras* (Literanda, 2013) es su primera novela publicada. La segunda, *El libro del único camino*, lo ha sido recientemente (diciembre de 2014) por la editorial Valinor. La nota de prensa se puede descargar en <http://www.editorialvalinor.com/wp-content/uploads/2014/12/nota-prensa-el-libro-del-unico-camino-editorial-valinor.pdf> y el booktrailer se puede ver en <https://www.youtube.com/watch?v=Bz2sGujTfUc>

VIAJAR A LO IMAGINADO

por Pedro Bayona

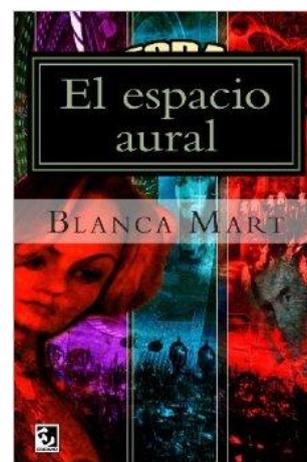
En su libro *El espacio aural*, Blanca Mart nos demuestra que lo lineal es engañoso y que lo que parece común puede llevarnos a realidades múltiples y diversas que nos invitan a cuestionarnos sobre la nuestra. Textos como éste son una muestra de que la ciencia ficción puede seguir dando frutos a través de miradas frescas e innovadoras.

La novela *El espacio aural* de **Blanca Mart** parece a primera vista una narración propia de la ciencia ficción tradicional, pero según se van recorriendo las páginas las sorpresas comienzan a aparecer sin pausa, puesto que los personajes son llevados por fuerzas incomprensibles e inevitables a realidades que los colocan en situaciones inéditas, gracias a lo cual, la lectura atrapa al lector que ansía saber qué más sucederá.

Esta trama de apariencia lineal, comienza a bifurcarse en cuanto un grupo de aventureros inicia un viaje a un mítico desierto del que prácticamente no se sabe nada y al que se llega por una ruta que termina en el borde de la llamada «Llanura Extensa» a la que está prohibido entrar, decreto al que obviamente los aventureros no hacen caso. Allí todo comienza a cambiar y el lector se encuentra de manera imperceptible con otras realidades –universos se podría decir–, lo que conduce a echar mano de las controvertidas teorías de los universos múltiples y de las cuerdas, que representan una total divergencia en el mundo de la física teórica y la cosmología científica contemporánea.

De manera esquemática, la teoría de cuerdas propone que las partes más pequeñas de lo que existe en el universo son filamentos o cuerdas de energía en vez de los quarks generalmente aceptados. Una especial vibración de estas cuerdas daría lugar a una partícula llamada gravitón, que sería la responsable de la gravedad, tema que se explota en la reciente película *Interestelar*. Las cuerdas más grandes formarían una especie de membranas circulares o pBranas. Cada membrana sería uno de los universos por los que los aventureros de la novela transitan cruzando sin darse cuenta las pBranas. El choque entre dos pBranas produciría un nuevo Big Bang y un nuevo universo. El nuestro sería sólo uno entre muchos. No hay comienzo ni final, sino ciclos entre un Big Bang y el siguiente. Además, dentro de esta teoría se afirma la existencia de 11 dimensiones, las 3 del espacio, 1 temporal y 6 adicionales «resabiadas» o «compactadas», en las que se encuentran algunos seres que aparecen en la novela. Y una más que las engloba formando las mencionadas membranas.

Por su parte, la teoría de los universos múltiples o multiversos que nace como producto de la mecánica cuántica, considera diversos niveles de multiversos cada uno con distintas dimensiones. Existen propuestas de que el número de universos es infinito, que se encuentran «en otra parte», distinta del espacio ordinario, a la que los



personajes de la novela acceden para toparse con realidades bi o multidimensionales. Nuestro universo tendría a su lado otros paralelos que están adelantados o atrasados en relación a nuestro tiempo, por lo cual, viajar al pasado no es retroceder en nuestro tiempo sino pasar al universo que va atrasado.

Con estas ideas, la heroína, Criseida Rhea, nacida en una nave y acostumbrada a lo desusado, junto con sus compañeros de aventura, aceptan las diversas situaciones y enfrentan los peligros y las apariciones que parecieran descabelladas, pero que pertenecen a otro universo que se ha incrustado en el que transitan. Los personajes del relato están descritos muy económicamente aunque no por eso sin efectividad. Basta decir, por ejemplo, que una mujer era *punk* para visualizar su atuendo y modo de ser, sin necesidad de descripciones que pudiesen retrasar el ritmo de la narración.

A lo largo del desarrollo del relato surgen preguntas en el lector, cuestionamientos que se encuentran actualmente flotando en el imaginario colectivo sobre la propia identidad, sobre la realidad de la realidad o sobre la vida y sus avatares. ¿Estoy viendo realmente o sólo soy una proyección tridimensional en un universo multidimensional? ¿Lo que veo es real o una proyección, a la manera de la de *Matrix*? ¿El tiempo es fijo y soy yo quien lo recorre como si fuera una vereda?



En esta novela no se menciona explícitamente ni a los multiversos ni a las cuerdas como lo hacen otras. Basta recordar las *Crónicas del multiverso* –ganadora del prestigioso Premio Minotauro en la edición de 2010–, del escritor español **Víctor Conde**. También está *El campeón eterno* de **Michael Moorcock** o el *Multiverso* de Marvel Comics, por mencionar algunos de la gran cantidad de novelas que utilizan explícitamente este tema como encuadre en el que giran los personajes.

Regresando a la novela *El espacio aural*, que por su temática debería llamarse *Viaje por las pBranas*, está estructurada como si fuera un árbol. Se comienza por el tronco, donde todo es más o menos normal dentro de un texto de ciencia ficción y luego va diversificándose por las distintas ramas que a veces se cruzan y se funden para mantener al lector verdaderamente pegado a la lectura. El texto cuidado, con algunos breves arranques poéticos, diálogos ligeros, muy a la manera de **Blanca Mart**, hace de esta novela un muy buen ejemplo de ciencia ficción intuitiva y fresca que es altamente recomendable.

© Pedro Bayona

Pedro Bayona es artista visual, con numerosas exposiciones personales en diversos países, y escritor con 36 libros publicados sobre Arte y Cultura, Ciencia y Humanidades, y Literatura Infantil, donde, por sus ilustraciones, ganó en 1986 un premio internacional que otorga la Unicef en Nueva York. En el campo de la narrativa ha ganado premios en los concursos de *Tyrant lo Blanc* que ha organizado el Orfeó Català de Mèxic. Actualmente escribe sobre las diversas formas de medicina alternativa y complementaria, que están cobrando mucho auge ante la medicina alópata que se ha convertido en un negocio más que en un servicio.



DOBLE VIDA

GUIÓN: RICARDO MANZANARO
DIBUJOS: JAVIER DÍAZ



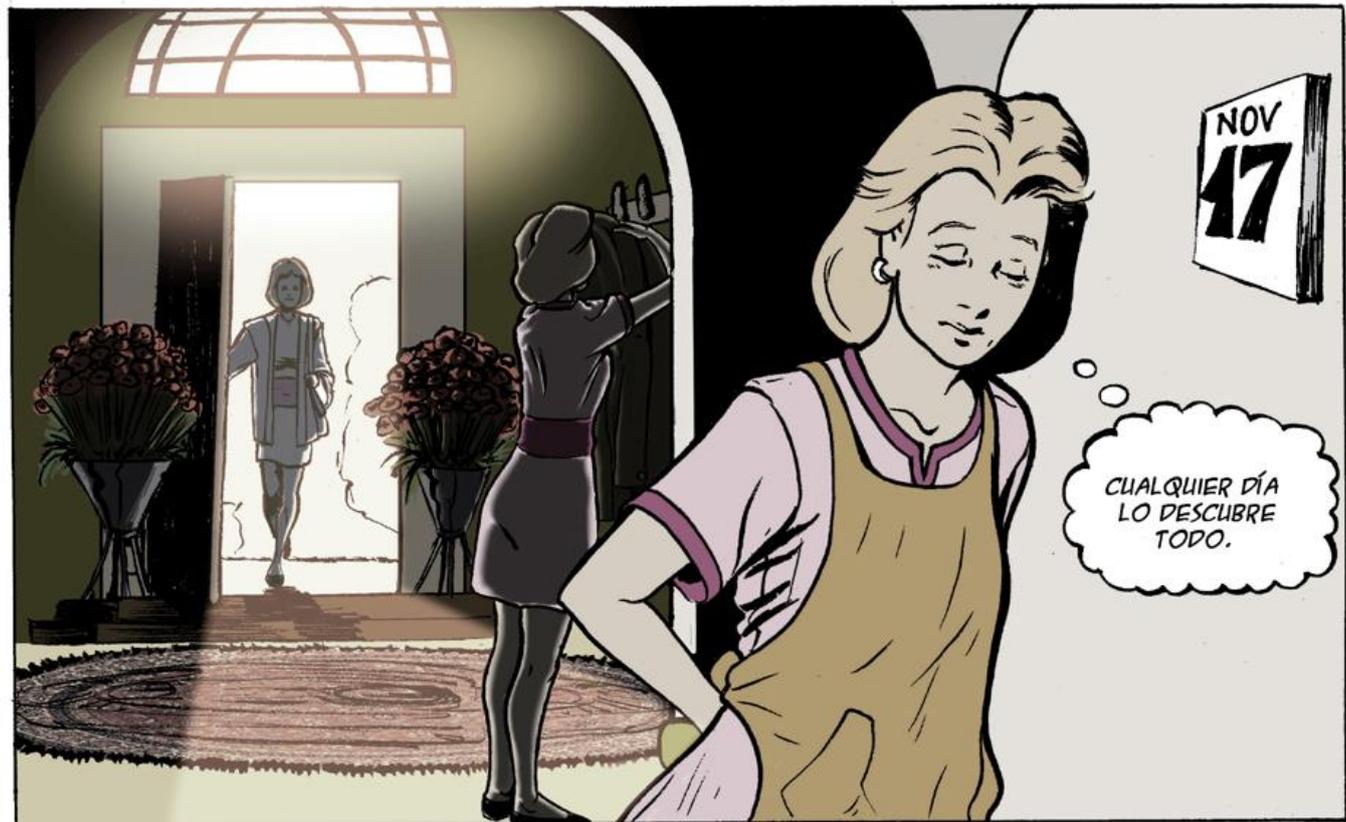
AY, DIOS ES CLARK.

¿SUSAN? SOY CLARK, QUE LLEGARÉ EN 40 MINUTOS, QUE EL TRÁFICO ESTÁ MUY MAL.

VALE. YO ESTOY TERMINANDO LAS COMPRAS. CHAO.



MENOS MAL...



CUALQUIER DÍA LO DESCUBRE TODO.



ADIÓS,
SUSAN, VOY AL
TRABAJO.

SUSAN, NO
VOY A COMER
QUE TENGO
TRABAJO.

HOLA SUSAN,
PERDONA, PERO
TENÍA MUCHO
TRABAJO.



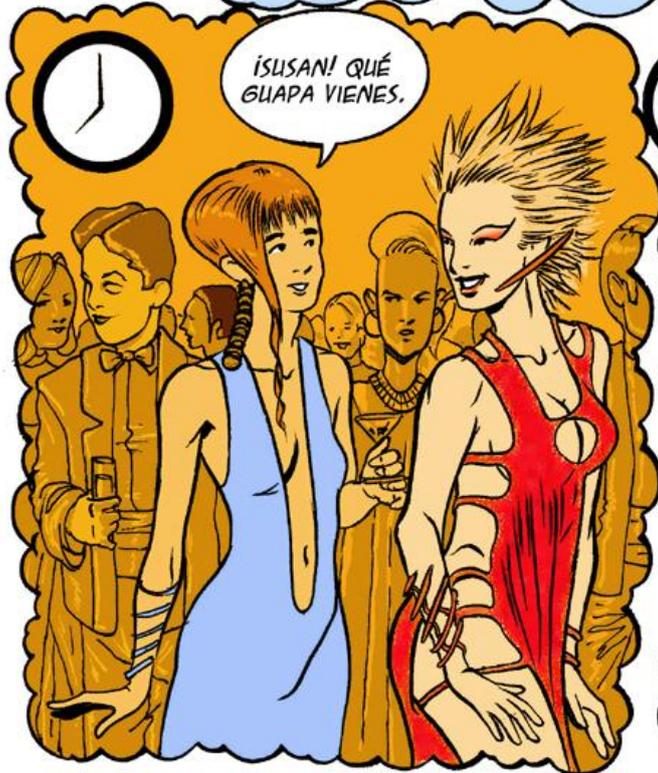
ESTO ES UN
ROLLO. TENGO
QUE HACER
ALGO



SOY
DISEÑADORA.



HOLA SUSAN,
MAÑANA NO PODRÉ
COMER EN CASA.
TENGO TRABAJO.



¡SUSAN! QUÉ
GUAPA VIENES.



SUSAN, PERDONA,
PERO TENÍA
MUCHO TRABAJO.

