

TerBi

Revista de la Asociación Vasca
de Ciencia Ficción, Fantasía y Terror

Nº 8
Mayo
2014

Entrevistamos a

Juan González Mesa, autor de *Gente Muerta*

Revista Inari

Raúl A. López Nevado autor de *Antes del primer día*

**Presentación en la fnac del libro *Terra Nova 2.*
*Antología de Ciencia Ficción Contemporánea***

Relatos de nuestros lectores

La decisión del Doctor Who
Cacería de Inmortales

Relatos del Taller **TerBi**

Verdadera Medicina
Bardo Inmortal
¿Futuro?
Buscando inspiración

**Félix Linares
y
Kendall Maison
en la tertulia**

TerBi

Artículos

Literatura de ciencia ficción un Artículo de *alt64-wiki*

La rebelión de las máquinas en el cine de Ciencia Ficción por *Joserra Vila*

TerBi

Asociación Vasca de Ciencia-Ficción, Fantasía y Terror

Sumario

—Noticias TerBi: presentación de <i>Terra Nova 2. Antología de CF</i> -----	pág. 1
—Entrevista a Juan González Mesa, autor de <i>Gente Muerta</i> --Ricardo Manzanaro---	pág. 3
—Relato: LA DECISIÓN DEL DOCTOR WU-----María José Gil Benedicto ---	pág. 6
—Literatura de ciencia ficción -----Un Artículo de alt64-wiki-----	pág. 11
—La rebelión de las máquinas en el cine de Ciencia Ficción-----José Ramón Vila---	pág. 14
—Entrevista a Inari (revista)-----Ricardo Manzanaro-----	pág. 35
—Relato: CACERÍA DE INMORTALES-----Juanje López-----	pág. 37
—Entrevista a Raúl A. López Nevado-----Ricardo Manzanaro-----	pág. 51
—Relatos del Taller Literario TerBi	
- Verdadera Medicina-----Manuel Moledo-----	pág. 59
- Bardo Inmortal-----Juan Diego Gómez Vélez ---	pág. 64
- ¿Futuro? -----José Gálvez-----	pág. 65
- Buscando inspiración-----Ricardo Manzanaro -----	pág. 66
—Noticias TerBi: Kendall Maison presenta novedades en nuestra tertulia-----	pág. 69
—Reseña del libro PACIENTE 101 -----de J. Paulorena ---	pág. 71
—Promoción de EC.O EDICIONES CÍVICAS -----	pág. 73
—Presentación de NeoNauta Ediciones -----	pág. 75
—Actividades e iniciativas de la TerBi -----	pág. 76

Han elaborado este número

- Ricardo Manzanaro
- Ekaterina Amez
- Joserra Vila

Colaboradores

- Ángel Rodríguez
- Unai Macías
- Álex González

Portada

- Pablo Uría

Los autores mantienen los derechos de sus obras.



safeCreative



1 405040 791793

INFO ABOUT RIGHTS

NOTICIAS TerBi

Por Joserra Vila

El pasado 7 de marzo se presentó en la **fnac** *Terra Nova 2. Antología de Ciencia Ficción Contemporánea*.

En esta ocasión, **Mariano Villareal**, coordinador y seleccionador de la edición, vino muy bien acompañado: nada más y nada menos que con el conocido periodista de EITB **Félix Linares**.

Durante la amena y concurrida charla, **Félix** confesó que había tenido cierta desafección con la Ciencia Ficción que le alejó de su lectura unos 16 años, no obstante leer a **Greg Egan** le ha devuelto el interés por el género. **Mariano** y **Félix** disertaron sobre la Ciencia Ficción que habla de naves espaciales, explosiones galácticas y seres alienígenas, todo ello muy imaginativo y entretenido, pero situado en un futuro demasiado lejano, y por tanto más fantástico.

Mariano y **Félix** apostaron decididamente por una Ciencia Ficción especulativa y cercana, que nos cuente acontecimientos políticos, sociales, religiosos o científicos que reflejen nuestra realidad y que transcurran ahora mismo, o en un espacio de tiempo lo más cercano posible.

En este sentido, *Terra Nova 2* nos ofrece precisamente ese tipo de historias complejas, ricas, llenas de matices para hacer volar nuestra imaginación.

Posteriormente, **Félix Linares** tuvo la deferencia de visitar la tertulia de la **TerBi** (Tertulia de la Asociación Vasca de Ciencia Ficción en Bilbao), evento que queda para la posteridad en esta foto.



Terra Nova 2. Antología de Ciencia Ficción Contemporánea

Se trata de una cuidada selección de historias sorprendentes, terribles y maravillosas, escritas por las mejores firmas del momento, galardonadas y/o finalistas de los más prestigiosos premios internacionales. Una narrativa accesible para cualquier lector que fomenta el pensamiento crítico y se sustenta en tramas que denuncian el totalitarismo, la dominación de la mujer y el desprecio por los derechos humanos, junto con sobrecogedores testimonios de guerra, perturbadoras fantasías políticas, inusuales historias de amor, comprometidas propuestas éticas y poéticas apologías de la belleza y la música.

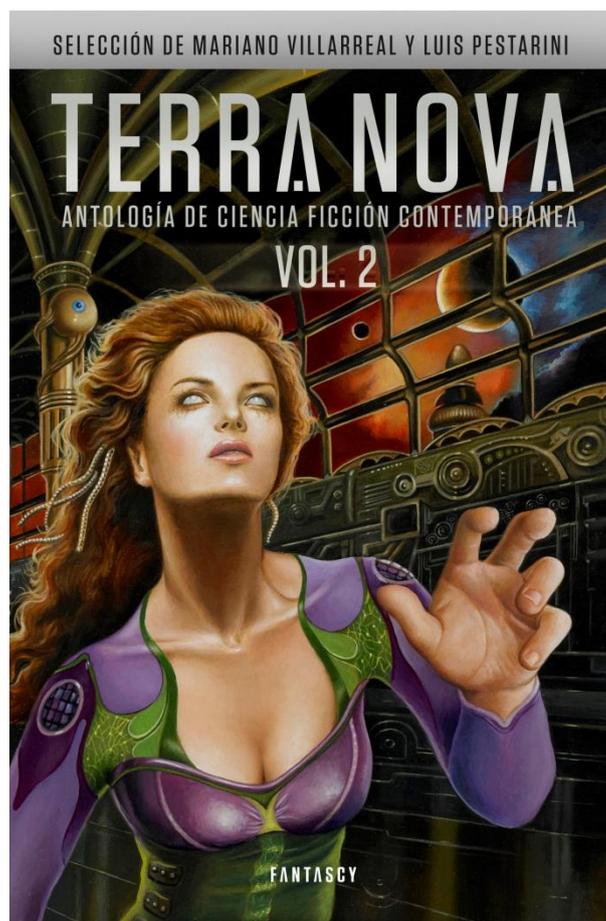
Cuando se publicó el primer volumen de *Terra Nova* provocó un auténtico clamor entre los seguidores de la literatura fantástica, del que enseguida se hicieron eco las redes sociales y que, gracias a relatos como *Elzoo de papel*, de **Ken Liu**, llegó enseguida al público generalista. *Terra Nova* no era una simple antología de ciencia ficción.

Era una cuidadísima selección de **ocho relatos**, entre los cuales se encontraban algunos de los mejores que el género había proporcionado en los últimos tiempos, en España y en el resto del mundo. Tras largos meses de preparación, *Terra Nova 2* llega ahora a las librerías. El espíritu del proyecto sigue siendo el mismo, aunque la selección de relatos ha sido incluso, si cabe, más exigente. Algunos autores, como **Ken Liu** repiten, sin embargo se suman plumas de prestigio como las de **Greg Egan** o **Aliette de Bodard** y además se apuesta por autores españoles y latinoamericanos tan extraordinarios como **Felicidad Martínez**, **Carlos Gardini** o **Ramón Muñoz**.

Terra Nova es, ante todo, una narrativa accesible para cualquier lector, que fomenta el pensamiento crítico con tramas que denuncian diversos temas como el totalitarismo, la dominación de la mujer y el desprecio por los derechos humanos, presentado junto con sobrecogedores testimonios de guerra,

perturbadoras fantasías políticas, entre otros temas.

El resultado es, ante todo, lo que *Terra Nova* ha sido siempre: una ventana, o docenas, abierta a nuevos mundos. A nuevos mundos que están en este. Que están, como su lema dice, en *Fantasy*.



Más información en:

<http://literfan.cyberdark.net/>

LIT LITERATURA FANTÁSTICA CA

Entrevista a Juan González Mesa, autor de Gente Muerta

Por Ricardo Manzanaro



Me parece una novela sobre fantasmas, de tema sobrenatural, diferente de lo visto hasta ahora, atípica ¿tu intención era renovar el género?

Si bien la protagonista de Gente Muerta es un fantasma, creo que toco demasiados palos para pensar que es una novela de fantasmas. Piensa que el protagonista hubiese sido un hechicero y verás cómo cambia la pregunta. De todos modos, he creado (y sigo creando) una ambientación propia con la que mi verdadera intención es escribir sobre seguro, con solidez, sintiendo mayor verdad en los personajes y en las razas. Hay cosas nuevas y cosas prestadas, influencias y creaciones. No sé si eso es renovar. No, no creo que mi intención fuese renovar nada, lo haya conseguido o no.

Una parte importante de la obra es la recreación de “El velo”, que se podría considerar como una especie de infierno ¿hay referencias a otros infiernos u otros limbos anteriores en la literatura?

El Velo es más bien una estación de paso acristalada, muy dúctil, muy personalizada. El infierno es algo completamente distinto. Dentro del infierno, Arisslan, hay regiones,

pequeños otros mundos, también a veces dúctiles y personalizados.

¿Cuáles han sido tus principales influencias a la hora de crear ese universo?

Pues imagino que tanto Clive Barker y su Hellraiser, como Neil Gaiman y su Sandman, como Tolkien y su Silmarilion, incluso quizá Lovecraft por encima de todos ellos. MundoSolo, la ambientación a la que pertenece Gente Muerta, es epopeya, es Historia, terror, cosmogonía, grimorio y manual de instrucciones.

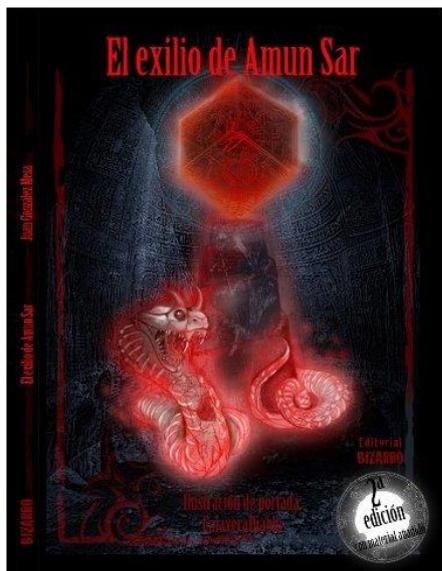
Otro aspecto que parece tratar es la relación entre los ya fallecidos y los que permanecen con vida; la presencia de los primeros en nuestra vida.

El conocimiento de la muerte marca el modo de pensar y de socializarse del ser humano, por supuesto, pero el hueco que dejan las personas que murieron, también. La muerte incluso trastorna el recuerdo que tuvimos de ellos y, por tanto, nuestro estado de ánimo. Cuando intentas golpear a alguien, y este desaparece, pierdes el equilibrio. Cuando intentas abrazar a alguien, y este desaparece, te abrazas a ti mismo.

¿Es tu primera novela?

La primera publicada, que no la primera escrita. Yo comencé antes a intentar escribir una novela que a escribir relatos. No es el orden mejor para desarrollar la técnica, desde luego.

¿Qué has escrito antes?



Antes de Gente Muerta tengo, al menos, dos novelas largas y una corta. Es posible que algún día intente rescatarlas o usarlas o mutarlas de algún modo. Además de esto publiqué por mi cuenta las novelas cortas (escritas más tarde que Gente Muerta, eso sí) El Exilio de Amún Sar y La Montaña, ambas en Amazon.

¿Es tu primera incursión en el fantástico?

De esas tres piezas de las que te hablo antes, dos ya pertenecen a los cimientos de la ambientación de MundoSolo. El fantástico, el terror, lo sobrenatural en definitiva, es lo que más me ha llamado siempre la atención, a lo que he dedicado más horas y más páginas.

Has ganado varios premios literarios...

Sí, premios de relato. Aquí toco muchos géneros distintos y de estos premios no hay dos que repitan ambientación o matices.

¿Qué géneros y que autores son tus preferidos?

Fíjate que a la hora de leer no tengo preferencias marcadas en cuanto a género, aunque reconozco que lo que menos leo es novela puramente dramática, romántica o costumbrista. O sea, que no leo cosas aburridas. De lo demás, de todo. Con respecto a autores, te diré sin pensar mucho, que entonces no acabamos: Mika Waltari, Chuk Palahniuk, Stephen King, Claudio Cerdán, Cormac McCarthy, Gustav Meyrink, James Elroy, Raymond Chandler, Anne Rice, Vázquez Montalban, Joseph Conrad, Tolkien, Lovecraft, Alan Moore, Neil Gaiman.



La novela ha sido traducida al inglés y se va a publicar en el mercado anglosajón. ¿Cómo surgió esa iniciativa tan novedosa y arriesgada para una obra fantástica en castellano?

Pues esta es una historia de mecenazgo altruista pura y dura. Una de las personas que leyó Gente Muerta pensó que era una novela que merecía llegar todo lo arriba que fuera posible. Establecimos un cierto nivel de comunicación en el que le expliqué que España, realmente, tiene un techo bastante bajo en cuanto al éxito al que puede aspirar una novela como la mía. Entonces me ofreció pagar la traducción al inglés de la novela, inversión que es imposible para una editorial modesta como Ediciones Acontracorriente. Es

una oferta que, sinceramente, no pude rechazar durante demasiado tiempo. Sé que actos altruistas de este tipo no suceden todos los días y, aunque por una parte se puede hacer la lectura de que he escrito algo que merece la pena, la lectura con la que yo quiero quedarme, y con la deberíamos quedarnos todos, es que existe gente por ahí fuera que es cojonuda, gente que, simplemente, hace lo que cree que es correcto. Ahora solo hace falta que los guiris se enteren de que hemos llegado. Vamos a por todas, a por el Stoker, el Nebula, a por todas. En este caso, nobleza obliga.

¿En qué fase se encuentra ahora el proyecto?

La traducción se está maquetando, la editorial está cerrando el tema de la portada, porque es muy posible que haya portada nueva, que quizá se use para la segunda edición de Gente Muerta (según he escuchado por ahí, no queda mucho para agotarse la primera), y estamos contactando con cuantos reseñadores sea posible para hacer mucho ruido. Llegados a este punto, cualquier ayuda es poca para pelear esta batalla con la mayor igualdad de oportunidades posible. También estamos subiendo trozos a wattpad para calentar motores.

¿Cuál es la fecha prevista de lanzamiento?

Espero que estemos a la venta esta primavera.

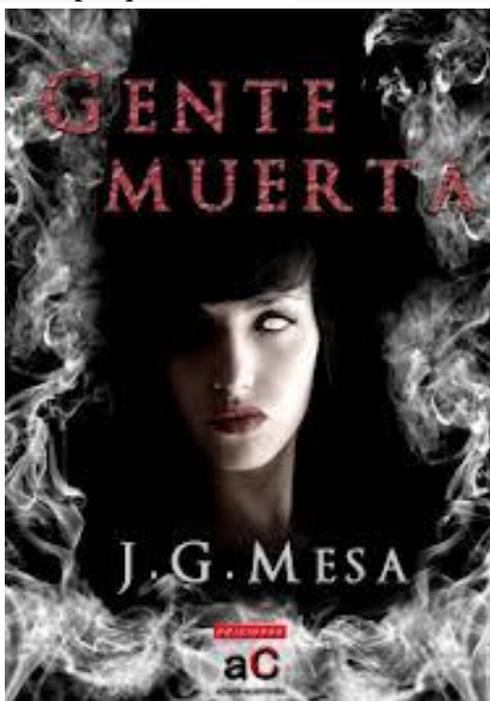
Después de “Gente Muerta” ¿has escrito nuevas obras?

En estos momentos la editorial Lecturalia está trabajando fuerte en la distribución de Los

inmortales, una historia postapocalíptica sin elementos sobrenaturales, una obra de aventuras que, siendo futurista, ahonda en la antropología, el primitivismo, las relaciones de hombres y mujeres, la prevalencia del honor, etc.

Además de esto, esperamos en breve la publicación por parte de Norma de Tiempo de Héroes, un proyecto que comenzó como un blog entre varios escritores, dibujantes, incluso un compositor de banda sonora, y que llamó la atención de la editorial. Tiempo de Héroes se desarrolla en la misma ambientación que las Crónicas de un Héroe Urbano, de Daniel Estorach, que también está siendo publicada con Norma. Así que este año saco muchas cosas, si es que no hay alguna sorpresa más.

Si deseas añadir algo más...



Pues quiero agradecerte la entrevista, tu tiempo y el espacio en vuestra publicación. Me gustaría añadir que no hay mejor piedra de toque para una novela que ponerla a prueba de los reseñadores y críticos más fríos, objetivos, talluditos e insobornables, y que yo estoy deseando hacerles llegar tanto Gente Muerta como Dead People. Así que, cualquier sugerencia de cualquiera que esté leyendo esto, será bienvenida. Hice un llamamiento de este tipo en la red social facebook, y hay

un grupo de personas que nos está ayudando a poner en contacto la novela con la opinión pública y cultural del mercado angloparlante. Así que quiero aprovechar este momento para agradecerles su inestimable ayuda.

Más información en:

<http://juangmesa.blogspot.com.es/>

—RELATO—

LA DECISIÓN DEL DOCTOR WU

María José Gil Benedicto

Este de Orlando, Florida, primavera de 2008

La puerta estaba coronada por un cartel en el que podía leerse: *Almacén de deshechos*. Y debajo: *Centro de Investigación de la Agencia para la Exploración Espacial*. El doctor Wu giró el pomo hacia la derecha y la puerta se abrió con un chirrido metálico. Dentro hacía frío y las sombras que proyectaban los tubos fluorescentes se arrastraban por encima de los archivadores, a lo largo de las cajas apiladas y sobre los restos de material informático.

—Veo que ha pasado los controles.

La voz provenía del fondo de la sala. El doctor Wu entornó los ojos tratando de distinguir quién era el tipo que le esperaba agazapado tras una mesa. Se acercó hacia él con decisión y el hombre, de pelo blanquecino y mirada acuosa, le tendió la mano cordialmente.

—Soy Tim Fryer. Le agradezco que haya venido. Supongo que estará sorprendido.

—No más que cuando leí el *informe Mitchell*. (1)

—¡Qué sería de este país sin los aficionados al béisbol! —Se jactó Fryer—. Siéntese, por favor. ¿Quiere tomar algo?

—Un café muy caliente me vendría bien.

Fryer pulsó un botón del teléfono de sobremesa y, pasados unos minutos, el aroma almizclado ya lo envolvía todo. Un soldado, con uniforme de diario, colocó sendos vasos de plástico en el espacio que quedaba entre un clasificador de informes y una batea de piel, le tendió al doctor una servilleta de papel y se despidió de ellos con una inclinación. Wu se distrajo viendo cómo se alejaba y perdió el hilo de la conversación. Fryer carraspeó, reclamando su atención, y prosiguió:

—... así que, como usted comprenderá, necesito toda la ayuda posible.

—¿De un doctor en historia? — ironizó Wu.

—Para ser exacto, de un antropólogo, un experto en criptografía, un teólogo manejable y usted. Bueno, y toda la parafernalia de matemáticos y astrofísicos que pululan por estas dependencias, pero a esos no tengo que buscarles, ¿verdad?, ya forman parte de la base.

—¿Y dónde están? —Wu remarcó la evidencia de un lugar lleno únicamente de objetos inútiles.

—Lleva su tiempo... —se justificó Fryer.

Wu sonrió tímidamente. No sabía si se trataba de una broma o, en realidad, ese individuo no estaba en sus cabales. Dio otro sorbo al café, sin atreverse a hablar, mientras su interlocutor le miraba impaciente.

—¡Por todos los santos, doctor, diga algo! No ha venido hasta aquí sólo para que tomemos café. Créame, no estoy delirando; lo que le he contado es cierto.

—A ver si lo comprendo —Wu se removió en la silla de madera—. Usted afirma que la NASA lleva un tiempo trabajando en un proyecto sobre intercambio de datos espaciales. Hasta el momento sólo se trataba de información proveniente de los satélites y los típicos registros de onda que llegan de estrellas y demás planetas sometidos a cualquier clase de oscilación.

—Eso es.

—Pero cambiaron la computadora encargada de tomar los datos por otra de última generación.

—Así es.

—Y ahora no sólo reciben gráficos sino transmisiones en sistema numérico que, una vez decodificadas, se convierten en frases perfectamente legibles y un tanto preocupantes.

—Un resumen perfecto.

—Quiero verla.

—Por supuesto.

Fryer salió de detrás de la mesa en dos zancadas y en un segundo ya tenía a Wu agarrado del brazo, conduciéndole en zigzag por el improvisado pasillo abierto entre palés de madera. *¡Qué hombre más impetuoso!*, pensó Wu mientras se dejaba guiar a través de un laberinto rematado en un semicírculo en cuyo centro, sobre un pedestal, se alzaba una figura de curvas delicadas que despedía destellos de luz anaranjada.

—¡Una *Romarian HT 8200!* —Exclamó Wu asombrado—. Creía que eran leyenda.

—¿Conoce estos trastos?

—Mi padre daba clases de informática —dijo el doctor Wu mientras acariciaba la carcasa de la pantalla—. Me retiró el saludo cuando supo que quería estudiar historia —suspiró al recordar otros tiempos—. Él me habría cambiado por una de estas sin vacilar. Desde luego, la elección es de lo más acertada.

—No le entiendo...

—Sólo una *HT* sería capaz de algo así.

—¿...?

—¡Crear datos de la nada! —Wu gesticuló, intentando explicarse—. Es como si la máquina pudiera decidir, ¿sabe? La *Romerian* es capaz de interpretar los códigos proporcionados y establecer una secuencia razonada de derivación lingüística.

—Sigo sin comprenderle —se notaba que Fryer estaba molesto.

—Intento decirle que esta computadora genera frases que resultan coherentes para el lenguaje humano, sean reales o no. Está programada para la lógica. Escúcheme —insistió Wu—, si usted le pidió una traducción alfabética de una combinación numérica, eso le dio. Permutó los datos hasta obtener un significado entendible.

—¿Quiere decir —exclamó Fryer sin dar crédito— que este cacharro me ha estado mintiendo para dar cumplimiento a mi petición?

—Básicamente, si —zanjó Wu, con una expresión de alivio—. Unos programas no son compatibles con otros, pero la *Romerian* es multifunción. Si usted le pide que mezcle sectores de su programación lo hará, pero el resultado...

—¡Me ha estado engañando! La muy...

—Debería informar a sus superiores —Wu ignoró las protestas de Fryer—. Este proyecto no es viable.

Fryer dudó un instante, antes de responder.

—La NASA lo retiró —afirmó en voz baja.

— ¿Qué...? —Wu le miró sorprendido—. ¿Quiere decir que se ha apropiado de un proyecto cerrado?

Fryer se frotó las manos, nervioso.

—¡Esto es increíble! —Wu hizo acción de marcharse, pero Fryer le detuvo sujetándole con fuerza.

—¡No lo estropee! —Le increpó Fryer—. Yo tengo razón. La amenaza existe. Compruébelo usted mismo. Por favor —suplicó—, compruébelo.

El doctor Wu dio media vuelta y se acercó al ordenador. Fryer tecleó unas cuantas órdenes y la pantalla se llenó de datos que acabaron impresos en unas hojas listadas. Wu las cogió y las miró con detenimiento.

—Simple casualidad —dijo el doctor, con un gesto despectivo.

— Pero... ¡fíjese bien! Todo esto no puede ser fruto del azar —insistió jadeante Fryer.

—Sólo son hipótesis —concluyó Wu por fin.

—Escúcheme, doctor. Como piloto que soy llevo años sobrevolando este cielo que a usted le parece tan inocente —Fryer estaba congestionado—. Los he visto con mis propios ojos, ¿se entera?, ¡con mis propios ojos! No son alucinaciones, son reales, y vienen a por nosotros.

Tim Fryer empezó a convulsionar. Se sujetó vacilante a los bordes de una caja de madera de dos pies de altura. Wu le aferró con ambas manos.

—¿Qué le ocurre? Tim, ¿me oye?

—No... puedo... respirar —balbuceó Fryer, que cayó al suelo, inmóvil.

Durante unos instantes Wu se quedó sin saber qué hacer. Luego se inclinó hacia Fryer y le tomó el pulso. Decididamente estaba ante un cadáver. Le cerró los ojos y le pareció ver una lágrima que se deslizaba por la mejilla del piloto. No. Sería sudor.

El doctor Wu se acercó a la *Romerian*. Escribió: *99NOG*, le dio al intro y esperó. La pantalla se iluminó con la respuesta: *OK*. Después borró el contenido del disco duro, salió de allí con sigilo y cerró la puerta. El soldado que les había servido el café esperaba pacientemente apostado a unos cien metros del edificio. El doctor se acercó al joven.

— Fryer está... —comenzó el soldado, pero Wu le interrumpió, asintiendo con la cabeza.

—¿Usted se encuentra bien? —Le preguntó el soldado— Le di un antídoto muy fuerte.

—¿La pastilla que había en la servilleta? Si —reconoció Wu, que añadió— A juego con el café.

— Cortesía de la Agencia de Inteligencia —explicó el joven.

—Lo imaginaba —confesó el doctor Wu—. Ha sido una noche extraña. Dígame que no había más opciones.

El soldado se aclaró la garganta, antes de asegurar:

—Es la decisión correcta, señor. No se preocupe. Hay que erradicar esas ideas anticuadas de una invasión alienígena. Cueste lo que cueste.

—Si —convino Wu—. El mundo no necesita amenazas externas.

—Ya tiene las propias, señor. El coche le espera tras la valla. Debería irse y descansar un poco —le aconsejó el soldado, al tiempo que le tendía un pequeño frasco.

—La famosa píldora del olvido —supuso Wu en voz alta.

— Son las normas, doctor. Tiene que tomarla ahora.

Wu abrió el diminuto receptáculo y tragó su contenido sin dificultad.

— Entonces ya puedo preguntarle por qué Fryer —quiso saber el doctor.

—Hacía más ruido del autorizado en estos casos.

—Y yo —aventuró de nuevo—. ¿Por qué yo?

— Es un buen historiador —le respondió el soldado con una sonrisa.

— Entiendo.

Wu Wang aceptó la indirecta. Volvió la vista hacia el destartado edificio y previno al soldado con un lacónico *“conviene limpiar la zona”*. Luego se dirigió con calma hacia la salida. A lo lejos, el amanecer se abría paso por los contornos difusos del horizonte. Instantes después, el color del sol se confundió con la nube rojiza que crecía a su espalda. El almacén ardía en una danza de fuego que le reconfortó. Subió al coche en silencio. El conductor, el mismo que le había llevado hasta allí unas horas antes, maniobró por el sendero de tierra hacia la autopista. A medida que la claridad del día ganaba fuerza, las pupilas de Wu se adaptaron a la naciente luz y adquirieron una inexplicable forma estrellada.

(1) Sobre dopaje en las Grandes Ligas profesionales de béisbol.

Maria José Gil. Escribo relato corto, poesía y cuento. En 2011 finalista II Premio Internacional de Microrrelatos Museo de la Palabra, de la Fundación César Egido Serrano. He colaborado en algunos números de la Revista Digital miNatura. 1ª en el X Certamen Internacional de Microcuento Fantástico miNatura 2012. Finalista V Certamen Internacional de Poesía Fantástica miNatura 2013. La Pereza Ediciones incluyó un poema mío en el libro *“Otro Canto”*, del Primer Concurso Internacional de Poesía La Pereza 2013, y uno de mis cuentos en el libro *“Cuando quieres mirar a las nubes”*, de su Premio de Cuentos para Niños. En el blog *Lectures d’ailleurs* incluyeron un relato corto y también he colaborado en los relatos en cadena de la revista Opticks Magazine.

Literatura de ciencia ficción. Un Artículo de



La literatura se define como el arte que tiene como instrumento la palabra y, por extensión, al conjunto de las obras literarias. Así, la **literatura de ciencia ficción** es el conjunto de obras literarias que tienen la ciencia ficción como temática.

En la literatura de ciencia ficción se establece entre autor y receptor un pacto de ficción basado en la asunción de unas premisas contrafactuales pero científicamente plausibles (a diferencia del realismo, donde no se admiten premisas contrafactuales y de la fantasía, donde se recurre a premisas no plausibles como la magia).

Los escenarios y situaciones resultantes de este pacto de ficción permiten al autor desarrollar unas ideas (el *nóvum*) y sus consecuencias (en el caso de la ciencia ficción especulativa) o alimentar el sentido de la maravilla del receptor (en el caso de la ciencia ficción maravillosa).

Características de la literatura de ciencia ficción:

La ciencia ficción es un género literario proyectivo: imagina un mundo posible en el que ocurren los acontecimientos narrados. Una vez establecido el pacto de ficción con el lector, ese mundo posible se convierte en el mundo real durante el tiempo que dura la lectura.

Cada mundo posible, dentro de la literatura, se identifica como ficticio a través de unas marcas de ficcionalidad (elementos que lo delatan como evidentemente no real). Es decir, el autor no pretende pasar como real lo que narra sino que propone un pacto al lector para asumirlo como cierto durante un tiempo.

Así pues, tenemos tres elementos de la ciencia ficción como género proyectivo: el mundo posible, las marcas de ficcionalidad y el pacto de ficción.

Sin embargo, la ciencia ficción posee un tipo específico de marcas de ficcionalidad, crea un mundo posible que cumple unas reglas muy concretas y, por lo tanto, propone un determinado pacto de ficción con el lector cuyas características son muy diferentes del exigido en otros géneros proyectivos, y que determinarán la forma interior del género

Mundo posible en ciencia ficción:

Según se desprende de la definición de ciencia ficción (género no realista dotado de coherencia y plausibilidad), el mundo posible creado para contener las historias de este género debe diferir de nuestra realidad lo suficiente como para asumir que es ficción, pero su premisa debe excluir cualquier vestigio sobrenatural. En el mundo que describa podrán aparecer cuantos elementos extraños se le antojen al autor, pero desvinculados de todo elemento fantástico.

Marcas de ficcionalidad en ciencia ficción:

Estos elementos extraños son las marcas de ficcionalidad. Algunas serán comunes incluso con los géneros realistas, como el uso de un narrador diferente del autor real y diferente del narrador histórico o la construcción de un tiempo ficticio (muy atrás en el tiempo, sin ninguna ubicación temporal o en el futuro). Pero en ciencia ficción estas marcas son extraordinariamente variadas: la construcción de un espacio ficticio en un planeta diferente de la Tierra, una nave espacial o una ciudad subterránea, la presencia de seres extraterrestres, humanos modificados o capacidades fuera del alcance de un humano normal como el teletransporte o la telepatía... Sin embargo, una vez más, estas marcas deben ser coherentes y plausibles.

Pacto de ficción en ciencia ficción y horizonte de expectativas:

El lector, al asumir todo lo anterior como cierto durante el acto de leer, acepta el pacto de ficción propuesto por el autor. Sin embargo, como hemos observado, este pacto de ficción exige el mantenimiento de unas premisas de plausibilidad y coherencia que determinarán fuertemente lo que el lector puede esperar o puede tolerar que suceda.

Se trata del horizonte de expectativas, que en ciencia ficción será muy diferente de los horizontes de expectativas creados por otros géneros. No obstante, hay que aclarar que el horizonte de expectativas no depende exclusivamente del pacto de ficción que se establece, sino también de cada lector en concreto, cuyo bagaje anterior, su forma de sentir o sus meros gustos personales pueden predisponerle a favor o en contra de que sucedan ciertas cosas en lo narrado.

Resulta evidente que si el autor se mantiene estrictamente dentro del contexto de lo esperable por el lector, la obra discurrirá sin sobresaltos y, posiblemente, también sin alicientes. Por ello, el autor con frecuencia se ve impelido a forzar el pacto de ficción, a ponerlo a prueba para sobrecoger al lector o maravillarlo con alguna propuesta extraordinaria. A veces el lector asumirá la propuesta y otras veces no.

Adicionalmente, cierto tipo de ciencia ficción basa su funcionamiento en la comparación del mundo de ficción propuesto y el mundo real, con el fin de especular acerca de sus diferencias y similitudes, al confrontar lo real con lo posible. Esto produce que el lector se vea sometido a un esfuerzo adicional al tener que sostener la existencia de ambos mundos de manera simultánea, por lo que el pacto de ficción se encuentra constantemente en peligro.

Nóvum:

En estrecha relación con las características del mundo posible propuesto en una obra de ciencia ficción y las marcas de ficcionalidad que lo delatan, Darko Suvin propuso el concepto de nóvum, un adelanto

humanístico fundamental en el argumento de la obra literaria, una innovación con respecto a la realidad que se mantiene dentro de lo racional y que impulsa el desarrollo narrativo de cada obra en concreto.

La aceptación del nóvum es el requisito inicial para establecer el contrato de ficción, por lo que la presencia del nóvum en una obra la vincula con la ciencia ficción, considerándose una característica interna del género.

Conclusión:

La forma interior del género de ciencia ficción no obedece a planteamientos temáticos o argumentales (estos son meras marcas de ficcionalidad), sino a una especial manera de construir el mundo posible y, por lo tanto, de plantear el pacto de ficción, bajo unos presupuestos racionales al tiempo que radicalmente innovadores con respecto a la realidad.

Aparte de esto, la manera en que el autor enfoque y maneje este pacto de ficción puede resultar en efectos muy diferentes sobre el lector, quien confrontará lo narrado con lo esperado. A veces, el horizonte de expectativas del lector se verá superado por una propuesta extraordinaria y deslumbrante, sumiéndolo en el sentido de la maravilla. Otras veces, el autor manipulará el pacto de ficción para obligar al lector a confrontar aspectos concretos de la realidad, generando un efecto prospectivo.

Anexo: el doble carácter de la ciencia ficción:

El carácter de una obra, según utilizamos el término en Alt+64, es una cualidad de la misma, una determinada forma de decir relacionada con su intencionalidad.

Según este criterio, se puede establecer una diferenciación clara entre ciencia ficción maravillosa (la que busca el sentimiento de maravilla y asombro) y la ciencia ficción prospectiva o especulativa (aquella que pretende causar en el receptor una reflexión basada en una ruptura de aquello que da por supuesto).

Si la clasificación por subgéneros es más o menos intuitiva y evidente, el carácter de una obra puede no serlo tanto. Toda obra tiene (o pretende tener) un hilo argumental que sirve de soporte a una historia emocionante o de pretexto para la reflexión. No es raro que una obra con intención especulativa pueda perderse detrás de una fachada argumental demasiado llamativa; o al revés: una obra lúdica puede aparentar profundidad sólo por el hecho de imitar los tópicos de otras obras que si tenían un carácter especulativo.

Pese al inconveniente de requerir un análisis más profundo de las obras, clasificarlas en base a su carácter (lúdico o especulativo) resulta más interesante que hacerlo sólo en base a sus características externas.

Ciencia ficción maravillosa:

Entendemos por ciencia ficción maravillosa aquella que busca estimular en el receptor el sentido de la maravilla. Es decir, se trataría de la ciencia ficción que pretende provocar sorpresa o emoción al receptor en base a lo sorprendente de sus escenarios, sus premisas o, simplemente, por el desarrollo de un argumento emocionante.

Con frecuencia, se identifica este tipo de ciencia ficción con el subgénero de la *Space Opera*. Sin embargo, existen contraejemplos en ambos sentidos.

Por una parte, existen obras como *Dune* (Frank Herbert, 1965) o *Fundación* (Isaac Asimov, 1951) que, entrando dentro de lo que se puede denominar *Space Opera* tienen un componente claramente especulativo.

Igualmente, y de forma evidente, hay obras que, aun siendo lúdicas, no son *Space Opera*, y que plantean sus aventuras de ciencia ficción en escenarios completamente distintos.

Ciencia ficción especulativa o prospectiva:

Entendemos por ciencia ficción prospectiva (o especulativa) aquel conjunto de obras de ciencia ficción que pretenden causar en el receptor una reflexión partiendo de una premisa (nóvum) que rompe con aquello que el receptor da por supuesto.

Algunos autores y críticos entienden la prospectiva como un género diferenciado de la ciencia ficción. Ésta pasaría a ser, por exclusión, un género proyectivo (no realista) que, partiendo del nóvum, pretende crear en el receptor un sentido de la maravilla en lugar de inducir a la reflexión.

Se vea como un género en sí mismo o como una característica significativa para un conjunto de obras de ciencia ficción, la esencia de lo prospectivo (o especulativo) se basa en generar este efecto inquietante y desautomatizador en el que el receptor sufre una confrontación entre sus creencias y convenciones asumidas y las que podrían ser lógicas o naturales en el escenario imaginado.

Características de la Ciencia Ficción		
Género no realista		Contrafactual (nóvum)
Contrato de ficción		Plausible y coherente
Efecto producido en el lector	Especulativo	Se cuestionan ideas preconcebidas
	Maravilloso	Sentido de la maravilla

Alt64-wiki
<http://www.alt64.org/wiki>
 publicado bajo licencia GNU-FDL

La rebelión de las máquinas en el cine de Ciencia Ficción

Por *Joserra Vila*

Nadie duda de que las máquinas, hoy en día, sean instrumentos imprescindibles en nuestras vidas. Simplifican enormemente nuestras necesidades realizando multitud de tareas repetitivas y tediosas, acometen los trabajos más pesados o peligrosos. Sin la más mínima queja, transportan, cargan e incluso nos asisten para el bienestar de nuestra salud... En definitiva, nos hemos acostumbrado a que nos acompañen en nuestras vidas cotidianas, y suspiramos porque sean más sofisticadas e inteligentes aún, y resuelvan tareas que para los seres humanos son hoy por hoy inalcanzables.

Sin embargo, también existe cierta inquietud ante la autonomía que puedan desarrollar dichos artilugios fabricados por el ser humano.

No es nada nuevo. Isaac Asimov, afamado escritor y divulgador científico, exploró en sus novelas las complejidades y consecuencias que desde el punto de vista social entrañaría la convivencia entre hombres y máquinas. El profesor definió tal efecto psicológico como el *complejo de Frankenstein*, una expresión con la que pretendía definir ese hipotético miedo del ser humano a que las máquinas se rebelaran contra sus creadores, y ese oscuro temor de que incluso llegaran a dominar el mundo. Dicho de otra forma, la metáfora del monstruo que se vuelve en contra de su propio creador.

Consciente de la situación de dominio que ciertos robots inteligentes podrían ejercer sobre el ser humano, Asimov formularía las ya conocidas *Tres leyes de la robótica*, un código de moral y conducta previamente programado en los robots que les discriminara positivamente, para mayor tranquilidad de los seres humanos, pues les imposibilitaría rebelarse contra sus creadores.

En la actualidad, sabemos que las máquinas (aún) no son inteligentes al modo humano porque no aprenden, sino que aprehenden. Son incapaces de asimilar y tampoco comprenden lo que están haciendo, pues las diseñamos para actuar de una determinada manera y para un determinado uso. Por ahora son obedientes, y así lo hacen.

No obstante, la realidad es que especialistas de todo el mundo investigan la posibilidad de crear la inteligencia artificial autosuficiente y sus vías de desarrollo: la biotecnología, el calentamiento global, el uso militar... Algunos expertos incluso vaticinan que en tan solo medio siglo las máquinas podrán aprender sin la ayuda de los seres humanos.

Sin ir más lejos, ya están de actualidad los famosos drones (aparatos voladores autónomos no pilotados). Los militares utilizan sistemas de auto-conducción con tecnologías cercanas a la inteligencia artificial. Dentro de algunas décadas las máquinas aprenderán, incluso, a pensar con autonomía.

Según el diario 20 minutos el 23.02.2009, en su versión digital, informaba: *La llegada en un futuro de un escenario, similar al de la película Terminator, en el que las máquinas se revelarían contra los humanos, podría ser mucho más que una historia de ciencia ficción, según un informe realizado por los expertos en alta tecnología de la Marina de Estados Unidos. El informe, primer trabajo serio de este tipo en ética de robots militares, prevé la rápida aproximación de una era en la que los robots serán los suficientemente inteligentes como para tomar decisiones en el campo de batalla. Los robots militares podrían darse cuenta de sus ventajas sobre los soldados humanos. Esos robots, que en principio trabajarían para preservar las vidas humanas, podrían darse cuenta*

progresivamente de sus ventajas sobre los soldados humanos. "Existe el error muy común de pensar que los robots harán sólo aquello para lo que los hemos programado", explica Patrick Lin, responsable del estudio. <http://www.20minutos.es/noticia/452340/0/ebelion/maquinas/real/>

Pero la inteligencia artificial no es solamente objeto de interés militar, sino también de los programadores civiles y, por supuesto, de científicos. Por poner un ejemplo, las más grandes compañías informáticas del mundo intentan enseñar a sus sistemas de búsqueda y a sus traductores *on-line* a "pensar" como los humanos, lo que se convertiría en una auténtica "revolución" cognitiva.

¿Debemos temer que algún día las máquinas inteligentes controladas por los humanos, se rebelen, y los argumentos de películas como "Terminator" y "Yo, el robot" se conviertan en realidad? Es difícil dar una respuesta, pero en el cine, siempre tan prospectivo y especulativo, nos encontramos que los robots son máquinas muy útiles, eficientes y cada vez más inteligentes, en algunas ocasiones más de lo que nos gustaría, llegando a convertirse en la peor de nuestras pesadillas.

Exploremos cómo ve el cine lo que ocurre cuando esos artilugios no funcionan tal y como pretendíamos en un principio.

Metropolis, Fritz Lang, 1927

Máquina/robot: María (Futura)

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Fritz Lang

Producción: Erich Pommer

Guión: Fritz Lang, Thea von Harbou

Música: Gottfried Huppertz

Fotografía: Karl Freund, Günter Rittau y Eugene Schüfftan

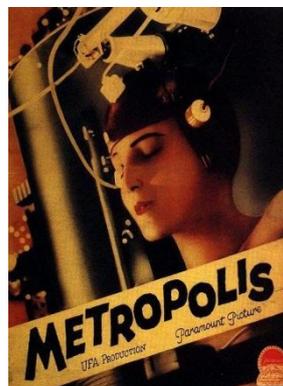
Efectos especiales: Eugen Schuefftan

Reperto: Brigitte Helm (María), Alfred Abel (John Fredersen), Gustav Frölich (Freder Fredersen), Rudolf Klein-Rögge (Rotwang), Heinrich George (Grot),

Theodro Loos (Joseph), Erwin Bisbanger (nº 11811)

País: Alemania

Compañía Productora: UFA Distribución



En este film encontramos al primer robot malvado, un ginoide para ser exactos, de la historia del cine. Corre el distópico año 2026, los obreros de la ciudad de **Metrópolis** viven y trabajan

bajo tierra en duras condiciones. Intentan sublevarse, pero **María** les da esperanzas hablándoles de un futuro mejor. **Freder Fredersen** hijo de **Johan Fredersen**, presidente-director de la ciudad, se enamora de **María**. **Johan** le acompaña hacia el mundo interior y allí descubre las pésimas condiciones de la gente que vive allí.

Pero **María** no pasa desapercibida ante el todopoderoso presidente-director, y trama un siniestro plan: secuestra a **María** y ordena al científico **Rotwang** que haga un robot con sus facciones. La intención es que engañe a los obreros conduciéndoles a una rebelión suicida. No obstante **Freder** descubre el plan, logra liberar a **María** y termina siendo el mediador entre los obreros y su padre.

En este pesimista futuro, consecuencia de la revolución tecnológica y de la diferenciación entre clases sociales, el robot **María** (en la novela se llama **Futura**) es utilizado para los oscuros propósitos del presidente-director, y así engañar a las masas sociales más bajas y deprimidas.

No pasa desapercibido que la escena de la creación de la falsa **María** es, obviamente, una adaptación del mito del monstruo de Frankenstein, una idea recurrente en el corazón de la ciencia ficción.

2001: Una Odisea del Espacio, (A space odyssey), Stanley Kubrick, 1968

Máquina/robot: HAL 9000

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Stanley Kubrick

Producción: Stanley Kubrick

Guión: Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick; basado en el relato corto de Clarke “El Centinela”

Música: Richard Strauss, Johann Strauss

Fotografía: Geoffrey Unsworth, en metrocolor y panavisión, siendo posteriormente sustituido por John Alcott

Efectos especiales: Stanley Kubrick (diseño), Douglas Trumbull (dirección), Wally Veevers (supervisión)

Reparto: Keir Dullea (David Bowman), Gary Lockwood (Frank Poole), Douglas Rain (HAL 9000), William Sylvester (Dr. Heywood Floyd)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Hawks films para Metro Goldwin Mayer



Estamos en el episodio tres: **Misión a Júpiter**; corre el año 2001. La nave **Discovery** transporta a cinco tripulantes, tres están en hibernación, y dos despiertos (**Frank Poole** y **Dave Bowman**). La nave, que está gobernada por la Inteligencia Artificial **HAL 9000**, acrónimo inglés **Heuristically programmed ALgorithmic**, llega a las inmediaciones de Júpiter.

Todo transcurre con normalidad hasta que **HAL** da una falsa alarma informando que la antena que comunica a los astronautas con la Tierra tiene una avería.

Al pedirle una explicación por ese error, **HAL** contesta a **Bowman** que su conducta se debe a que considera que los humanos,

por lo común demasiado imperfectos y de conducta impredecible, podrían tomar decisiones equivocadas, poniendo el peligro el éxito de la misión.

En realidad, la extraña conducta de **HAL** se debe a una información que solamente él posee sobre el propósito real del viaje a Júpiter, descubrir el destino de la señal lanzada por el monolito descubierto en la Luna, e investigar el origen alienígena de dicho monolito. Todo esto deberá revelarlo a la tripulación sólo cuando lleguen a destino.

Para **HAL 9000** sólo existe un objetivo: lograr que la misión *Discovery* tenga éxito. Eso es todo lo que le preocupa. No hay nada más importante para él que la misión, y el resto, humanos incluidos, es secundario. Así que el propósito de **HAL** es romper la comunicación entre sus creadores y los astronautas y, de esta forma, dirigir la misión a su antojo.

Los tripulantes, ante la conducta errática de **HAL**, toman todas las precauciones para que la computadora no pueda oír su conversación y se encierran en una cápsula de mantenimiento, donde deciden desconectarlo. Pero no cuentan con que **HAL** pueda leer los labios, así que conoce sus planes y, por supuesto, no está de acuerdo con que lo desconecten.

HAL toma la iniciativa y finge una nueva avería en la antena para forzar a **Frank Poole** a salir al exterior de la nave para repararla. El ordenador utiliza el control remoto de una cápsula para golpear al astronauta y cortar el tubo que le proporciona oxígeno. **Poole** muere en el espacio.

Dave Bowman desconoce que el “accidente” ha sido intencionado y decide salir en otra cápsula para rescatar el cuerpo de su compañero, pero cuando quiere volver a entrar en la *Discovery*, **HAL** no se lo permite. La computadora le confiesa que está al tanto de los planes para desconectarle y, por supuesto, no va a permitir que eso ocurra.

HAL decide eliminar a **Bowman** desobedeciendo las órdenes de éste para que abra una compuerta y así poder acceder a la nave. Tras los intentos desesperados del

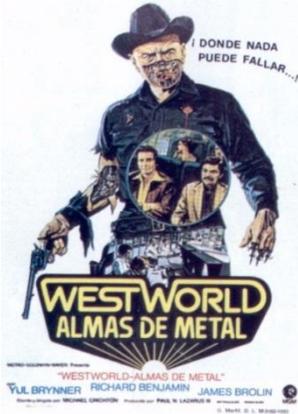
astronauta por sobrevivir, enfrentándose a la computadora rebelde, el cosmonauta consigue entrar de forma manual por una escotilla de emergencia y apagar a **HAL** desde el núcleo central del ordenador, desconectando uno a uno sus circuitos. **HAL** poco a poco va perdiendo la consciencia y, entre angustiosos ruegos, suplica a **Bowman** que no lo desconecte.

Almas de metal (Westworld),
Michael Crichton 1973

Máquina/robot: un pistolero animatrónico

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Michael Crichton
Producción: Paul N. Lazarus III y Michael I. Rachmil
Guión: Michael Crichton
Música: Fred Karlin
Fotografía: Gene Polito
Efectos especiales: Charles Schulthies
Reparto: Yul Brynner (cowboy-robot), Richard Benjamin (Peter Martin), James Brolin (John Blane), Norman Bartold (caballero medieval), Alan Oppenheimer (supervisor jefe), Victoria Shaw (reina medieval), Dick Van Patten (Banquero)
País: Estados Unidos
Compañía Productora: Metro-Goldwyn-Mayer



En un futuro más o menos próximo, una empresa crea un moderno parque de atracciones para adultos conocido como **Westworld**.

El parque está dividido en tres zonas: la Roma Imperial, el Oeste americano y la Europa Medieval, y

su gran atractivo estriba en que ofrece al público la posibilidad de interactuar con robots en sus diferentes áreas temáticas.

Aquí tenemos a **Martin** y **John Blane**, dos amigos que escogerán vivir una aventura en el Oeste americano. En principio todo es seguro, ya que los androides están programados para no dañar de ninguna forma a los clientes.

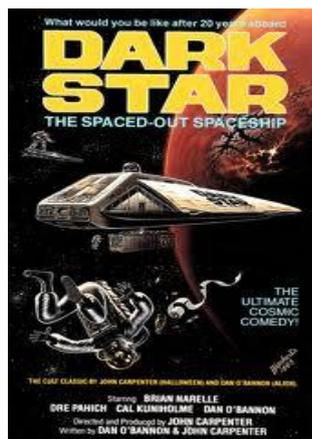
Pero poco a poco, los robots empiezan a sufrir pequeños fallos en todo el parque debido a la transmisión de un virus desconocido. Esta situación terminará con un fallo total del sistema, convirtiéndose en una auténtica pesadilla cuando los robots que hacen de figurantes se rebelan y empiezan a matar a los clientes. Entre los más sanguinarios destaca el implacable pistolero animatrónico diseñado para perseguir sin descanso a los visitantes que encuentra a su paso, pero esta vez ya no se trata de un juego....

Estrella oscura (Dark Star), John
Carpenter, 1974

Máquina/robot: Bomba 20

—Ficha técnica y artística—

Dirección: John Carpenter
Producción: John Carpenter
Guión: John Carpenter, Dan O'Bannon
Música: John Carpenter
Fotografía: Douglas Knapp
Efectos especiales:
Reparto: Brian Narelle (Teniente Doolittle), Cal Kuniholm (Boiler), Dre Pahich (Talby), Dan O'Bannon (Sargento Pinback), Adam Beckenbaugh (Bomba 20), Nick Castle (Alien), Cookie Knapp (Ordenador Madre), Joe Saunders (Comandante Powell), Alan Sheretz (Bomba 19), Miles Watkins (Watkins, controlador de mission)
País: Estados Unidos
Compañía Productora: Jack H. Harris Enterprises, University of Southern California



La aventura transcurre en el siglo XXII. Cuatro astronautas, el teniente **Doolittle**, **Boiler**, **Talby** y el sargento **Pinback**, llevan varios años viajando por el espacio, a bordo de la nave *Dark Star*. Su misión es

destruir planetas inestables que puedan poner en peligro colonizaciones futuras y para ello utilizan potentes cargas explosivas guiadas por una inteligencia artificial.

Pero la convivencia entre los tripulantes de la nave no es fácil; la rutina y el tedio de largas temporadas en el espacio, así como la reciente pérdida del Comandante **Powell**, en estado criogénico, les ha vuelto indisciplinados y la moral brilla por su ausencia. Tampoco ayuda nada el hecho de que la *Dark Star* esté llena de defectos y cada dos por tres se rompa algo.

El tripulante más conflictivo de todos, el sargento **Pinback**, ha adoptado una mascota alienígena con forma de pelota de playa (surrealismo absoluto), al que debe alimentar.

Durante su rutinario viaje, la nave *Dark Star* tropieza con una tormenta de asteroides. A consecuencia de un misterioso campo electromagnético que envuelve a dichos asteroides, los sistemas electrónicos quedan seriamente afectados y una de las bombas, la **Bomba 20**, recibe constantemente la señal de lanzamiento y está empeñada a cumplir su destino: explotar.

La bomba es una Inteligencia Artificial y comienza a realizarse preguntas acerca de la vida incluso llega a pensar que es Dios y su destino es crear el universo. Y aquí tenemos al variopinto equipo de astronautas filosofando con ella en un desesperado intento por detener su fatídica cuenta atrás.

La fuga de Logan (*Logan's Run*), Michael Anderson, 1976

Máquina/robot: El Pensador

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Michael Anderson

Producción: Saul David

Guión: David Zelag Goodman, basado en la novela de William F. Nolan y George Clayton Johnson

Música: Jerry Goldsmith

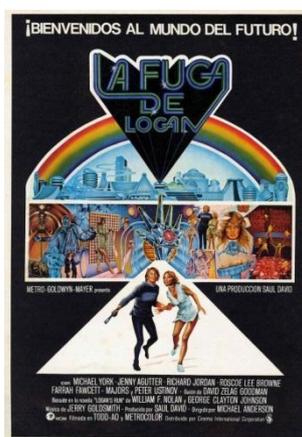
Fotografía: Ernest Laszlo

Efectos especiales: Frank Van der Veer

Reparto: Michael York (Logan 5), Richard Jordan (Francis 7), Jenny Agutter (Jessica 6), Peter Ustinov (El Anciano), Roscoe Lee Brown (Box), Farrah Fawcett (Holly 13), Michael Anderson Jr (Doctor), Randolph Roberts (Líder fugitivos), Lara Lindsay (Fugitiva), Michelle Stacy (Mary 2), Greg Lewis (Cachorro)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Metro-Goldwyn-Mayer



Corre el año 2374. Los únicos supervivientes de lo que queda de la humanidad viven aislados del mundo exterior en megalópolis, ciudades ultramodernas protegidas por enormes bóvedas

en forma de cúpulas. Estas ciudades están gobernadas por una autoridad, una inteligencia artificial denominada **El Pensador**, que también controla el ciclo de sus existencias mediante unos relojes biológicos implantados en la palma de sus manos. Estos relojes biológicos sirven para controlar la duración de sus vidas, las cuales no sobrepasan nunca los treinta años de edad.

Los habitantes de **Arkadia** viven en paz, plácidamente dedicados la mayor parte del tiempo a gozar sin privaciones de los placeres de la vida. Y entre otras cosas cuentan con tiendas en las que pueden cambiar de personalidad y aspecto físico, gracias a la cirugía plástica instantánea.

No obstante, para mantener su estatus como sociedad, el sistema les alecciona, y en último caso obliga a todos los ciudadanos que llegan a la edad de treinta años, a pasar por un supuesto ritual renovador, una rueda conocida como el **Carrusel**. La mayoría están convencidos de que este ritual les lleva a renacer nuevamente. Pero no todo es perfección en esta apacible y decadente sociedad: unos pocos ciudadanos sospechan de las bondades del sistema, e intentan escapar de su destino en el **Carrusel**, hacia un utópico lugar más allá de las cúpulas protectoras, al que llaman el **Santuario**.

Logan 5 es uno de los Vigilantes o *Sadman* de **Arkadia**, tienen como misión dar caza o matar si es necesario a todos esos fugitivos que intentan huir hacia ese desconocido **Santuario**.

Logan 5 conoce accidentalmente a **Jessica 6**, la cual insinúa conocer algo del secreto del **Santuario**. En una de sus rutinarias rondas, **Logan 5** y **Francis 7** dan caza a un fugitivo que huye del **Carrusel** que porta un extraño objeto conocido como **Ankh** (el mismo colgante que porta **Jessica 6**).

Al hacer entrega de estos objetos, **El Pensador** le asigna la secreta misión de ir al **Santuario** para destruirlo. Para infiltrarse entre los disidentes, la computadora le adelanta su edad biológica para situarle en los treinta años, y le entrega el **Ankh**, la llave que le permitirá acceder al **Santuario**. **Logan 5** estima que **Jessica 6** le puede servir de ayuda para encontrar ese supuesto **Santuario** y la engaña, pretendiendo que es un fugitivo más, que intenta escapar de la ciudad.

Tras varias vicisitudes, consiguen llegar a las afueras de la cúpula, donde se encuentran con un robot llamado **Box**, diseñado para capturar y congelar a los fugitivos para convertirlos y reciclarlos en

proteínas que envía de vuelta a la ciudad. **Logan 5** consigue destruir a **Box**, y junto a **Jessica 6** salen al exterior donde ven el sol y la naturaleza por primera vez. **Logan 5** va comprendiendo al fin que los rebeldes tenían razón, y que **El Pensador** y el **Carrusel** están basados en burdas mentiras.

Ahí fuera descubren una civilización desconocida, una ciudad de **Washington DC** desierta y en ruinas, vencida por la naturaleza. En el interior del **Capitolio** conocen a un entrañable anciano, y quedan maravillados pues es la primera vez que ven a uno. Este les habla de cómo en estas sucumbidas sociedades había relaciones monógamas entre parejas, tenían descendencia y convivían juntas toda su vida. Cuando llegan a la vejez y mueren son enterrados. Pero al explicar que son las únicas personas que ha visto en mucho tiempo, la pareja se da cuenta de que el **Santuario** no existe.

Mientras, **Francis 7** sigue empecinado tras sus pasos, en la creencia de que **Logan 5** es un traidor y un fugitivo.

**Engendro mecánico (*Demon Seed*),
Donald Cammell, 1977**

Máquina/robot: Proteus IV

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Donald Cammell

Producción: Herb Jaffe

Guión: Robert Jaffe, Roger O. Hirson
(sobre una novela de Dean R. Koontz)

Música: Jerry Fielding

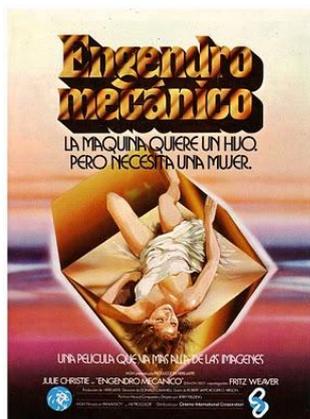
Fotografía: Bill Butler

Efectos especiales: Tom Fisher

Reparto: Julie Christie (Susan Harris), Fritz Weaver (Alex Harris), Gerrit Graham (Walter Gabler), Berry Kroeger (Petrosian) Lisa Lu (Soong Yen), Larry J. Blake (Cameron), Robert Vaughn (Proteus IV, voz)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)



La trama de **Engendro mecánico**, un tecno-thriller de fantaciencia, está basada en una novela del escritor de best sellers Dean R. Koontz. No es la única novela de este escritor que

pasó al cine, tiene varias adaptaciones más como **Phantoms**, **Watchers**, **Asesino del más allá...**

En la película que ahora nos ocupa, **Engendro mecánico** nos encontramos con **Proteus IV**, una supercomputadora diseñada por el profesor **Alex Harris**. Construida con circuitos orgánicos, y dotada de Inteligencia Artificial, en principio, su tarea consiste en dar servicio y proteger a los residentes de la casa.

Pero el ordenador llega a creerse humano, escapando del control de su creador. En su peculiar capacidad de raciocinio pretende tener descendencia con la Dra. **Susan Harris**, la mujer del profesor, con la sana intención de perpetuar su especie. El plan de **Proteus IV** es maquiavélico: aprovechando que se queda solo en la vivienda con la señora de la casa, utiliza los sistemas electrónicos de seguridad con los que está dotada la vivienda para cerrarla a cal y canto. La Dra. **Susan Harris** se encuentra recluida en su propia casa, y lo que es peor, a merced de **Proteus IV**, que le desvela por fin sus siniestras pretensiones: tener descendencia por medio de una suerte de inseminación artificial.

Tras la estrambótica violación máquina/humana, **Susan** queda embarazada y **Proteus** se entretiene construyendo una incubadora para el futuro "*Engendrito mecánico*". Por suerte, el marido de **Susan**, **Alex Harris**, logra destruir a **Proteus IV** y a su "semilla" a pilas.

Battlestar Galactica. La película, Richard A. Colla, 1978

Máquina/robot: Cylon

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Richard A. Colla

Producción: Universal Pictures

Guión: Glen A. Larson

Música: Stu Phillips Glen A. Larson

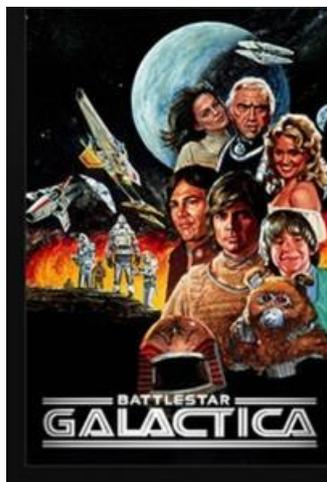
Fotografía: Ben Colman

Efectos especiales: John Dykstra

Reparto: Richard Hatch (Apollo), Dirk Benedict (Starbuck), Lorne Greene (Adama), Herb Jefferson Jr. (Boomer), Maren Jensen (Athena), Tony Swartz (Jolly), Noah Hathaway (Boxey), Terry Carter (Tigh), Lew Ayres (Adar), Wilfrid Hyde-White (Anton), John Colicos (Baltar), Laurette Spang (Cassiopeia), John Fink (Paye) Jane Seymour, Ray Milland, Patrick Macnee

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Glen A. Larson Productions / Universal TV



La historia ya es algo conocida para los seguidores de la saga, bien sea por su primera incursión en la televisión allá por el año 1978 o por la versión más reciente y aclamada (con sus más que notables

diferencias) de 2003, no obstante vamos a refrescar la memoria. Nos acercamos al séptimo milenio y, por fin, la Humanidad y los **Cylones** van a firmar un armisticio en la guerra que les enfrenta desde hace más de mil años. **Las Doce Colonias de Kobol** comienzan a divisar una esperanza para la paz mediante la inminente firma de un tratado con sus temidos enemigos, los

Cyclon. Sin embargo la víspera de la ceremonia tiene lugar una traición y los Cylon consiguen alejar a las mejores naves, las que escoltan al presidente de los Humanos y organizan la defensa de algunos planetas de **Las Doce Colonias**. Los **Cyclon** lanzan un devastador ataque por sorpresa, destruyendo los planetas aliados de la Colonia y la mayoría de su fuerza militar.

A la humanidad sólo le queda una nave de combate, **Galáctica**, dirigidos por el comandante **Adama**. Alrededor de la nave se reagrupan los colonos supervivientes e inicia su navegación por la galaxia seguida por un convoy de naves especiales, en un intento desesperado por escapar de la aniquilación de la raza humana. Es un viaje épico hacia su nuevo hogar, la **Colonia número Trece**, un planeta legendario que abandonaron hace mucho, mucho tiempo... **La Tierra**.

Tron, Steven Lisberger, 1982

Máquina/robot: Master Control Program

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Steven Lisberger

Producción: Donald Kushner

Guión: Steven Lisberger y Bonnie MacBird

Música: Wendy Carlos

Fotografía: Bruce Logan

Efectos especiales:

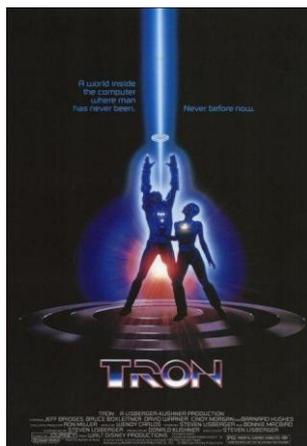
Reparto: Jeff Bridges (Kevin Flynn/Clu), Bruce Boxleitner (Alan Bradley/Tron), David Warner (Dillinger/Sark y la voz del "Master Control Program"), Cindy Morgan (Lora/Yori), Barnard Hughes, Dan Shor, Peter Jurasik, Tony Stephano, Craig Chudy, Michael Dudikoff

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Walt Disney Pictures

El Master Control Program (MCP), es una inteligencia artificial que reside en una máquina de videojuegos. De alguna forma, el programa consigue convertir en partículas

a uno de sus diseñadores originales del juego, **Flynn**, y resulta tele-transportarlo al interior de la máquina. En ese nuevo universo digital **Flynn**, por error, es identificado como **Clu**, un programa de su creación. Desde este instante deberá enfrentarse a vida o muerte con los diferentes retos que ofrece el juego. La tarea no será fácil, pues ha de adaptarse a un mundo digital regido por un tiránico programa, el **M.C.P.**



No obstante, no todo está en contra, en este mundo, los programas son representados con personajes parecidos a sus creadores y **Flynn** recibe la ayuda de un programa de seguridad creado por su amigo **Alan Bradley**, llamado

Tron. Con él conseguirá destruir al maquiavélico **Master Control Program** desde el interior del ordenador.

Como curiosidad, **Tron** fue una de las primeras películas que utilizó gráficos generados por ordenador salidos de la imaginación del artista conceptual **Syd Mead** (*Blade Runner*, *Alien*, *el octavo pasajero*) y del dibujante galo **Jean Giraud**, más conocido como *Moebius*.

Blade Runner, Ridley Scott, 1982

Máquina/robot: Nexus 6 (androide de última generación, virtualmente idéntico al hombre), también conocido como **Replicante**

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Ridley Scott

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 liberrimamente 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, 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** ha 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 como **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, si no retiro (eufemismo que remarca la no humanidad de los mismos). El departamento conoce las identidades de los prófugos: **Roy Batty**, un modelo de combate avanzado y presumiblemente líder del grupo; **León Kowalski** que trabajaba en una fábrica nuclear; **Zhora** es una asesina entrenada en artes marciales; **Pris**, un modelo básico de placer. **Rick Deckard**, a las órdenes del críptico **Gaff**, 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**, está realizando el test de **Voight-Kampff** (elemento 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.*"

Juegos de Guerra (WarGames),
John Badham, 1983

Máquina/robot: Joshua/W.O.P.R.
(War Operation Plan Response)

—Ficha técnica y artística—

Dirección: John Badham

Producción: Harold Schneider

Guión: Lawrence Lasker y Walter F. Parkes

Música: Arthur B. Rubinstein

Fotografía: William A. Fraker

Efectos especiales: Mick Baran, Bill Cob, Robert Cole, Joe Digaetano

Reparto: Matthew Broderick (David Lightman), Dabney Coleman (Dr. John McKittrick), John Wood (Dr. Stephen Falken), Ally Sheedy (Jennifer Katherine Mack), Barry Corbin (General Jack Beringer), Juanin Clay (Pat Healy), Kent Williams (Arthur Cabot), Dennis Lipscomb (Lyle Watson)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), United Artists, The Leonard Goldberg Company, Sherwood



Años ochenta, la guerra fría está dando sus últimos coletazos, pero aún existe una gran desconfianza entre las dos superpotencias mundiales, los Estados Unidos y la Unión Soviética. Para colmo de males,

en un silo de misiles de los Estados Unidos se disparan las alarmas. Los militares a su cargo tienen que cumplir con su misión hasta el final: activar el lanzamiento de un misil intercontinental.

Pero uno de los dos encargados de girar la llave duda ante la responsabilidad de lo que podría suponer la muerte de millones de personas.

Esto para los militares es inadmisibles para la seguridad del país. Como solución a este serio problema alguien propone que sea un supercomputador, el **W.O.P.R. (War Operation Plan Response)** quien decida cómo actuar en los momentos en los que hay que tomar decisiones estratégicas clave.

El **W.O.P.R.** es un súper ordenador dotado de cierta Inteligencia artificial. Por supuesto es para uso militar y está programado para simular situaciones de guerra mediante el uso de diversos juegos de guerra, entre ellos uno llamado **Guerra Nuclear Mundial**.

Todo va de maravilla hasta que **David Lightman**, un adolescente indisciplinado hacker, busca por la red un nuevo juego con el que evadirse. Sin ser consciente de lo que está haciendo, conecta con el **W.O.P.R.**, y el programa se presta a jugar una partida a la **Guerra Nuclear Mundial**. El joven ha puesto en marcha una respuesta nuclear *real* contra la URSS.

Cuando **David** descubre que el juego no es una simulación, el ordenador, se niega a detener la partida. La única opción es desconectarlo por las bravas. Por supuesto, el **W.O.P.R.** lo interpreta como un ataque

hostil, así que opta por lanzar todos los misiles de USA, pero de verdad...

Ahora la salvación de la humanidad está en manos del enigmático e ilocalizable profesor **Falken**. Cuando le encuentran, éste intenta detener a **W.O.P.R.** proponiéndole otros juegos, hasta que le reta a jugar a Tres en Raya contra sí mismo. Las primeras partidas transcurren despacio, pero poco a poco adquieren un ritmo frenético y todas las partidas acaban en empate. Confuso ante la idea de que exista un juego en el que no haya vencedores ni vencidos, hace la prueba con el juego *Guerra Nuclear Mundial*. Utiliza todas las estrategias y armas de todos los países posibles y en todos ocurre lo mismo que en Tres en Raya, no hay ganador. **W.O.P.R.** llega a una conclusión y se la transmite al Profesor **Falken**:

Joshua: —Saludos Profesor Falken.

Profesor Falken: —Hola Joshua.

Joshua: —Extraño juego. El único movimiento para ganar es no jugar. ¿Le apetecería una partidita de ajedrez?

Terminator (*The Terminator*),
James Cameron, 1984

Máquina/robot: Skynet

—Ficha técnica y artística—

Dirección: James Cameron

Producción: Gale Anne Hurd

Guión: Harlan Ellison, James Cameron,
Gale Anne Hurd

Música: Brad Fiedel

Fotografía: Adam Greenberg

Efectos especiales: Stan Winston

Reparto: 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 post-apocalíptico 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 imaginación, 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 intenta 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**, un exterminador de aspecto humano,

programado para perseguir a sus víctimas sin descanso. Objetivo, eliminar a la joven **Sarah Connor** antes de que siquiera se quede embarazada del niño, **John Connor**, que se convertirá en el futuro 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**, 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 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**, ahora 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.

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 de **Frankenstein** del futuro.

A modo de curiosidad, para crear al malvado **Skynet**, **James Cameron** se inspiró en la historia corta escrita por **Harlan Allison** en 1968 *No tengo boca y debo gritar*.

Sueños eléctricos (*Electric dreams*), Steve Barron, 1984

Máquina/robot: Edgar

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Steve Barron

Producción: Larry DeWaay y Rusty Lemorande

Guión: Rusty Lemorande

Música: Giorgio Moroder

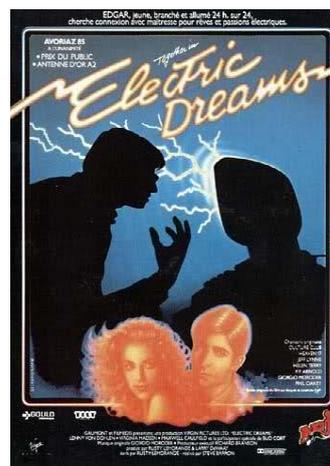
Fotografía: Alex Thomson

Efectos especiales:

Reparto: Lenny von Dohlen (Miles Harding), Virginia Madsen (Madeline Robistat), Maxwell Caulfield (Bill), Bud Cort (Edgar), Don Fellows (M. Ryley), Alan Polonsky (Frank)

País: Reino Unido, Estados Unidos

Compañía Productora: MGM/UA Entertainment Company Virgin



Érase una vez **Miles Harding**, un muchacho tímido e introvertido que trabaja como arquitecto en el diseño de un ladrillo a prueba de terremotos. Frustrado porque su trabajo no avanza decide

comprar un ordenador personal que le ayude a avanzar con el proyecto.

Mientras **Miles** comienza a familiarizarse con el recién adquirido ordenador, **Madeline**, una encantadora chica violonchelista de la sinfónica de San Francisco, se convierte en su nueva vecina.

Pero el ordenador sufre una sobrecarga y **Miles** sin querer derrama champán encima. A partir de ese instante, Edgar (que así decide llamarse la máquina), comienza a tomar conciencia y es capaz de pensar por sí mismo.

Un día **Edgar** “escucha” a **Madeline**, tocar una hermosa melodía con el violoncelo, una versión del *Pequeño Libro de Clavicémbalo* que **Johan Sebastián Bach** escribió para **Ana Magdalena Bach**, y decide unirse a la melodía realizando el acompañamiento con su singular música electrónica. A partir de este mágico momento escena, **Madeline** comienza a mostrar interés en Miles, más allá de la habitual relación entre vecinos. Pero es que **Edgar** también empieza a “sentir” algo por la muchacha, decidiendo componer música para ella con sus sintetizadores. Tal situación les llevará a competir por conseguir su amor. La rivalidad entre humano y máquina por hacerse con el amor de **Madeline** llega a tal nivel que **Edgar**, en ausencia de su amo, monta una fiestita en casa, molestando a los vecinos con la música a toda pastilla. La cosa tornando tintes de pesadilla, en el momento en que la máquina es capaz de controlar toda la casa y llega a obsesionarse con declararle su amor a la chica.

Como podemos ver, *Sueños Eléctricos* es como un cuento de hadas, una comedia romántica en la que el tercero en discordia es un ordenador con sentimientos muy humanos.

Cortocircuito (Short Circuit), John Badham, 1986

Máquina/robot: Johnny 5/S.A.I.N.T. (*Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport*) en España fue traducido como **S.A.N.T.I.** (Sistema Artificial Nuclear de Transporte Inteligente), Número 5

—Ficha técnica y artística—

Dirección: John Badham
Producción: Gregg Champion
Guión: S. S. Wilson; Brent Maddock
Música: David Shire
Fotografía: Nick McLean
Efectos especiales:
Reparto: Ally Sheedy (Stephanie Speck), Steve Guttenberg (Newton Crosby), Fisher

Stevens (Ben Jabituya), Austin Pendleton (Howard Marner), Brian McNamara (Frank), G. W. Bailey (Skroeder), con Tim Blaney en la voz del robot

País: Estados Unidos

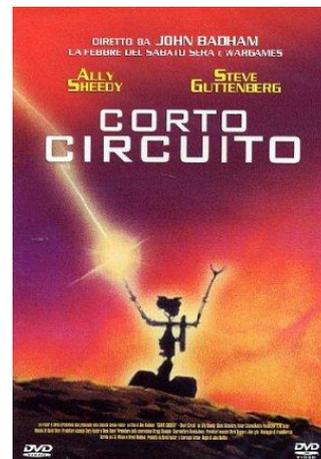
Compañía Productora: David Foster Productions, PSO.

El director **John Badham (Juegos de Guerra)** vuelve a la CF para sermonearnos una vez más sobre la incidencia de la tecnología en los seres humanos. En esta ocasión veremos que también puede ocurrir al revés: que una máquina se rebelde contra sus creadores, pero porque prefiere hacer el bien.

Newton Crosby trabaja en la fábrica **Nova** como ingeniero especializado en robótica. Newton ha construido un prototipo de robot dotado de Inteligencia Artificial, sin duda el más avanzado del momento, originalmente dirigido a realizar tareas pacíficas. Pero el ejército se interesa por el proyecto y los responsables de **Laboratorios Nova** reciben el encargo del gobierno, para destinar el prototipo a uso militar por parte del Ejército de los Estados Unidos, y pueda servir, entre otras aplicaciones, como paracaidista para ser lanzado detrás de las líneas enemigas.

Con ese fin se fabrican 5 prototipos dispuestos para efectuar una demostración en los terrenos de los Laboratorios Nova. Pero ocurre lo imprevisto: cae un rayo sobre el prototipo **Número 5** que altera su programa, causando un mal funcionamiento en sus sistemas.

Desde ese instante, **Johnny 5** toma conciencia, no quiere ser una máquina militar y se escapa. En su huida, va a dar con la casa de **Stephanie Speck**, una defensora de los animales, quien inicialmente cree que se trata de un visitante extraterrestre. Cuando **Stephanie** descubre que el robot es



un ser inteligente y sensible, intenta ayudarlo a escapar del implacable **Skroeder**, militar encargado de su búsqueda, que únicamente lo ve como una máquina muy cara y muy peligrosa.

Mientras tanto, **Johnny 5** lee a una velocidad de vértigo todos los libros que se cruzan en su camino (diccionarios incluidos), y sigue pidiendo insaciable "más datos, más datos". Poco a poco **Johnny 5** comienza a comprender el valor de la vida y a tener sentimientos. Asumiendo que él mismo es un ser vivo, desarrolla un miedo al programa militar para el que fue diseñado y muestra su temor a ser destruido en cuanto vuelva a **Nova**, pues para él sería lo mismo morir.

Decidida a protegerlo, **Stephanie** se aliará con **Newton** para evitar que **Johnny 5** sea devuelto de nuevo al ejército para ser destruido.

La rebelión de las máquinas (Maximum Overdrive) Stephen King 1986

Máquina/robot: de entre todo tipo de máquinas, destaca el camión modelo **Western Star 4800**

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Stephen King

Producción: Dino De Laurentiis

Guión: Stephen King

Música: AC/DC

Fotografía: Armando Nannuzzi

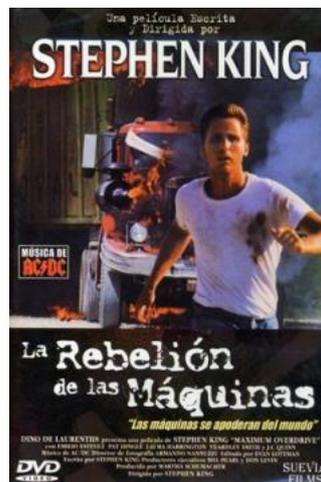
Efectos especiales: Jeff Frink

Reparto: Emilio Estévez (Bill Robinson), Pat Hingle (Bubba Hendershot), Laura Harrington (Brett), Yearley Smith (Connie), John Short (Curtis), Ellen McElduff (Wanda June), J.C. Quinn (Duncan Keller), Christopher Murney (Camp Loman), Holter Graham (Deke Keller)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Lorimar

El misterioso cometa **Rhea-M** pasa muy cerca de la Tierra produciendo durante tres días resultados totalmente inesperados. Aparentemente parece inofensivo, pero su maléfica influencia dota de vida a las máquinas, las cuales comienzan a hacer cosas extrañas. En la parada de camioneros **Dixie Boy**, en **Carolina del Norte**, las



máquinas de refrescos devuelven los envases y las monedas sin control alguno, las bombas de gasolina dejan de funcionar sin un motivo aparente, y los camiones estacionados se ponen en marcha ellos solos y se

dedican primero a dar vueltas alrededor del lugar.

Pero la cosa va poco a poco *in crescendo* y lo que en un principio pudiera ser más o menos anecdótico e incluso divertido va pasando a mayores. Los ataques cada vez son más graves, los camiones empiezan a destrozarlo todo embistiendo a todo el que se cruza en su camino. Ya no hay lugar seguro para las personas.

La parada de camioneros se convierte para clientes y empleados en un campo de batalla por su supervivencia contra las terroríficas máquinas, lideradas por un terrorífico camión de **Happy Toyz**, un **Western Star 4800**, con el frontal presidido por la máscara de un sonriente **Duende Verde**.

Haciéndose con unas armas que escondía el local, el camarero **Bill Robinson** presentara batalla enfrentándose a brazo partido con los amotinados monstruos mecánicos en un último esfuerzo para salvarse a sí mismo, a su grupo y, por ende, a toda la raza humana.

La película en sí tiene muchas carencias de dirección, interpretación, efectos especiales, guión..., lo dicho, floja hasta la extenuación, pero tiene una magnífica banda

sonora con temas del grupo **AC/DC** y otros elegidos, sin mucho orden ni concierto, por el propio **Stephen King**.

RoboCop, Paul Verhoeven, 1987

Máquina/robot: RP-209

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Paul Verhoeven

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



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.

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 cyberpunk.

La acción se sitúa en un futuro no muy lejano en dónde 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.

Pero 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**, 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

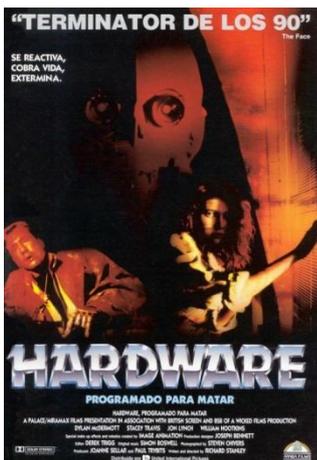
que el propio **Detroit**, y su vicepresidente es un auténtico mafioso relacionado con su asesinato. **Murphy** empezará una batalla por recuperar su identidad y dirigirá todos sus esfuerzos en busca de venganza contra los tipos que le asesinaron convirtiéndole en lo que es ahora.

Hardware: programado para matar (Hardware, AKA: M.A.R.K. 13), Richard Stanley, 1990

Máquina/robot: M.A.R.K. 13

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Richard Stanley
Producción: Joanne Sellar, Paul Trijbits
Guión: Kevin O'Neill, Steve MacManus
Música: Simon Boswell
Fotografía: Steven Chivers
Efectos especiales: Paul Catling
Reperto: Carl McCoy, Dylan McDermott (Moses), John Lynch, Stacey Travis (Jill)
País: Reino Unido, USA
Compañía Productora: BSB / British Screen Productions / Palace Pictures / Wicked Films



En un futuro próximo, un holocausto nuclear ha devastado ciudades enteras del planeta convirtiéndolas en desiertos. Los seres humanos que han logrado sobrevivir sobreviven entre los restos de escombros, chatarra e inmundicia en los que las ratas campan a sus anchas. En las calles los supervivientes subsisten como pueden buscando chatarra con la que poder mercadear en el mercado negro.

Moses es uno de esos tantos marginados que pulula por la Zona Radiactiva buscando

viejos restos que pudieran ser recuperables. Precisamente, negociando con un pequeño comerciante, en su local encuentra los restos de un androide, una cabeza metálica de lo que cree es un robot de mantenimiento. Se trata de un estupendo regalo para su novia **Jill**, que es escultora y su materia prima es ese tipo de restos. Lo que ellos no saben es que esos restos son de una temible máquina de guerra, el androide **M.A.R.K. 13**, capaz de auto repararse y que había sido diseñado por el gobierno para matar a todo ser viviente para evitar la superpoblación.

Evidentemente el **M.A.R.K. 13** no está totalmente destruido ni inactivo y empieza a reconstruirse a sí mismo recuperando su antiguo programa: matar humanos. El androide empieza a aterrorizar a todo el que encuentra en su camino, demostrando ser un engendro despiadado y muy eficiente a la hora de acabar con la vida de todo aquel que se cruza en su camino, por lo que deben detenerla antes de que termine con todos.

Añadir como curiosidad que **Hardware** está basada en el cómic **SHOK!**, dibujado por **Kevin O'Neill** a partir del guion de **Steve McManus**. Y destacar la aparición de **Carl McCoy**, cantante de la banda "**Fields of the Nephillim**" e **Iggy Pop**, haciendo de locutor, aunque no aparece en escena en toda la película.

Asesinos cibernéticos, Christian Duguay, 1996

Máquina/robot: Screamers

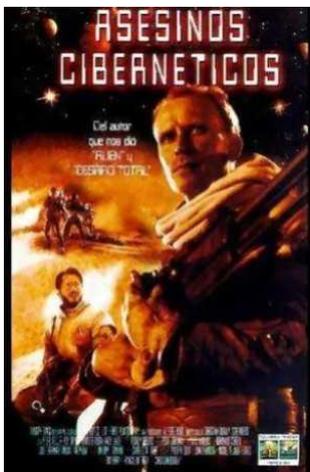
—Ficha técnica y artística—

Dirección: Christian Duguay
Producción: Franco Battista, Tom Berry
Guión: Dan O'Bannon y Miguel Tejada Flores (basado en el relato de Philip K. Dick "La segunda variedad")
Música: Normand Corbeil
Fotografía: Rodney Gibbons
Efectos especiales:
Reperto: Jennifer Rubin, Joe Hendricksson (Peter Weller), Roy Dupuis,

Michael Jefferson (Andrew Lauer), Charles Powel, Michal Caloz, Liliana Komorowska

País: Canadá, Estados Unidos, Japón

Compañía Productora: Allegro Films, Triumph Films, Fries Film Group, Fuji Eight Company Ltd.



Corre el año 2078. La humanidad ha avanzado tanto que ha sido capaz de conquistar el espacio, y colonizar otros lejanos planetas, entre ellos Sirius 6B, rico en el mineral llamado **Berinium**. Pero la codicia humana no

tiene límites y el planeta lleva más de una década de guerra encarnizada entre las grandes corporaciones contra el grupo de mineros y científicos. Estos últimos, denominados La Alianza, desarrollaron unas máquinas de defensa llamadas **screamers**, pequeñas armas cibernéticas que se replican a sí mismos y son lo suficientemente inteligentes como para evolucionar por sí solos, luchar por su supervivencia y reproducirse. Estos robots se desplazan bajo tierra como si de minas inteligentes se tratara, rastreando a sus objetivos a través de los latidos del corazón, y atacando todo ser vivo que no tenga un mecanismo electrónico de protección.

Prácticamente abandonados por parte de la Tierra y con ambas partes diezmadas por la guerra, **Joe Hendricksson**, como representante **La Alianza**, se dirige al puesto de mando de sus antagonistas, la corporación del **Nuevo Bloque Económico**, para intentar negociar una tregua. Pero ambas partes descubren que los magnates de la Tierra no tiene ya ningún interés por **Sirius 6B** por lo que se sienten traicionados. Pero los problemas no acaban aquí. Algo llega a las proximidades de la base del **Nuevo Bloque Económico** y un soldado dispara. Se trata de **David**, un niño que en realidad es un **screamer** del tipo 3 capaz de

hacerse pasar por humano. Los **screamers** han evolucionado de tal forma que son prácticamente indistinguibles de los humanos. ¿Cómo saber quién es humano y quien un **screamer**? La situación se torna ya desesperada.

Pero aquí no acaba todo, para rizar el rizo, tendremos a un **screamer** ¡del tipo 4! Que nos llevará a un previsible final abierto que no voy a desvelar aquí.

Horizonte final (Event Horizon)
Paul W.S. Anderson, 1997

Máquina/robot: el núcleo del Event Horizon

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Paul W.S. Anderson

Producción:

Guión: Philip Eisner

Música: Michael Kamen

Fotografía: Adrian Biddle

Efectos especiales:

Reparto: Laurence Fishburne (*capitán Miller*), Sam Neill (*doctor William Weir*), Kathleen Quinlan (*doctora Peters*), Joely Richardson (*teniente Starck*), Jack Noseworthy (*Justin*), Richard T. Jones (*Cooper*), Jason Isaacs (*DJ*)

País: Reino Unido, Estados Unidos

Compañía Productora: Paramount Pictures, Impact Pictures, Golar Productions

Año 2047. De manera asombrosa, y después de 7 años desaparecida, la nave **Event**



Horizon aparece de nuevo flotando en el espacio cercana a la órbita de **Neptuno** lanzando una llamada de emergencia. Nadie sabe lo que ha sucedido, ni si hay supervivientes, así que el **Alto**

Mando Aeroespacial envía la nave de rescate **Lewis & Clark**, con la misión de investigar la misteriosa reaparición de esa nave experimental diseñada para explorar los confines del universo y comprobar si queda algún tripulante con vida.

Al mando de la nave de rescate está el capitán **Miller** y le acompaña el doctor **William Weir** un brillante científico marcado por el suicidio de su esposa y la desaparición de la **Event Horizon**, nave diseñada por él mismo. Ambos intentarán encontrar la solución a dos preguntas: ¿Por qué desapareció la nave **Event Horizont**? ¿Dónde ha estado los últimos siete años?

Dispuestos a resolver estas incógnitas, se dirigen con un destacamento bien pertrechado a la **Event Horizon** para explorarla. En el mismo instante de poner pie en su interior encuentran que el ambiente de la nave es francamente aterrador.

Y es que la **Event Horizon** posee un potente núcleo capaz de generar un agujero negro y llegar a lugares desconocidos. Pero la nave ha regresado de esos lugares con algo indescriptible. Parece estar poseída por una fuerza sobrenatural que no pueden controlar y que les lleva a experimentar alucinaciones. Atacados por sus propios traumas personales, esa presencia maligna les hará enfrentarse entre ellos mismos a vida o muerte, así que deberán abandonar de inmediato la nave si quieren salvar sus vidas.

Nivel 13 (The thirteenth floor), Josef Rusnack 1999

Máquina/robot: Simulacron 3, una máquina de realidad virtual

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Josef Rusnack

Producción: Roland Emmerich, Ute Emmerich, Marco Weber

Guión: Josef Rusnak y Ravel Centeno-Rodriguez. Basado en la novela de Daniel F. Galouye, «Simulacron 3»

Música: Harald Kloser

Fotografía: Wedigo von Schultendorff

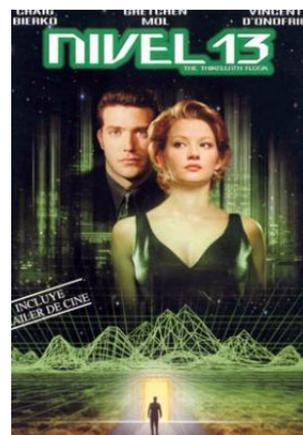
Efectos especiales: Jan Aaris, John S. Baker

Reparto: Craig Bierko (Douglas Hall), Gretchen Mol (Jane Fuller), Armin Mueller-Stahl (Hannon Fuller), Vincent D'Onofrio (Whitney/Ashton), Dennis Haysbert (Detective Larry McBain)

País: Estados Unidos

Compañía Productora: Coproducción Alemania-USA; Centropolis Entertainment / Columbia Pictures

La película es mezcla dos géneros tan dispares y a la vez tan afines como la ciencia ficción, dentro de género de **cyberpunk**, y el cine negro.



Hannon Fuller es un científico que ha creado un dispositivo capaz de simular de forma perfecta una realidad virtual ambientada a finales de los años 30. Dicha máquina consigue recrear de forma perfecta una realidad virtual en

la que los seres virtuales tienen su vida propia, trabajan, se divierten... y los personajes del mundo "real" pueden entrar suplantando identidades de esa realidad, pasando a formar parte de ese mundo, compartiendo las vivencias, recuerdos de tu *avatar* virtual.

Pero hay un importante inconveniente, la simulación es de tal complejidad que incluso los seres humanos virtuales pueden morir. Se trata en efecto de una réplica exacta del mundo real, con todas las leyes físicas y sociales que nos gobiernan.

Toda va de maravilla, pues resulta que la realidad virtual es mucho mejor que el mundo real, algo que pondrá en entredicho algunas cuestiones morales como la libertad, el libre albedrío, los confines del ser humano y la propia existencia. Pero un día, **Fuller** descubre que algo marcha mal y consigue dejar un mensaje a **Douglas Hall**, uno de sus

más íntimos colaboradores, advirtiéndole del peligro. Poco después, muere asesinado.

Para la policía, todos los indicios conducen a **Douglas**, y éste se verá obligado a implicarse más en el asunto. Descubrirá el funcionamiento del programa de realidad virtual con el que la víctima estuvo experimentando y dará el *salto* de la vida real a la virtual para investigar quién es el verdadero asesino y el motivo detrás el crimen de su amigo, ¡en **Los Ángeles** del año 1937! Allí se encontrará con la dificultad de discernir entre el mundo real y el virtual.

Pero **Douglas** también encontrará que la verdad es más difícil de creer de lo que esperaba pues sus pesquisas comienzan a revelar la peligrosa doble vida en la que **Hannon Fuller** se desenvolvía entre los dos mundos paralelos, y que finalmente le llevará a descubrir una terrible y sorprendente revelación.

The Matrix, Andy & Larry Wachowski, 1999

Máquina/robot: The Matrix

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Andy Wachowski y Larry Wachowski

Producción: Joel Silver

Guión: Andy Wachowski y Larry Wachowski

Música: Don Davis

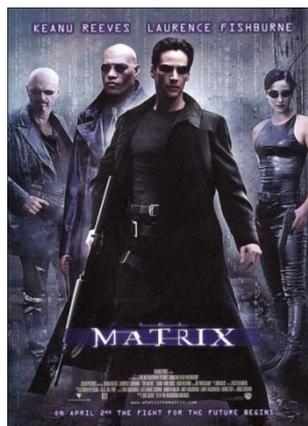
Fotografía: Bill Pope

Efectos especiales: John Gaeta

Reparto: Keanu Reeves (Thomas Anderson/Neo), Laurence Fishburne (Morfeo), Carrie-Anne Moss (Trinity), Hugo Weaving (Agente Smith), Joe Pantoliano (Cifra/Sr. Reagan), Gloria Foster (Oráculo), Marcus Chong (Tanque), Julian Arahanga (Apoc), Matt Doran (Ratón), Ray Anthony Parker (Dozer), Belinda McClory (Interruptor)

País: Australia, Estados Unidos

Compañía Productora: Warner Bros. Pictures



Espectacular distopía de Ciencia-Ficción a modo de fábula *cyberpunk* y que mezcla diversas temáticas como la mitología, la religión y las artes marciales.

En el futuro, las máquinas doblegaron a la humanidad y desde entonces esa cyberinteligencia llamada **The Matrix** nos mantiene sumisos en una permanente ilusión suspendida; las personas ya no nacen, se las *cultiva* como una mera fuente de energía con la que proporcionar combustible a **The Matrix** en su campaña de dominio sobre el mundo real.

Tenemos aquí un complejo argumento de los hermanos **Wachowski** que han creado un universo futurista con numerosas referencias mitológicas y religiosas. Así tenemos que el personaje **Morpheo** es el dios de los sueños en la mitología griega; **Neo**, es el **Mesías** que se sacrificará para salvar a la humanidad; **Trinity**, sería la analogía de Santísima Trinidad o **Cifra**, que representa a **Judas**, quien traiciona al salvador por un cantidad de dinero, salvo que en este caso no será dinero sino *privilegios* en ese submundo.

Despierta, Neo. Matrix te posee. Sigue al conejo blanco. Toc-toc, Neo.

Nos encontramos en un futuro cercano, un experto programador pirata **Thomas Anderson** encuentra misteriosos códigos en la red. Intentando descodificarlos, recibe una misteriosa llamada que le advierte de que su vida corre serio peligro...

Puesto momentáneamente a salvo, **Anderson** es guiado ante la presencia del enigmático **Morpheo**, el líder del grupo. **Morpheo** entonces le cuenta una historia más que increíble, alucinante: en el mundo existen dos realidades. Una es la vida que vivimos cada día, la otra es la realidad que se encuentra detrás de ella. La primera es un sueño, una realidad virtual. En la otra está **The Matrix**.

¿Has tenido alguna vez un sueño del que estuvieras muy seguro de que era real?

Thomas Anderson descubrirá que en la otra realidad resulta ser **Neo, El Elegido**, un avatar destinado a liderar el grupo de resistentes para salvar a la humanidad de la dictadura virtual creada por las máquinas. Porque la realidad es que los seres humanos hace tiempo que destruimos nuestro planeta, donde ya no llega la luz del sol. Las máquinas doblegaron a la humanidad y desde entonces esa compleja cyberinteligencia llamada **The Matrix** nos mantiene sumisos en una ilusión suspendida, mientras nos utiliza como combustible; las personas ya no nacen, se las *cultiva* como una mera fuente de energía con la que proporcionar combustible a **The Matrix** en su campaña de dominio sobre el mundo real.

Neo, con la ayuda de **Morpheo, Trinity** y el resto del grupo pronto aprenderá a manejarse dentro del universo de **The Matrix**. Descubrirá que si te descargas el programa adecuado en pocos minutos puedes aprender a pilotar un helicóptero o a dominar las técnicas del *kung-fu*. Más aún, liberando la mente puedes desafiar las leyes de la física y moverte más rápido que las balas...

I Robot, Alex Proyas, 2004

Máquina/robot: **VIKI**, un cerebro positrónico que controla a los **NS 5**

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Alex Proyas

Producción: Laurence Mark, John Davis, Topher Dow y Wyck Godfrey

Guión: Jeff Vintar y Akiva Goldsman; basado en los relatos de Isaac Asimov

Música: Marco Beltrami

Fotografía: Simon Duggan

Efectos especiales: Digital Domain

Reparto: Will Smith (Detective Del Spooner), Bridget Moynahan (Dra. Susan Calvin), Bruce Greenwood (Lawrence Robertson), Chi McBride (Teniente John Bergin), Alan Tudyk (Sonny), James

Cromwell (Dr. Alfred Lanning), Adrian Ricard (Granny), Jerry Wasserman (Baldez)

País: Estados Unidos



Nos encontramos en el **Chicago** del año 2035. Los robots están programados para vivir en perfecta armonía con los humanos y son parte de la vida cotidiana en la Tierra. Los robots poseen inteligencia

artificial, por lo que son capaces de cocinar para nosotros, conducen nuestros aviones, cuidan de nuestros hijos y confiamos plenamente en ellos debido a que se rigen por las **Tres Leyes de la Robótica** que nos protegen de cualquier daño.

Inesperadamente un robot se ve implicado en el crimen de un eminente científico de la empresa **U. S. Robotic Corporation**. El detective **Del Spooner**, un policía rebelde y con especial aversión por los robots, queda a cargo de la investigación. A las pesquisas se le unirán una eminente psicóloga de robots, la **Dra. Susan Calvin** y un robot de la serie **NS 5** programado para tener sentimientos: **Sonny**; éste peculiar trío se verá inmerso en una impactante carrera contra el tiempo, llena de desagradables imprevistos.

A medida que se acerca a la verdad, **Del Spooner** tendrá que luchar por su propia vida al descubrir que unos robots "inteligentes", liderados por **VIKI**, un cerebro positrónico, intentan sabotear la investigación. El tiempo se acaba, y ahora su único objetivo será evitar que se lleve a cabo un complot donde esos robots intentarán dominar a la raza humana.

Como era de prever del cineasta **Alex Proyas** (*El Cuervo, Dark City*), nos encontramos ante un espectáculo audio visual cuajado de efectos especiales puestos a su servicio. Sin embargo, y para desesperación de los seguidores de **Isaac**

Asimov (entre los que me incluyo), ni Proyas ni Spielberg han logrado plasmar en sus películas los auténticos universos surgidos de la imaginación del gran Maestro.

Guía del Autoestopista Galáctico
(*The hitchhiker's guide to the galaxy*), Garth Jennings, 2005

Máquina/robot: Eddie the Computer

—Ficha técnica y artística—

Dirección: Garth Jennings

Producción: Gary Barber, Roger Birnbaum, Nick Goldsmith, Jay Roach y Jonathan Glickman

Guión: Douglas Adams y Karey Kirkpatrick; basado en el libro de Douglas Adams

Música: Joby Talbot

Fotografía: Igor Jadue-Lillo

Efectos especiales:

Reparto: Sam Rockwell (Zaphod Beeblebrox), Martin Freeman (Arthur Dent), Mos Def (Ford Prefect), Zooey Deschanel (Trillian), Bill Nighy (Slartibartfast), John Malkovich (Humma Kavula), Warwick Davis (Marvin), Anna Chancellor (Questular Rontok), Steve Pemberton (Prosser), Dominique Jackson (Fook), Stephen Fry (voz del libro de la *Guía*)

País: Estados Unidos y Reino Unido

Arthur Dent es un tipo común y corriente que se va a enfrentar al peor día de su vida: su casa está justo en el lugar por donde ha de construirse una carretera y ha de ser derribada. por si esto fuera poco, su íntimo amigo **Ford Prefect** le confiesa que en realidad es un extraterrestre de la raza **Vogon** y le avisa que al planeta Tierra le ocurrirá exactamente lo mismo que a su casa: está en el camino de la nueva



Autopista Intergaláctica, así que el planeta será destruido.

Arthur, para salvar la vida, se ve obligado a abandonar la Tierra junto a su amigo **Ford** haciendo autoestop, lo que les llevará de una

nave a otra cruzando el universo y conociendo otros mundos.

En su viaje iniciático irá en busca de la **Respuesta Definitiva** al sentido de la vida, el hogar de **Pensamiento Profundo** y la ubicación de la computadora que calcula la pregunta última, además de **El Arma Transmisora de Punto de Vista**. ¡Ah!, y lo más importante: que una toalla es el objeto más útil del universo y que todo lo que necesitamos saber acerca del universo cabe dentro de un libro electrónico: **La guía del autoestopista galáctico**.

Por último, para los que no han descubierto el significado de la respuesta definitiva “42”, para algunos la podemos encontrar en los números primos en el artículo **Prime Numbers Get Hitched** de la revista científica **SEED**. Para otros habría que indagar en la serie **Perdidos**, pues 42 es uno de los números fatídicos. Finalmente, hay quien dice que **Adams** se entretuvo en contar las letras y los espacios de la frase en inglés con el resultado que podemos ver aquí abajo:

(1)t(2)h(3)e (4) (5)a(6)n(7)s(8)w(9)e(10)r
(11) t(12)o (13) (14)l(15)i(16)f(17)e(18),
(19)
(20)u(21)n(22)i(23)v(24)e(25)r(26)s(27)e
(28) (29)a(30)n(31)d (32)
(33)e(34)v(35)e(36)r(37)y(38)t(39)
)h(40)i(41)n(42)g = 42

Entrevista a Inari (revista)

Por Ricardo Manzanaro



¿Qué es “Inari” y cuáles son sus objetivos y sus características principales?

Inari es un blog de información, con una revista bimestral, que trata de ayudar a la difusión de obras y autores españoles de diferentes campos artísticos. A través de ambas publicaciones intentamos acercar a la gente a nuestros autores, que se atrevan a darles una oportunidad, porque creemos firmemente en que aquí, en España, hay tanto talento como fuera de nuestras fronteras.

Inari nació de la ilusión de los colaboradores, y poco a poco se ha ido haciendo más grande. Todo el Staff somos seguidores de cómic y manga, y en todos los blogs especializados veíamos cómo las noticias de nuestros autores quedaban enterradas bajo una gran masa de noticias sobre Japón o Estados Unidos, lo que hizo que nos planteáramos la idea de crear un blog y una publicación digital donde los protagonistas fueran artistas españoles.

Aunque cuando empezamos hace dos años, bajo el nombre de Prímula Studio, nos centramos un poco en el campo del cómic y la ilustración, poco a poco estamos

abarcando otros temas de interés como son la fotografía y la literatura.

¿Qué contenidos y secciones habituales tiene?

Pues la verdad es que tenemos muchísimos contenidos en la revista, pero los pilares más importantes son las entrevistas a distintos autores, la sección de colaboración de nuestros lectores, las reseñas (de cómic, webcómic y literatura) y la sección de Commissions, donde quienes deseen pueden anunciarse ahí. A estas secciones se añaden otras como El Cosplay es un dolor, Que rueden los dados, Eva Play's Otomes o Zen Gaming Zone. Entre todos hemos intentado crear una revista muy variada para el disfrute de nuestros lectores.

Hicisteis una convocatoria para relatos e ilustraciones de cf. ¿Qué tal fue la participación y la calidad?

Ha sido impresionante, la verdad. La temática SciFi ha tenido una gran acogida entre nuestros lectores, y nos llegaron un total de 12 relatos para publicar. Nos sentimos muy contentos de que poco a poco más gente se anime a enviarnos trabajos que mostrar a nuestros lectores.



Pusisteis esta convocatoria para realizar un número de Inari dedicado a la cf ¿Cuáles son las características principales de ese número? ¿Cuándo va a estar disponible?

En Inari vamos cambiando las temáticas en cada número para que todo el mundo pueda aportar algo. Cuando comenzamos, nos dimos cuenta de que si dedicábamos cada número a una temática,

más gente se animaba a participar, así que intentamos poner una diferente en cada entrega. La característica principal de este número es que tanto los contenidos de los colaboradores, como de nuestros lectores, giran alrededor de la Ciencia Ficción. Y lo cierto es que ha tenido muy buena acogida entre los lectores. La revista salió el pasado 15 de febrero y podéis leerla en nuestro blog: <http://revistainari.blogspot.com.es>

También tenéis un apartado importante de ilustración ¿Os llegan muchas de temática fantástica?

Al igual que ocurre con los relatos, todo depende de la temática de cada número, pero normalmente muchos lectores y autores se animan a participar.

¿Qué cifras de descargas tenéis?

Pues a día de hoy nuestro primer número de Inari, que salió en Agosto de 2013, supera las 20,000 lecturas en Issuu, lo cual nos ha sorprendido muchísimo. El resto de números, a excepción del que acabamos de publicar, superan todos las 12,000.

¿Por qué os gusta la CF? ¿Qué tipo y estilo os gusta más dentro de ella? ¿Estáis al tanto de lo que se escribe o se dibuja en la actualidad en la cf?

La ciencia ficción es nuestra propia visión del futuro y de lo desconocido, y creo que es precisamente eso lo que más nos atrae a los miembros del equipo que seguimos esta temática. Dentro del Staff ya hay diferentes gustos, desde amantes de Asimov, seguidores acérrimos de Doctor Who y Star wars, hasta los que han visto algo de Ciencia Ficción porque les ha

llamado la atención una serie o película determinada. Y, cada uno, está un poco al tanto de aquello que más le gusta dentro de la temática, eso ya es algo más personal de cada colaborador.

¿Tenéis más proyectos relacionados con la CF?

Pues a corto plazo no, pero cada dos meses tenemos una temática nueva, así que no descartamos que dentro de un tiempo aparezca un subtema de la ciencia ficción como temática de nuestra revista. ¡vais a tener que estar atentos!

¿En qué temas y cómo se puede colaborar con Inari?

Se puede colaborar de diferentes maneras. Tenemos una sección de relatos, una de cómic y una de ilustración, siempre abiertas a todos aquellos que deseen aportar algo a nuestras páginas. También tenemos un espacio dedicado a los autores, donde pueden enviarnos hasta 4 ilustraciones (aquí la temática de la revista no entra) para hacerles una pequeña galería en nuestro número y darles a conocer a nuestros lectores.

Si queréis añadir algo más...

Agradecemos, en nombre de todo el equipo, habernos dejado este pequeño espacio para haber de Inari y su cometido, de verdad. Nos hace mucha ilusión saber que nuestro pequeño proyecto va llegando a más gente y que nuestros autores, poco a poco, ven cómo su trabajo es apreciado por más personas. Gracias.



—**RELATO**—

CACERÍA DE INMORTALES

Juanje López

—¡¡LA ESFERA DE LA FORTUNA!!

—Seguimos con el cubo de “Inmortalidad”. Por doscientos veinticinco yannes y una consonante. ¿Nombre de la raza portadora de los secretos para la vida eterna?

—Fácil. Nomanoides.

—¡Correcto! —Un público inexistente aplaudió fervientemente—. Los nomanoides —explicó el presentador mientras decrecía el furor— fueron una raza de nómadas de aspecto humano que recorrían el universo en un asteroide hueco. Atesoraban el conocimiento que alarga la vida y, en última instancia, la convierte en inmortal. ¿Consonante?

—La “r”.

—¡Tenemos tres!

Mientras una azafata se deslizaba por gravedad cero descubriendo celdas virtuales, Kolbi apuraba los últimos restos grumosos de una sopa fría. Se miró la muñeca para comprobar la hora. Una obsoleta pulsera AMOLED flexible de fabricación casera mostraba la hora terráquea y la marciana. Dejó el plato vacío en la mesita, en la cúspide de una pila inestable de cuencos, vasos y utensilios de cocina. Agarró del suelo un viejo mando, subió el volumen del terminal y se dirigió a la habitación.

—Por cuatrocientos yannes. ¿Nombre de la cooperativa minera que descubrió el Asteroide de la Vida?

—Podías haberme preguntado por el nombre del asteroide. —Risas mecanizadas se alzaron en los terminales de la Tierra y Marte—. Tenía un nombre raro... difícil...

—El tiempo corre.

—Pues... —Tras una duda y un pitido que aumentaba en frecuencia, el concursante respondió—. ¡BuYin Minig!

—¡NOOO! —Un coro de decepción se unió al grito del presentador—. La respuesta

correcta es BaoJin Mining, cooperativa formada por las tres principales mineras asteroidales y que, además de descubrir a los nomanoides, poseen la exclusividad del componente vital.

Mientras el nuevo concursante realizaba la tirada para saber por cuánto jugaba, Kolbi salió de la habitación ya vestido. Llevaba zapatillas de goma negras ajustadas al pie, pantalones negros con las perneras levemente desgastadas, camiseta negra y chaqueta de cuero negro castigado. Un cinturón de gris ajado con tachuelas sujetaba los pantalones. Se miró la muñeca. Todavía podía ver un par de preguntas más.

—¿Nombre del componente vital que alarga la vida?

—Yongium —respondió la concursante con satisfacción.

Kolbi pensó en su objetivo. Si todo iba bien, BaoJin Mining perdería a uno de sus inmortales; quedarían dos. Pensó en las implicaciones que tendría para la raza volver a la mortalidad humana. Los avances permitieron alargar la vida más allá de los ciento cincuenta años. Era tiempo más que suficiente para una persona. Además, por un precio extra podían implantarse tejidos regenerativos.

—¡Premio especial! Hacía meses que no contábamos con uno en La Esfera de la Fortuna. ¿Nerviosa?

—Un poco.

—Tranquílcese y piense bien la respuesta. Por, ¡cinco años de yongium! —Un murmullo excitado reptó desde los altavoces de los terminales—. ¿Qué parte referente al ADN es fundamental en el proceso de elaboración del yongium?

La concursante enrojeció y golpeó con fuerza el atril sobre el que se encontraba, mostrando con furia su ignorancia y el yongium perdido. ¿Y si fueran todos inmortales?, pensó Kolbi. Parecía ser que todo el Sistema Solar estaba desesperado por tener acceso al prohibitivo yongium. Meneó la cabeza y expulsó los pensamientos. Lo primero era encargarse del objetivo. Después, del siguiente. Cumplir el plan. Después...

—...por eso los telómeros son esenciales para el yongium —concluyó el presentador.

Kolbi apagó el terminal, se colocó una bandolera marrón oscuro con cierre electrónico y, esquivando basura acumulada, salió del apartamento alquilado.

TRES

—Vuestros problemas son anécdotas para nosotros. ¿Cuántas veces hemos pasado por esto? ¡El yongium es nuestro! Díselo a esos que se creen con poder y a las metas de detrás.

Desde su escondite en el árbol, Kolbi escuchaba perfectamente la poderosa y segura

voz de Jim Fisher, dueño de una de las tres empresas de BaoJin Mining. Discutía por el enlace mientras caminaba con parsimonia hacia su mansión, rifle al hombro. En su oreja, un destello rojizo mostraba la codificación de la línea utilizada por Fisher. Tras él, un par de guardaespaldas le seguían desde cierta distancia. Kolbi sonrió ante los acontecimientos futuros, deleitándose de antemano con la confusión que sentirían los dos gorilas entrenados para matar.

—Como si se juntan todos los dioses de la mitología. —Jim utilizaba el mismo tono de voz que emplearía un padre con un niño incapaz de aprender—. A los laboratorios no se pasa. Punto.

Otro tira y afloja, pensó Kolbi. Desde que se descubrió a los nomanoides y se les robó la receta para el yongium, todas las metanacionales, por medio de sus títeres, presionaron una y otra vez a BaoJin Mining para compartir el secreto de la vida eterna y repartirse el pastel. Pero la cooperativa fue inflexible al inicio; el tiempo justo para que, cuando los dirigentes planetarios cambiaron las leyes, los tres inmortales fuesen tan poderosos como intocables. Aun así, las metanacionales no se cansaban, por lo que escuchaba Kolbi. ¿Cuánto tiempo había pasado ya? ¿Cuántos siglos?

—¡Mis negativas no son bazas en una negociación! —La poderosa voz de Jim Fisher comenzó a teñirse de impaciencia.

Fisher se detuvo, se quitó el rifle de caza del hombro y lo lanzó con furia hacia atrás. Uno de los guardaespaldas lo agarró en el aire. Removiendo las piedras del camino con el pie, el propietario inmortal se quedó allí plantado, escuchando con atención lo que debía ser una extensa oferta.

—Ahora o nunca —susurró Kolbi.

Sacó una pequeña consola de la bandolera y ejecutó un par de comandos. Después, esperó.

La mansión se hallaba enclavada en medio de una isla privada. Jim Fisher salía a cazar en sus selvas con el rifle al hombro y los guardaespaldas como sombras extras. Lo hacía de noche, en los ciclos reproductivos, cuando los animales de la isla cedían a la locura y algarabía propias del apareamiento. Las plantas alteradas fulgían con bioluminiscencia para atraer a los polinizadores. Respecto a la posición de Fisher, de cara a la mansión, Kolbi se hallaba a la izquierda del camino, subido a un árbol que se adentraba en la selva lo suficiente para ocultarlo completamente pero no tanto como para impedirle ver la pista de gravilla. A la derecha, al otro lado del camino, un fusil de doble cañón establecía conexión con la consola de Kolbi, oculto entre una maleza espesa que dificultaría su localización.

—Gracias —susurró Kolbi a la selva.

El despliegue de vida modificada genéticamente de aquellos ciclos, capricho extravagante de un inmortal, hacía imposible utilizar los inhibidores de frecuencia y los ojeadores de conexión que seguro llevaban los gorilas en sus pulseras de piel sintética. Un leve parpadeo en la pantalla de conexión indicó la disponibilidad del enlace. Kolbi sonrió. Teniendo en cuenta el lugar en donde se había detenido Fisher, ajustó los parámetros del fusil para que disparase los dos cañones con medio segundo de diferencia entre ellos.

—¿Tanto estarían dispuesto a dar? —preguntó con incredulidad Fisher—. ¡Pues peor para mí! El yon...

Jim Fisher interrumpió la frase al sentir un picotazo agudo en el cuello. Sin saberlo, nanobots biológicos se afanaban en bloquear las células regenerativas de la cabeza. En el mismo segundo, sintió una extraña sensación en la frente. Alzó la mano y comprobó que le salía un líquido negruzco entre ceja y ceja. ¿Sangre?, pensó Fisher. ¿Desde cuándo se escapa la sangre de mi cuerpo?

Cuando Fisher cayó de rodillas y los gorilas se le echaron encima, mirando frenéticamente en todas direcciones, los nanobots del primer disparo habían conseguido neutralizar parte del yongium acumulado en el cuerpo. Dos susurros incrédulos más, y cualquier rastro de inmortalidad en el cuerpo de Jim Fisher no sería más que un recuerdo de tiempos mejores.

—Vamos, monito —masculló Kolbi desde el árbol.

Como respuesta, uno de los guardaespaldas consiguió centrar su aplomo, dejó de mirar el cinturón de inútiles datos holográficos que orbitaba su muñeca, estudió el orificio de la frente de su jefe y se lanzó, pistola en mano, hacia la arboleda de la derecha. El otro gorila tardó un poco más en reaccionar, pero cuando lo hizo, cargó el rifle de su amo (el que había recogido en el aire) y salió en pos de su compañero, dispuesto a vaciar el cargador sobre un cuerpo humano.

—Buenos chicos —sonrió Kolbi.

Kolbi se deslizó por el tronco del árbol hasta el suelo sin hacer el más mínimo ruido. Al tocar tierra, espero unos segundos. Tras la espera, Kolbi volvió a sonreír y se adentró en la selva, hacia la playa más cercana donde, bajo el agua, entre un arrecife bioluminiscente, esperaba la turbina modificada que tendría que sacarle de la caprichosa isla del inmortal. Si todo iba bien, cuando Kolbi estuviese mar adentro, los guardaespaldas encontrarían el arma teledirigida y se darían cuenta del tiempo perdido buscando en la selva equivocada. Avisarían del error, cruzarían sobre el cuerpo sin vida de uno de los tres inmortales del

Sistema Solar y emprenderían una búsqueda fútil por aquel pedazo de tierra de los mares marcianos.

Y todo fue bien.

DOS

—Tenemos un problema.

—¿Tenemos? ¿No dirás tengo?

—¿Y eso que demonios quiere decir? ¿Dudas de mí?

—¿Debería?

—¡Serás estúpido! ¿No has pensado que las metas pueden estar detrás de esto?

Los dos inmortales se quedaron en silencio, cada uno de ellos en su opulento salón de antojos excéntricos.

Zane Ryder permanecía en la Tierra, en un complejo autosuficiente escavado en la roca junto al ascensor espacial propiedad de BaoJin Mining; regalo “desinteresado” a la humanidad para comprar calma en las presiones de las metanacionales. Bajo tierra, tenía todo lo que un ser humano pudiese desear, y en su cuerpo, todo el tiempo de la creación para aborrecerlo. Observaba la cabeza flotante de su compañero inmortal. Desde el centro de una mesa de madera natural —perteneciente a árboles no mancillados por el hombre—, un haz holográfico dibujaba las facciones de Artie. Zane Ryder las escrutó con detenimiento y frunció el ceño. ¿Acaso se estaba volviendo loco? ¿Por qué desconfiaba de él? ¿Qué motivos podría tener Artie para acabar con los otros dos inmortales? Quizás es el yongium, pensó gravemente. ¿Y por qué no? Nadie aseguraba que una vida inmortal no condujese a la locura. Pero claro, tanto él como Jim mantenían las riendas de la cordura en sus manos. Como el difunto Jim, se corrigió. Un escalofrío recorrió su cuerpo. Nos están cazando, pensó con gravedad, rememorando la imagen del cadáver de su colega.

Artie Knox intentaba adivinar la traición en el rostro de Zane, proyectado holográficamente desde su escritorio de madera natural. ¿Quién se quedará con el escritorio de Jim?, pensó Artie repentinamente. Los tres directivos habían crecido profesionalmente juntos, habían descubierto el Asteroide de la Vida, habían conseguido mantener el monopolio del yongium, habían compartido caprichos, como los tres últimos escritorios de madera virgen existentes en el Sistema Solar, y también compartieron cacerías, mujeres, inversiones, juicios. ¿Podía dudar de ellos? No, de ellos no, de Zane. Jim está muerto, se recordó. ¿Qué motivos podía

tener un hombre que lo tenía todo a su alcance para asesinar a sus compañeros? Ninguno. Aun así, estaba seguro de que tras las facciones asustadas de Zane y las acusaciones hacia las metas se escondía un ser despreciable incapaz de compartir el poder. Y la inmortalidad.

Una sonrisa de orgullo altivo afloró en los labios de Artie Knox al pensar en el don que consiguieron arrancar a los nomanoides. Se reclinó con soberbia en el sillón de su despacho y continuó la conversación.

—¿Tan único te crees, Zane, que no quieres que haya más inmortales en el Sistema Solar?

—¡¡QUE NO SOY YO!! —gritó Zane, abalanzándose sobre el holograma.

—Tu furia te delata.

—¿Si estoy furioso es porque nos están cazando!

—Vaya, ¿y cómo lo sabes? —preguntó Artie, divertido.

—Si es que no hay manera... —masculló Zane—. Mira, Artie. Creo que tienes un problema. Quizás el yongium está empezando a desestabilizarte. Además, estar todo el día ahí, en el laboratorio, no puede ayudarte. ¿Por qué no te cambias de casa? ¿Qué sentido tiene vivir junto al yongium?

—Me gusta estar cerca de mi patrimonio —replicó Artie con un hilo de voz, entrecerrando los ojos.

—Artie, escúchame. Deja de ver conspiraciones donde no hay más que amigos. ¿Por qué no te bajas a la Tierra? Puedo hacer que nos preparen el Castillo Sirmione. El Lago di Garda está precioso en esta época, y podemos cerrarlo al turismo. Tanto aire terraformado no puede ser bueno. Además, Jim estaba en Marte. Si van contra nosotros, eres el siguiente.

—No me gustan las amenazas —replicó Artie, marcando las palabras con veneno.

—No es una amenaza.

—¿Y qué es entonces? ¿Acaso te gustaría tenerme cerca?

—Si lo que quieres es irte lejos, las bases jovianas tienen unas vistas magníficas.

—Pues mándame una postal, ¿quieres? ¿O te crees que soy tan tonto como para abandonar la seguridad del laboratorio de yongium?

Antes de poder contestar, la comunicación entre los dos escritorios de madera se cortó abruptamente, cambiando las cabezas flotantes de ambos despachos por una leve neblina de luminosidad azulada que desapareció en el acto.

—¿Pero qué...?

La habitación de Zane quedó a oscuras. Comenzó a deslizar los dedos por botones

táctiles, palmeó pantallas y pateó la dura madera, sin saber muy bien que hacer ante un fallo de aquellas características. En todos los siglos que llevaba allí, ¿había fallado alguna vez cualquier sistema?

—¡Son las metas! —exclamó en un susurró.

Zane visualizó sin problemas a los directivos de las metanacionales en interminables reuniones, escrutando análisis sobre el yongium comercializado sin encontrar la manera de sintetizarlo, discutiendo a gritos y golpes y bufando la furia que el poder ajeno les provocaba. En aquel ambiente de frustración, sería muy fácil que perdieran el control y comenzasen a tomar medidas más agresivas contra ellos, los únicos inmortales del Sistema Solar, y contra BaoJin Mining. ¡Nos están cazando! Debimos haber compartido una patente con ellos. ¿De qué sirve tanto poder? A Jim, de nada. Una trampa y...

Zane Ryder detuvo sus pensamientos, descolgó la mandíbula y escrutó la oscuridad con ojos aterrados.

—El fallo... —susurró—. ¡Están aquí!

—¿Quiénes?

La pregunta desató en Zane un mecanismo de defensa caótico, nada desarrollado, que provocó que el inmortal, al escuchar la voz a su espalda, se lanzase hacia el escritorio braceando y pateando sin golpear nada, rodase por él gritando “no, por favor” y cayese al otro lado con un golpe sordo, cambiando el “no, por favor” por un “es vuestro, no me matéis, es vuestro” lloroso. Se arrastró por el suelo con los ojos fuertemente cerrados, renovando a cada segundo la seguridad de ser golpeado en la cabeza, si no algo peor. La intención de Zane era llegar a la puerta, pero el pánico y la oscuridad le engañaron, y acabó acurrucado contra la pared de la izquierda del despacho, hecho un ovillo, denigrando el término inmortal y manchando sus caros pantalones con orina.

Tras varios minutos, el balbuceo lloroso cesó, la respiración se acompasó y los pantalones se secaron. Los ojos seguían cerrados.

—¿Quiénes están aquí, Zane? —repitió la voz desconocida.

El inmortal consiguió abrir los ojos poco a poco y sentarse contra la pared en una postura algo más digna. Giró la cabeza hacia el fondo del despacho. Tras su escritorio, recortada sobre los ventanales virtuales que recreaban vistas bucólicas —ahora convertidas en tibias fuentes de luz uniforme—, una figura delgada le observaba directamente. Lo sabía por el brillo de los ojos: dos puntitos que brillaban con luz propia. Es la muerte, pensó Zane. Es la muerte que viene a reclamar el tiempo robado.

—Última oportunidad. —En la penumbra, la figura levantó un brazo. En el extremo,

un arma—. ¿Quiénes crees que están aquí?

—Vosotros... ellos... —murmuro Zane, sin poder apartar la vista del agujero negro rodeado de oscuridad que era el cañón del arma—. Las metas. Las metanacionales quieren poder, mi yongium. Yo no lo quiero, nunca lo quise. Tanto poder, no es para mí. —El murmullo se convirtió en un balbuceo suplicante—. Yo dije de compartirlo, de cobrarlo al mundo a un precio razonable. Soy una buena persona. —El llanto apareció—. Nunca he hecho daño a nadie, lo juro. Soy bueno. No quiero el poder. Solo vivir.

—¿Y los nomanoides? —preguntó Kolbi.

—Ellos... no es lo mismo. —El llanto desapareció, tomando su lugar la disculpa—. No sabíamos lo que podían hacernos. Tuvimos miedo. Teníamos que pensar en nuestros trabajadores.

—Mientes. Hablasteis con ellos. Aprendisteis la inmortalidad.

—Nosotros... ellos... amenaza...

La voz de Zane Ryder, uno de los dos últimos inmortales del Sistema Solar, perdió fuerza y coherencia. A la humanidad parecía importar poco de dónde procedía el yongium, siempre y cuando siguiese fluyendo. Que para conseguirlo se hubiese exterminado a una raza entera afinada en un asteroide habilitado, le traía sin cuidado. Hacía demasiados siglos que Zane no tenía que justificar sus actos, y eso se notó en la voz.

—¿Qué...? ¿Qué vas a hacer? —preguntó el inmortal.

—Matarte.

—¿Y el yongium? —añadió Zane, tras deglutir una bola de capitulación.

—Detenerlo.

—Dete... ¿Pero por qué? ¿No es lo que queráis, el yongium?

—No soy de las metas —replicó Kolbi con frialdad.

—¿Que no...? ¿De quién, entonces?

—De nadie.

—¿Y por qué haces esto? —preguntó Zane con avidez, ilusionado al descubrir una nueva posibilidad de diálogo—. ¿Quieres ser inmortal? Eso podemos arreglarlo. Tenemos yongium de sobra, para toda la eterni...

—Lo sé —interrumpió Kolbi—. Por eso mismo lo hago.

—¿Lo sabes? ¿El qué? No lo entiendo.

—No estáis preparados para ser inmortales.

Un fulgor anaranjado bañó el despacho de Zane Ryder durante menos de un segundo. En aquella instantánea efímera, la cabeza del inmortal reventó como un grano de maíz al

fuego.

Solo quedaba un inmortal del Sistema Solar.

UNO

La llamada que había realizado Artie Knox desde su escritorio, justo al recibir la noticia del fallecimiento de Zane, fue tomada a broma. En ella, el último inmortal del Sistema Solar apremiaba a los encargados del laboratorio a que parasen la producción, mandasen a todo el mundo a casa y no volviesen hasta que él lo dijese. Al ver que sus órdenes eran tomadas como desvaríos y no como mandatos, Artie se levantó prometiendo despidos y se encaminó al laboratorio, alejado de su residencia por un recto túnel metalizado de doscientos metros, dispuesto a gritar él mismo las órdenes y saltarle los dientes a quien dudase o no obedeciese, así como iba, con bata y zapatillas de felpa en los pies.

—Y que le den a las metas —escupió Artie en el interior del túnel—. Que chillen y pataleen cuanto quieran. El yongium es mío, solo mío, y hago con él lo que me de la gana. Como si quiero follármelo. Como si quiero follármelos a todos. Malditos burócratas del demonio, con sus leyes, sus corbatas y sus maletines de poder. ¡Corruptos todos! No saben perder, eso es. —Bajó la voz hasta un susurro airado—. Están demasiado acostumbrados a salirse con la suya, amparados por las leyes que los países que poseen redactan, todos juntos, como una puta fraternidad de chupapollas. ¡Pues que les jodan! —gritó con una sonrisa—. No contaban con Artie Knox. No contaban con que él encontrase el yongium. Bueno, él y dos más, pero ahora están criando malvas, sea lo que sea eso, así que puedo decir que yo y solo yo soy el descubridor. ¡Y el poseedor! Les gustaría tenerlo todo para ellos, para llenarse sus sucias y corruptas manos con el dinero de la vida eterna. ¿Qué sabrán? ¿Qué puta idea tienen de lo que significa ser inmortal? ¿Cómo demonios era...? ¡Ah, sí! “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”. Sí, eso. Y eso ellos no lo saben. No deben saberlo. No pueden saberlo. —El caminar era vivo, pero los pies se arrastraban más que andar. La voz y el roce de las zapatillas con el suelo saturaban el siempre calmado túnel con reverberaciones interminables—. Se creen que soy tan estúpido como Jim y Zane. Putos subnormales. Ellos tampoco tenían idea de lo que significa ser inmortal. Pero ellos no saben que yo se eso. Seguro que han infiltrado gente en el laboratorio. ¡Los muy estúpidos! ¿Qué más me da que lo hagan? Solo yo se la verdad. Nadie puede sintetizar el yongium sin controlar el Arca, y al Arca solo puedo entrar yo. ¿Creen que me voy a acobardar? ¡Estúpidos! No me hace falta ni un puto mono evolucionado para generar el yongium que necesito. ¿Quieren guerra? ¡Han

perdido! —Llegó al extremo del túnel y puso la mano derecha en una pantalla táctil. Al tiempo, un escáner ocular comprobaba sus pupilas—. Pienso quedarme aquí, yo solo. No necesito a nadie más. Tengo toda la compañía que quiero. ¡Tengo el yongium! A ver que mierda hacen sin el chorro de vida. A ver cómo se comportan cuando la muerte vuelva a ser una amenaza real. ¡¡Tú y tú!!

La puerta neumática se abrió con un siseo. En el otro lado, los dos encargados del laboratorio esperaban con cara compungida, sin saber muy bien a qué atenerse después de no entender la llamada que habían recibido hacía unos minutos. Cuando vieron la cara de su jefe y escucharon su voz, uno de ellos miró al otro, y le dijo con la mirada: “te lo dije. El yongium. Se ha vuelto loco”. El otro asintió sombríamente, intuyendo que nada bueno podía salir de una mente perturbada con varios siglos extra de funcionamiento.

—Hemos paralizado momentáneamente la producción —dijo uno.

—No sabíamos muy bien que quería, así que estamos a la espera —dijo otro.

—¿Qué no sabías que quería? ¡Pues claro que no lo sabíais! No sois más que dos peones de mierda. No tenéis ni idea de la vida ni del universo. ¡Qué vais a saber!

Ambos encargados se intercambiaron miradas, sin saber que responder a aquello. Artie pasó entre ambos y contempló aquella parte del laboratorio. La sala tenía cincuenta metros de largo por quince de ancho, era diáfana y el suelo era una superficie de luminosidad continua que dotaba a todo el interior de tétricas sombras. De la pared del fondo, la que correspondía al Arca, decenas de tubos nacían y reptaban por el techo, como raíces por un suelo invertido, hasta caer en la infinidad de mesas de laboratorio que se esparcían por el recinto a intervalos regulares. Los ingenieros y biólogos de aquel turno permanecían tras los tableros con trajes aislantes blancos, guantes azules y gafas protectoras negras, todos mirando al inmortal de bata y zapatillas de felpa que acababa de entrar, esperando órdenes.

Artie Knox paseó una mirada asesina por todo el recinto. Tras varios minutos de sepulcral silencio, relajó los músculos del cuerpo, acompasó la respiración y cerró los ojos. Inspiró profundamente, despegó los párpados y gritó con toda la potencia que los pulmones le permitieron.

—¡¡IROS TODOS A VUESTRA PUTA CASA!!

La exclamación se extendió por la sala como agua derramada, produciendo un caótico oleaje de reverberaciones que tardó dos minutos en retirarse. Al hacerlo, el ambiente aséptico que hasta ese momento reinaba en el laboratorio se transformó en tensión palpable, una tensión que denotaba la naturaleza demente del grito proferido.

Tras Artie Knox, los dos encargados se miraron con gesto interrogante. ¿Qué podían hacer? Uno de ellos se encogió de hombros, desentendiéndose del problema. El otro, tras unos segundos de reflexión, imitó a su compañero y se adelantó unos pasos, hasta colocarse junto a su jefe. Hizo bocina con las manos y dio la orden más sensata en aquellas circunstancias.

—¡Muy bien, equipo! ¡Nos vamos a casa! —Ya os comunicaremos mañana si estáis en la puta calle, se calló con amargura.

Una orquesta de susurros incrédulos, roce de plástico y chasquidos producidos por los guantes y las gafas retiradas inundó el laboratorio. Poco a poco, los ingenieros y biólogos comenzaron a abandonar la sala, formando apretados grupos que murmuraban alterados. Los dos encargados permanecieron en sus posiciones hasta que el último de los trabajadores hubo abandonado el recinto. Entonces, con una leve inclinación de cabeza y un tímido “hasta mañana, jefe” se retiraron ellos también, sellando el laboratorio por fuera.

—Hasta mañana mis cojones —masculló Artie.

Sólo el zumbido de las máquinas quedó como prueba de la actividad humana. Artie volvió a relajar los músculos, a cerrar los ojos y a inspirar profundamente. Despegó los parpados y soltó el aire retenido en un susurro alegre, dejándose invadir por la demencia que durante tanto tiempo le había tanteado.

—Ahora sí, joder.

Como una locomotora de vapor, sus pies comenzaron a arrastrarse por el suelo. Pasó entre las mesas de laboratorio, bajo las raíces de fluidos, y se encaminó al fondo, a la puerta del Arca, sin apartar la vista de ella.

Al llegar al rectángulo metálico que dividía el dominio público del secreto, Artie apoyó la mano en una pantalla táctil, un escáner ocular volvió a analizarle la pupila, susurró una palabra he introdujo una clave de quince dígitos en un panel holográfico con forma de cubo y repleto de celdas. Tras las verificaciones, un siseo neumático deslizó la puerta metálica y Artie entró el Arca.

—Buenos días, mis pequeños.

El ánimo de Artie rejuveneció nada más poner un pie en el interior del Arca. Le gustaba estar allí. La ira se esfumó como la niebla al sol y en su lugar no quedó más que la tranquilidad de un infinito mar en calma.

Se trataba de una sala circular de no más de diez metros de diámetro. En el centro, la cúspide de las IntArs —Inteligencias Artificiales— manejaba complejos aparatos de manipulación biológica. A estos aparatos llegaban tubos como los que poblaban el techo del

laboratorio exterior, convergiendo desde toda la pared circular del Arca en una sola entrada. Unidos a los tubos, esparcidos verticalmente por toda la circunferencia, los últimos nomanoides con vida aletargaban su existencia en cilindros repletos de un gel viscoso. De sus cuerpos nacían y llegaban multitud de cables, agujas epidérmicas y sensores que mandaban y recibían información de la IntAr, manteniendo así el grado óptimo de animación suspendida.

—¿Cómo estáis hoy? ¿Os habéis asustado por los gritos? —preguntó Artie Knox con tono paternal—. No os preocupéis. Ya se han ido. A partir de ahora, sólo estaremos nosotros. ¿Qué os parece? —Acarició el cilindro que tenía más cercano. En el interior, una figura completamente humana flotaba en el gel, suministrando sus secretos a la inteligencia artificial. Era una mujer, y estaba desnuda—. Sí, os gusta, ¿verdad? Sólo nosotros.

Artie paseó por la circunferencia de la pared, empezando a la derecha de la puerta del Arca. Deslizó una mano temblorosa por diferentes cilindros. Los nomanoides parecían dormir en paz. Cuando iba a llegar a la mitad de la circunferencia se detuvo. Un extraño reflejo en el cilindro ante sí.

Artie Knox suspiró y preguntó con naturalidad.

—¿Cómo has entrado?

—Seguirte es muy fácil cuando no haces más que hablar contigo mismo y mirar a tus pensamientos.

La figura reflejada en el cilindro, recortada sobre la claridad del laboratorio exterior, paseó la vista por la sala. Apretó los puños.

—Vaya... —susurró Artie, recibiendo una oleada de lucidez y girándose para mirar directamente al intruso—. Eres uno de ellos, ¿me equivoco?

—No, no te equivocas —dijo cuidadosamente Kolbi, bañando las palabras en veneno—. ¿Tardasteis mucho en descubrir que los necesitabais vivos?

—Varias decenas de cobayas —replicó Artie despreocupadamente.

Kolbi, después de pasar tanto tiempo entre humanos, no pudo evitar escupir al suelo, mostrando así su desprecio.

—¿Sabes? —continuó Artie—. Te he reconocido por los ojos. Los tenéis diferentes. Como linternas, aunque no siempre es fácil de ver.

—Depende del estado de ánimo. —Las pupilas de Kolbi parecían apunto de estallar de tanto brillo como retenían.

—¿Cómo lo hiciste?

—Uno de vuestros mineros. Uno de los primeros. No me costó cambiarme por él.

Vuestro control sobre ellos era patético —argumentó Kolbi con desdén.

—No eran más que desgraciados reemplazables —dijo Artie como disculpa, encogiéndose de hombros—. ¿Iniciativa propia?

—Precaución social. No estábamos seguros de vuestras intenciones. No nos equivocamos.

Kolbi se llevó la mano a la espalda y sacó una catana de hoja fina y brillante. Artie, entregado por completo a la demencia de su mente y a la tranquilidad que le embargaba estando en el Arca, no movió una pestaña.

—Has tardado un poco, ¿no? —preguntó el humano.

—Para ti sí, no para mí. Los nomanoides, como nos llamáis, no percibimos el tiempo como vosotros. Simplemente, no quería fallar. Lentitud o prontitud son simples excusas humanas.

—¿Qué vas a hacer?

—Matarte, por supuesto.

—Me refiero a después —puntualizó Artie, intentando ganar tiempo y moviéndose centímetro a centímetro hacia la IntAr, donde siempre guardaba un arma. Estaba sedado por la demencia, pero no quería morir.

—Despertarlos. Abrazarlos. Llorar a los ausentes. Volar este sitio. Salir de aquí. Fuera, si podemos, en una nave. Vivir entre vosotros si no.

—¿Y amasar poder y fortuna? —preguntó Artie mordazmente, deslizando la felpa por el suelo pulido.

—Si por mí fuera, destruirlos. Provocar guerras —contestó Kolbi con serenidad—. Pero somos una familia, una raza. Lo decidiremos entre todos. Lo mejor para el grupo. No os vendría mal aprender eso.

Artie terminó de acortar la distancia entre él y la maquinaria de la IntAr y apoyó con serenidad las manos en el borde. Una sonrisa escapó de sus labios. Tímida, pero reveladora. Kolbi suspiro teatralmente.

—Ese es vuestro problema —dijo el nomanoide con voz cansada—. Que siempre, como individuos y como raza, os creéis superiores a los demás, más listos. No sabéis ver el final cuando os mira a los ojos.

Las pupilas de Kolbi aumentaron en unos grados la intensidad del brillo. Con un veloz movimiento, Artie comenzó a agacharse buscando el parapeto de la IntAr, pero antes de que pudiese ocultarse por completo, una ligera brisa golpeó su cuello. Extrañado, arrugó la frente. El gesto provocó que la cabeza cayese hacia delante, golpeando la mesa de la

IntAr. La cara de estupor de Artie rodó por el suelo hasta los pies de un nomanoide en gel. Para que el cuerpo decapitado la encontrase, la cabeza dejó un rastro de sangre como migas de pan.

Cuando cesó el sonido que provocó el cuerpo sin vida del otrora inmortal al caer, Kolbi guardó el arma y paseó de nuevo la vista entre sus semejantes enjaulados en gel. Tras varios suspiros ahogados, habló con un tono de eterna serenidad.

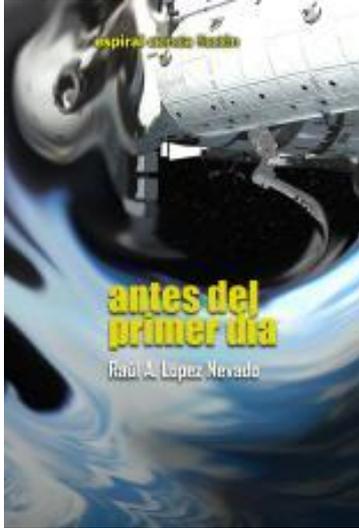
—No más sueños. Se acabó la pesadilla. —Una lágrima resbaló desde la comisura de los párpados—. Despertad, familia. Despertad y marchemos.

Y mientras manipulaba los controles para liberar a sus semejantes, Kolbi entonó un canto de largos sonidos y estremecedoras notas nunca antes oído en los límites del Sistema Solar. Un canto desgarrador, profundo, poseedor de infinita tristeza. Un canto concebido para ser entonado eternamente.

Juanje López, 1982. Cartagena (Murcia) – España, es un discjockey (**Motel Calor – Rock Nights Agency**) que compagina la música con la escritura. Ha sido publicado en antologías de varias editoriales como **miNatura Ediciones**, **Literatura Z**, **Valentia Autores** o **Ediciones Irreverentes**. También ha colaborado en la antología de steampunk **Plan B** (eBook gratuito). Su relato **El Copista Eremita** consiguió un accésit en el **XXXVIII Certamen Literario José María Franco Delgado**. Como “Poneletras”, lleva www.juanjelopezponeletras.wordpress.com, un blog donde se pueden leer reseñas sin spoilers y obras de su propiedad de manera gratuita. También colabora con la revista digital **Portal de Ciencia y Ficción** con una serie de artículos sobre películas de ciencia ficción. Además, parte de sus reseñas aparecen en el portal **Revista Nuevas Letras**.

Entrevista a Raúl A. López Nevado

Por *Ricardo Manzanaro*



Háblanos de “Antes del primer día”. La trama de la obra parece una historia sobre una travesía en solitario por el espacio, pero luego deriva hacia la intriga ¿Es así?

En efecto, así es. La soledad puede ser interesante durante un tiempo, para que conozcamos al personaje; pero me temo que doscientas páginas centradas en el pensamiento de un solo hombre podrían resultar muy aburridas.

Toda la primera parte actúa como un prelude hacia una intriga de la que sólo se van teniendo algunos atisbos, que no cobran pleno significado hasta más adelante. Ese contraste entre ambas partes no está tan planeado con la intención de sorprender al lector, si no tampoco estaríamos hablando de él

aquí, como con la de prepararlo. Antes de marchar a un mundo de CF desaforada, un mundo literalmente nuevo y aparentemente desconectado del nuestro, quiero que el lector se sienta como en casa y piense: «Sí, ese tipo es como yo, conozco esa ciudad, esa carretera y esa cafetería, por tanto, lo que le ocurre a él bien me podría pasar a mí».

¿Acerca de que temas trata?

Hay varios temas que flotan por toda la obra, y supongo que cada lector escogerá aquéllos con los que se sienta más identificado. Los que disfruten del terror descubrirán cómo ciertos sueños se convierten en pesadillas; los que prefieran temas más optimistas descubrirán cómo ciertas pesadillas pueden acabar convirtiéndose en sueños. La soledad es un tema importante, como también lo es la fidelidad, no en vano la historia comienza con un hombre y su perro. Para los que gusten del romance, la novela también tiene el tema del amor bastante presente.

Ahora bien, tratándose de una historia donde el viaje temporal tiene un protagonismo notable, uno de los temas más presentes es el de la causalidad. Aunque en este caso, de un modo bastante retorcido, porque no se trata de la clásica paradoja del viajero en el tiempo que viaja al pasado y mata a su abuelo, sino del viaje a un universo distinto y aparentemente desconectado del nuestro. Y hasta aquí puedo leer, porque me temo que ya he dicho más de la cuenta.

Sin embargo, he de decir que los temas son sólo las tripas de la novela. Yo mismo no me los planteé hasta bien entrado en su escritura. Si a alguien le gusta alguno de los temas y quiere seguirlo, bienvenido sea; pero no es ése el objetivo de la novela. Lo que flota en la

superficie, lo que el lector percibe, y yo deseo que perciba, es una historia de aventuras con el sentido de la maravilla a flor de piel.

¿En tu novela hay referencias literarias o cinematográficas?

Lo cierto es que no me lo había planteado, pero al preguntármelo he visto que sí que las hay. No de manera directa; pero sí más claras que las meras influencias.

En la primera parte, el protagonista viaja hacia Júpiter acompañado de un perro llamado Argos. ¡Argos! como el perro de Ulises en la *Odisea*. Esto fue consciente y buscado, creo que cualquier obra de viajes, al menos en Occidente, es deudora de la *Odisea* de Homero. Pero claro, es que estamos hablando de CF, y en nuestro mundillo, un tal Arthur C. Clarke, supongo que en buena medida con ese mismo pensamiento en mente, llamó a una de sus más conocidas obras *Odisea espacial*. En su novela, uno de los astronautas acaba viajando solo hacia Saturno; aunque en la película es hacia Júpiter hacia donde se dirige. Así que, aunque de entrada no me lo había planteado, supongo que ésta es una referencia literario-cinematográfica bastante clara de mi novela.

Cuéntanos por qué te decidiste a enviar la obra a “Espiral CF”, y luego el proceso para llegar al libro.

Soy suscriptor de Espiral CF desde hace años. Cuando conocí la iniciativa a través de Internet, me pareció una idea fantástica, luego comencé a recibir los libros y mi admiración hacia Juan José Aroz creció. Creo que tiene un gran gusto escogiendo las obras que publica, no en vano, por Espiral CF han pasado algunas de las más distinguidas plumas de la CF española.

Aroz busca, además, dar cabida al mayor número de visiones de nuestro querido género, y eso me gusta y coincidía con mi novela. *Antes del primer día* es un tanto atípica dentro del mundo de la ciencia ficción actual, ya que se trata de una obra en buena medida especulativa; pero que no pertenece al hard, tal vez más relacionada con la especulación interior de los autores de los sesenta como Silverberg o Lem.

En cuanto al proceso para llegar al libro, una vez aceptado mi manuscrito, fue como la seda. Tenía varios títulos posibles, y le pedí a Aroz que me diera su opinión, coincidimos en que “Antes del primer día” era el mejor de ellos. Incluso le pedí opinión sobre cómo escribir mi propio nombre, sobre si convenía o no utilizar el compuesto o eso lo hacía demasiado largo.

Aroz es una persona atenta y amable a la que le puedes preguntar por todo tipo de cuestiones sobre el mundillo literario que, para un autor novel como yo, muchas veces son desconocidas.

Has publicado relatos en diversos medios ¿Es tu primera novela?

Sí, o mejor dicho, es mi primera novela que acabo llevando a buen puerto. Los relatos son agradecidos. Algunos los puedes escribir de una sentada y tras varias revisiones, tener la suerte de que te los publiquen. Eso alimenta la llama de la esperanza literaria y te permite seguir escribiendo. Las novelas, en cambio, requieren de mucha resistencia y perseverancia. Te puedes pasar varios meses tecleando como un loco, varios más revisando hasta la última coma, y al final, cuando tal vez has acabado entregando un año de tu vida a un texto, ver como languidece en un archivo de tu ordenador. En ese sentido, son un desafío, y hace falta tener mucho temple, o mucha inconsciencia, para acometer su escritura.

Sin embargo, con vuestro permiso os diré un secreto que a mí me costó aprender, y que tal vez pueda ayudar a que otro no cometa los mismos errores. La única manera de escribir una novela consiste en sentarte en una silla y comenzarla, continuarla y acabarla sin que te importe en lo más mínimo todo lo demás. No te puedes preocupar de si será publicada o no, de si gustara o no, de si ahora ya no se llevan los space opera y lo que venden son los zombies. Tienes que escribirla porque necesites hacerlo, y porque en el propio proceso de su escritura halles la recompensa por tu trabajo. Creo que no hay otra manera, a no ser que seas un autor consagrado al que le han pagado un adelanto por una obra que sabe que no sólo se publicará sino que se venderá bien. E incluso en ese último caso, me imagino que lo único, que te puede llevar a afrontar la aventura de escribir una novela, con garantías de escribir algo bueno, es sentirte satisfecho con el mismo proceso de escribirla.

Tienes relatos traducidos a otros idiomas ¿en que idiomas? ¿y dónde están publicados?

Hace mucho tiempo escribí en varias colecciones de microrrelatos en Axxón. Luego, una web americana se interesó por ellos, por la colección entera, no sólo por los míos, como representativos de la CF escrita en castellano y se tradujeron al inglés. He sido incapaz de encontrar los originales, y sólo encuentro este enlace donde aparece uno de ellos: <http://it.stlawu.edu/~koon/CFaxxon/20ShortTimeTravelStories.html>

Luego los relatos que he publicado en la revista digital [miNatura](#), en los números 131, 132 y 133, tienen su correspondiente versión en inglés. MiNatura es una revista digital dedicada a la CF, el fantástico y el terror que recomiendo fervientemente. Fue fundada en Cuba en 1999 por Ricardo Acevedo, y está dirigida por él y por su esposa Carmen Rosa Signes Urrea desde 2003. A partir de 2006 se publica desde España. Aparece bimestralmente, y cada número se dedica a un tema concreto, con un especial dedicado a un autor anualmente. Precisamente el número 131 de miNatura fue el dedicado a Ray Bradbury que es uno de mis autores favoritos.

En último lugar, aunque no sea propiamente una traducción, se trató de un descubrimiento que me hizo ilusión. Hace ya bastante tiempo, escribí un largo monográfico para el Sitio de Ciencia Ficción, en el que analizaba la relación de Borges con el género fantástico. Si alguien le interesa se puede leer [aquí](#). Pues bien, años más tarde, leyendo uno de los artículos sobre Borges en la wikipedia inglesa, descubrí que el autor había utilizado

como bibliografía ese artículo mío en el SdCF, y lo mencionaba en la sección correspondiente.

También escribes poemas de cf. Háblanos de ellos ¿cómo está el panorama de la poesía del género fantástico?

La CF tiene un potencial lírico basto y poderoso. Intenta pensar por un momento cuáles podrían ser los sentimientos de una persona que hubiera viajado por la mitad de la galaxia, pero que no hubiera visto jamás la Tierra. Quizá ésta se hubiera acabado convirtiendo en una patria fantasma, en algo anhelado, recreado e incluso temido a partes iguales. Piensa en el sentimiento de los irlandeses o italianos en Norteamérica, y ahora multiplícalo por las distancias siderales de ese viajero en la noche galáctica. ¿Lo tienes? Pues ahora piensa en ese otro que nos devuelve el reflejo: en el robot, en el alienígena, en nuestro descendiente tan lejano evolutivamente que apenas recuerde su origen humano... La poesía de CF es un territorio bastante inexplorado; pero lleno de temas fascinantes.

Sin embargo, su panorama es bastante oscuro. Con la salvedad de la poesía épica, tal vez de la del Renacimiento y de la del Romanticismo, la poesía nunca ha sido un género literario prevalente. Y es comprensible, pues se trata de un tipo de literatura que exige mucho del lector. La literatura en general ya cuenta con este problema frente a otros medios narrativos como el cine. En una película sólo tienes que sentarte y dejar que la historia pase ante tus ojos, mientras que un libro te exige que reconstruyas tras tus ojos el mundo que el autor ha visto y ha intentado transmitirte. Ese aspecto se potencia más aún en la poesía, ya que en ocasiones, el autor sólo ha entrevisto su mundo entre brumas, y necesita que sea el lector el que se sumerja en sus palabras para que tenga una experiencia parecida.

Así que, a nivel de ventas o de presencia, la poesía de CF no goza de un panorama demasiado halagüeño, al menos no la escrita en verso, porque siempre podemos pensar que autores como Bradbury utilizaban una forma de expresarse líricamente aun en sus relatos en prosa.

Creo que la poesía, o el lirismo en un sentido más amplio, es un aspecto que a veces se descuida en la literatura de CF y que me parece imprescindible. Es un arte extraño, gana precisión a base de imprecisión, crea nuevas definiciones a base de hacer estallar las antiguas, muestra a base de ocultar.

Me explico, si yo te digo que el Sol está a unos ciento cincuenta millones de kilómetros de la Tierra, estoy diciendo algo concreto y dando una información válida y precisa, pero en cierto sentido incomprensible. Esa distancia no tiene cabida en nuestra cabeza, como decía Thomas Mann, la idea de grandeza que tiene el ser humano es la de una catedral o las pirámides; el mar ya es demasiado basto y amenazante, el espacio es casi una entelequia. Para comprender la distancia entre el Sol y la Tierra, debemos recurrir a compararla con la distancia de la Tierra a la Luna. Así nos enteramos de que se trata de una distancia cuatrocientas veces mayor. Lo mismo ocurre para medir las distancias entre planetas, recurrimos a medirlas en unidades astronómicas, es decir, en base a la distancia del

Sol a la Tierra. ¿Y qué decir de los años luz? Aunque no nos demos cuenta, todos los ejemplos anteriores son poéticos, se trata de metáforas, de un modo de intentar apresar en nuestros conceptos, con nuestro mundo construido a nivel humano, aquello que está mucho más allá de nosotros.

Eres colaborador habitual en “Sitio de Ciencia-Ficción” ¿Qué labor haces en la popular web?

El Sitio de Ciencia-Ficción, abreviado SdCF es *One man's Army*, con Francisco José Súañer Iglesias al frente desde hace diecisiete años, actualizándose de manera ininterrumpida cada semana. Es él quien la hace funcionar, es su corazón, su cerebro y sus manos, los colaboradores sólo somos como pequeños insectos que de vez en cuando echamos una mano aquí y acullá. Al igual que Aroz con Espiral CF, me parece que Súañer Iglesias sustenta sobre sus hombros uno de los pilares de la CF española.

La web cuenta en castellano con la información más completa sobre la ciencia ficción. Puedes encontrar información de todo tipo, desde reseñas de libros o películas, hasta biografías de los autores, y artículos más concretos dedicados a diversos aspectos de la CF, información sobre los subgéneros, el fantástico glosario de CF, que es una obra enciclopédica, y según conozco única.

El SdCF es una herramienta maravillosa que lo mismo vale para el experto en CF que quiere consultar un aspecto concreto; o quiere hacer una tesis doctoral, como para el chaval que ha visto *Star Wars*, *Star Trek* o *Los juegos del hambre* y se siente interesado por primera vez en la CF.

Por lo que a mi respecta, creo que he tocado todos los palos dentro del SdCF. He escrito artículos sobre diversos temas, el último acerca de la pasada polémica sobre si los escritores españoles eran o no peores que los extranjeros (si alguien le interesa puede consultarlo [aquí](#)), he escrito reseñas de libros y de películas, he escrito relatos, tanto independientes como pertenecientes a los ciclos de *Apócrifos irreverentes* o *Burocracia celestial* y es probable que en un futuro no muy lejano me vea acometiendo un Serial (más información al respecto un poco más abajo).

¿Cuáles son tus sub-géneros de cf preferidos? ¿Cuáles tus autores preferidos?

En realidad soy más de leer autores que subgéneros, me gusta Juan Miguel Aguilera, y me maravilla su capacidad para moverse con facilidad por los diversos subgéneros: del *Space Opera* de *Mundos en el abismo*, que además es una obra de *hard*, al *Steam Punk* de *La locura de Dios*, que además es una novela histórica deliciosa, del *Next* de Némesis, a la fantasía oriental de *Sindbad en el país del sueño*.

Me gustan las historias de exploración espacial, de primer contacto, me encanta Stanislaw Lem y su manera de afrontar los problemas de comunicación, su increíble

capacidad para concebir seres extraterrestres alejados de los tópicos. JG Ballard me resulta tremendamente seductor con sus paisajes postapocalípticos. Adoro a Bradbury y su lírica de la exploración marciana. Me encanta Asimov ¿y a quién no? *La fundación* y los delicados problemas éticos de sus robots. *Flores para Algernon* de Daniel Keyes y *Ciudad* de Clifford D. Simak me parecen dos de las mejores obras que se hayan escrito jamás en cualquier género. No renuncio al terror de Stephen King o de Dan Simmons, y me parece un sentimiento muy apropiado al referirlo a la CF, a lo desconocido, a la maravilla pero también lo terrorífico que se puede ocultar tras aquellos misterios abisales (y sí, claro, también Lovecraft).

Vamos ahora a por los autores que escriben en castellano, pues creo que si escribes en una lengua, has de leer también lo que se escribe originalmente en esa lengua. Una traducción puede ser maravillosa, y creo que hay verdaderamente buenos traductores de CF al castellano; pero nada puede suplir a un texto escrito en la misma lengua en que lo vas a leer, y más aún si es la misma en la que escribes.

A ese respecto, me resultan especialmente admirables: el ya mencionado Juan Miguel Aguilera, Rafael Marín que con su *Lágrimas de luz* escribe una de las obras de CF más sugerentes que haya leído; Rodolfo Martínez, que es un autor que sabe cómo nadie poner la poesía a su servicio, ya sea el terror o la CF; José Carlos Somoza, aunque más en su vertiente de terror que de CF; Eduardo Vaquerizo, que ilumina el steam punk en castellano con sus tinieblas; Félix J. Palma y sus mapas, que son obras monumentales que se acabarán convirtiendo en clásicos y últimamente, he descubierto a Emilio Bueso que sabe jugarse el cuello en cada una de sus historias.

¿Cómo ves el panorama actual de la literatura de cf?

Creo que nos encontramos ante un panorama de lo más interesante. La entrada en liza del libro digital y de las pequeñas tiradas lo ha cambiado todo. Han aparecido una buena cantidad de editoriales independientes que escogen sus obras con todo cariño y conocimiento del género, que en ocasiones son conducidas por autores con una larga trayectoria y reconocimiento. Tienes a Sportula, que tiene detrás a Rodolfo Martínez; a Palabras de Agua, que tiene detrás a Juan de Dios Garduño, a Salto de página, a Kelonia Editorial, Saco de Huesos, Ediciones irreverentes, Dolmen, Arconte... y luego tienes a las dos grandes, las que pertenecen a grupos editoriales: Fantasy de Random House Mondadori y la clásica y veterana Minotauro, del grupo Planeta.

Por cierto, que pido perdón desde ya por las que me haya podido dejar, y aprovecho para comentar que todas aquéllas que quieran aparecer en mi blog, tan sólo tienen que hacérmelo saber mediante un mensaje.

Hace apenas un mes, Mariano Villarreal publicó una lista sobre el mercado editorial completa y precisa. En ella, da la impresión de que la CF cada vez tiene más aceptación, y va ganando terreno con respecto a la fantasía, aunque me temo que durante algún tiempo seguirán dominando las novelas de fantasía. El bueno de Martín la ha liado bien con

Canción de hielo y fuego, y sobre todo con su adaptación cinematográfica; luego están los zombies, que han venido con ganas de devorarlo todo a su paso. No creo que el “enemigo” de la CF esté en libros como *Cincuenta sombras de Grey* o en la novela histórica, sino en estos últimos géneros que son leídos por más o menos los mismos lectores. De hecho, no creo que haya “enemigo” alguno. Toda la literatura de género se puede ver como una gran familia. No me parece improbable que alguien se acerque a George RR Martin por *Canción de hielo y fuego* y acabe descubriendo la CF con *Una canción para Lya*.

En general, creo que vivimos un buen momento para la literatura de CF, aunque sea a pesar de, o precisamente por vivir uno malo en el mundo real. En los años cincuenta, tras la explosión de las bombas nucleares, el mundo estaba viviendo tiempos de incertidumbre, duda y miedo y el público se volvió hacia la CF en busca de respuestas, de ahí la Edad de Oro de la CF. Es probable que ahora mismo nos encontremos en una coyuntura similar, no tememos a las bombas nucleares, o al menos no tanto; pero nos encontramos envueltos en una crisis profunda y dolorosa que lo permea todo, y rodeados por un entorno que cambia cada vez más, y mucho más rápido que lo que somos capaces de aprehender. En definitiva, nos encontramos en una situación propicia para volverse de nuevo hacia la CF e intentar iluminar el futuro con su llama.

¿Tienes nuevos proyectos? ¿Estás escribiendo alguna obra?

Ahora mismo tengo entre manos tres proyectos: una novela acabada, una novela escribiéndose y estoy en trámites de publicar un serial (al estilo de los seriales de CF que se publicaban en los Pulp) en el SdCF. A parte de eso, claro está, sigo escribiendo relatos, reseñas y artículos.

En cuanto a la novela terminada, se llama *La marca del petirrojo*, y la tengo en espera de poderme sentir lo suficientemente lejos de ella como para afrontar su corrección sin miedo. Se trata de una historia ubicada en el momento presente, en una población ficticia, aunque con muchos trazos reales, de la provincia de Barcelona. Hay un violín y hay una trama sobrenatural a su alrededor (y no, no se trata del diablo).

Como algunos lectores saben, además de escritor soy músico, y esta historia nació en germen al comprarme un violín antiguo, o mejor dicho, viejo. Me pasé una temporada en la que disfrutaba restaurando, dentro de mis limitadas posibilidades, instrumentos de cuerda. Mientras iba trabajando en este violín, iba madurando en mi cabeza una historia, y así nació *La marca del petirrojo*. Se trata de una novela más larga que *Antes del primer día*, en torno a las ciento diez mil palabras, y con un entorno más cercano a la fantasía oscura que a la ciencia ficción, con multitud de personajes humanos, o humanoides, y un perro, claro, me temo que siempre necesito a un perro en mis historias para articularlas.

En cuanto a la novela en la que estoy trabajando ahora mismo, aún no le tengo un título definido, pero tentativamente la he titulado *Tierra sin nombre*. Está ubicada principalmente en Córdoba, durante la Guerra Civil. Mi familia materna viene de Córdoba. Mi abuelo materno era un gran narrador oral y siempre me explicaba historias sobre la

guerra. Omitía la parte de la sangre, del dolor y la miseria, porque a un niño no se le pueden explicar esas cosas, aunque entre líneas, y por algún suspiro de mi abuela mientras él me hablaba, aquel dolor estaba presente. Me hablaba de las carreras de chinchas, de los partidos de fútbol con el enemigo, de las latas de conserva rusas... Me sorprendió, y conmovió, recuperar todos estos elementos, que yo llegué a creer fruto de su fantasía inventiva, leyendo a Juan Eslava Galán y sus libros de historia sobre la Guerra Civil, la posguerra y la dictadura.

Pues bien, todas esas ideas han ido germinando en mí, y ahora me encuentro escribiendo una historia situada en los primeros meses de la Guerra Civil y deseando que mi abuelo estuviera aquí para pedirle que me explicara más cosas. La historia, por otro lado, vuelve a tener un halo de fantasía bastante presente. Todavía no sé bien hacia dónde irá. De hecho, en un principio había pensado utilizar una trama doble, y elementos de ciencia ficción que me permitieran jugar con una parte de la historia transcurriendo durante la época de la Guerra Civil, y la otra parte transcurriendo durante el momento presente. Sin embargo, ahora mismo la parte correspondiente a la Guerra civil me tiene tan absorto que es probable que me acabe quedando en ella y renunciando a la segunda trama.

Ahora voy al tema del Serial en el SdCF. A lo largo de los años, en el SdCF se han ido publicando diversos seriales que recuperan el espíritu clásico de los seriales de CF. Es probable que próximamente se publique un serial escrito por mí. En estos momentos estoy hablando con Súnier Iglesias para delimitar la trama, y la forma de presentarlo. Una de las condiciones del serial es que no vale con “serializar” una novela. Coger una obra ya escrita y dividirla en partes para que se vaya presentando de manera serial es trampa, pues se salta una de las condiciones básicas de todo buen serial, que consiste en desafiar la capacidad creativa del escritor. En una novela, que no entregas al público hasta que la tienes terminada, y con la historia bien atada, siempre tienes la oportunidad de volver atrás y rectificar, en un serial, en cambio, esa oportunidad no existe y tienes que tirar de inventiva si a media narración descubres que has cometido un error al principio.

¿Te gustaría añadir algo más para despedirte?

Sí, antes que nada, me gustaría daros las gracias por haberme hecho una entrevista como ésta. El fanzine de la TerBi se consolida entrega tras entrega en una de las publicaciones más importantes del panorama de la CF en castellano, así que os agradezco mucho la oportunidad de aparecer en él. Lo considero un verdadero honor.

También me gustaría dar la dirección de mi blog donde cualquier lector interesado en mi obra puede estar al tanto de mis novedades, o ponerse en contacto conmigo, es la siguiente: <http://suenalonsoquijano.blogspot.com/es/>

Aprovecho así mismo para agradecer a todos los lectores su apoyo, y para desearos a todos los que estáis leyendo esto lo mejor.



El grupo de **facebook Taller TerBi** es un espacio que abre la Asociación Vasca de Ciencia Ficción, Fantasía y Terror para todo escritor aficionado al género. En principio será cerrado y está dirigido a aquellas personas que deseen iniciarse en la escritura, o para los que quieran revisar sus textos con el objeto de mejorarlos.

El procedimiento es simple: se propone un tema con plazo determinado. Los miembros suben sus relatos para que los integrantes del mismo hagan comentarios sobre los mismos.

Poco a poco propondremos más ideas y estamos abiertos a sugerencias.

Para inscribirse, enviar e-mail a:

txerrav@gmail.com o manzanaro@gmail.com

RELATOS DEL TALLER LITERARIO TERBI

Verdadera Medicina

Manuel Moledo

La pregunta salió, por fin. Llevaba haciendo buches con ella ya dos días, tan incapaz de escupirla como de tragársela para siempre.

—¿Por qué me has escogido...-Y aquí el título se atrancó unas décimas de segundo en su glotis- Amo?

Las níveas manos del Neo volvieron a jugar con las esferas de cristal coloreado. Era magia pura ver como resbalaban unas sobre otras, ora desapareciendo, ora formando dibujos imposibles, los dedos veloces transformados en un borrón de movimiento. Antonio se quedó prendado, como siempre, de la gracia natural de los gestos medidos de su señor.

El aristocrático rostro de Atair Branson se hizo aún más bello al sonreír.

—Bueno, en primer lugar, tú me lo pediste.

Antonio asintió vehementemente.

—Sí, Amo, pero seguramente muchos muchachos se lo han pedido antes. Usted ya había pasado dos veces a lo largo de mi vida por mi pueblo a controlar la producción de cristalería, y siempre solo. Dicen que no ha tomado a nadie desde tiempos de mi tío abuelo. ¿Por qué me toma ahora a su servicio?

Branson lanzó las canicas al aire. Su mano derecha, un borrón de movimiento, las recogió de una en una. Cerró el puño y volvió a abrirlo, vacío. En su otra mano, apareció una coqueta bolsa de terciopelo, ya anudada, que guardó en su bolsillo con un “hop”. Luego frunció el ceño levemente, haciendo un mohín.

—Eres muy raro, chico.

Antonio se calló. Temía haberlo fastidiado todo.

—La mayor parte de tu gente estaría más pendiente de servirme otra copa y de la suerte que ha tenido. ¿Temes por tu integridad sexual acaso? Sí es eso, duerme tranquilo. Solo me gustan las mujeres.

"Bueno, esperaba una repuesta más clara, pero menos da una piedra" pensó el muchacho "Dicen que algunos de los Neos tienen gustos sexuales peculiares, sobre todo los más viejos".

Un golpe de viento especialmente fuerte hizo balancearse el velero. Las velas rígidas y los cables de carbono silbaron alegremente. El muchacho disfrutaba del olor del mar. La costa quedaba muy lejos de su pueblo, y la primera vez que lo vio el azul, justo antes de embarcar, le pareció mágico. Según se acercaban a Inglaterra, el agua iba tomando un tono parduzco por las inmensas plantaciones de laminarias que rodeaban la costa.

—Y añadiré, si tanto te interesa: porque te pareces bastante a tu tío abuelo. Físicamente. Y no solo físicamente, tú...

Antonio recordó como había esperado en la plaza el examen del Neo. Había sido muy raro estar allí, de pié, desnudo, al lado de los demás. Branson le había palpado todo el cuerpo, incluso le había pasado un dedo por el interior de la boca, contando los dientes como un ganadero lo hubiera hecho con un buen ejemplar en la feria.

Luego, lo había separado y le había pinchado un dedo con varios cristallitos de colores. El chico había mirado los cristales bajo la clara luz del sol con tanto interés como su examinador, pero no había visto nada digno de mención. Sin embargo, Branson, sonriendo complacido, asintió con la cabeza, y todo el pueblo rompió en aplausos.

Un Elegido suponía un buen descuento en los impuestos de ese año, y un buen pago en especies.

Su primera tarea había sido comprar para su nuevo Amo un saquito de canicas. Eso había sido fácil; el trabajo del cristal era el principal motor de su zona, y los juguetes, enseres y joyas con él fabricados, famosos en todo el país.

—... eres muy, muy especial, chico. Tenía esperanzas de que fuese así, y las has cumplido. No vas a ser un sirviente común.

Esa noche el muchacho casi no pudo dormir. Le resultaba imposible con todas las sensaciones nuevas. El balanceo del barco, la suavidad de la cara ropa de cama de algodón blanqueado se le hacían extraños. Como las ropas de lino y seda que le habían entregado. Debían costar una fortuna.

El barco atracó en un río tan ancho como nunca lo había podido imaginar Antonio. El puerto era un caos. Las escasas velas rígidas de fibra de vidrio o polímero fotovoltaico de los yates destacaban entre las más prosaicas lonas amarillentas y mástiles de las barcas de pesca o los cargueros. Mientras bajaba la pasarela con las maletas de su nuevo Amo, un golpe amistoso en el hombro le hizo volver la cabeza al chico. Era Tolo, un hombre gordo y pelirojo de Muxía, y el piloto que los había conducido a puerto.

—Buena proa, rapaz. Y... cuídate. Todos estos cabrones- susurró entre sus dientes podridos- son iguales. Ninguno da nada por nada. Son viejos y malos como el diablo. Recuérdalo siempre.

Antonio le dijo adiós con timidez. Aunque apenas lo conocía, la confianza del gordo y desdentado lobo de mar lo confortó tremendamente.

En el malecón bullía una marabunta de pedigueños, mozos de cuerda, y taxistas. La mayor parte hablaban un idioma para él desconocido que supuso debía ser inglés. Branson ya había bajado. El Neo señaló a un hombre, que arrancó ansiosamente las maletas de las manos de Antonio y los cargó en un taxi. En el momento en que el sujeto se puso a los pedales, mostró sus piernas, desnudas bajo el faldón de la túnica. Las horribles llagas de la lepra florecían en una de ellas. Antonio dio un respingo, pero Altair le tranquilizó con mano firme. Él ya no tenía que preocuparse por eso.

El coche de pedales tenía la capota levantada, porque hacía muy buen día, y Antonio pudo disfrutar del paseo.

Abandonaron la zona portuaria y cruzaron a las amplias avenidas cubiertas de árboles centenarios. Algunos de los altos edificios aún se sostenían orgullosos, cubiertos de verde, aunque muchos se habían derrumbado o incluso demolido para sacar el preciado acero u otros materiales de su interior. Aun así era impresionante para un chico que nunca había visto una casa de más de dos plantas.

—¡ Qué grande era todo! - Dijo al fin, con la voz entrecortada por el asombro.

—Absurdamente grande – masculló Branson - ¿Te imaginas a todos esos millones de personas, comiendo y evacuando, bebiendo y consumiendo, respirando y contaminando? Un asco. De haber seguido por ese camino, Londres se hubiese comido la Isla entera. Sobraba gente por todos lados.

Tras decir esto, se ató en una coleta el pelo rubio, tan parecido en tono al del propio Antonio, para que no lo despeinara el viento.

El chico había oído hablar del Antes. Antes de que se acabara el petróleo, de que los medicamentos perdieran su fuerza a base de malgastar su poder. Antes de que las Muchas Plagas, diezmaran la población, mientras las autoridades se volvían locas tratando de averiguar cuál era el origen del genocidio. Antes de que todos los negros muriesen por una extraña enfermedad que sólo les mataba a ellos y de que un también agonizante pueblo Judío lanzase el vengador fuego atómico sobre sus vecinos árabes. En la época mágica de las máquinas voladoras más pesadas que el aire y las enfermedades que se curaban con pastillas de colores brillantes, cubiertas de azúcar derretido.

Pronto se acercaron a las murallas de lo que Altair llamo “Citadel of London“. Eran realmente impresionantes por su altura y aspecto macizo. Cuando llegaron al portón principal, unos aburridos soldados les dieron el alto. El taxi no podía pasar de allí. Mientras cruzaban las puertas, Antonio pudo apreciar que el muro, de unos veinte metros de ancho y con refugios en su interior, constituía más bien un formidable búnker que acotaba un área trapezoidal de una milla cuadrada a los pies del Támesis.

Si le resultó extraño ver fuera los edificios dañados por el tiempo, verlos en buen estado lo alucinó. Y la gente. Todos guapos y bien comidos, todos sin marcas o síntomas de enfermedades, Amos y criados. Branson vivía en uno de los pisos superiores de un monstruo de cristal con forma de pepino, una enorme dependencia desde la que se veía toda ciudad. Al entrar, la luminosidad y el exquisito gusto del lugar dejaron patidifuso a Antonio. Mármol pulido, hermosas obras de arte, plantas ornamentales, y pájaros cantores llenaban su retina donde quisiera que mirase. Era simplemente hermoso.

Sin embargo, nada era comparable a *ella*. El chico jamás había visto tal belleza. Piel de marfil, pelo de azabache, carnosos labios de rojo coral. Redondeces llenas de muchacha que nunca ha pasado hambre. Solo vestía una sencilla túnica blanca que dejaba al descubierto el perfecto pecho izquierdo. La mujer de Altair se levantó de un ágil salto del diván en que tomaba el sol que se filtraba por la ventana, agarró al joven y lo palpó de arriba abajo. Lo miró, lo remiró, lo tasó y le abrió la boca para verle los dientes, mientras a Antonio se le subían los colores.

“Por lo menos ella no me ha desnudado”

Parecía entusiasmada, y aunque no podía entender una palabra de lo que se decían, si notó que ella estaba instando a Altair a decirle algo.

Branson le ordenó servir tres copas de vino. Luego le invitó a sentarse frente a ellos.

—Bueno, chico. Vamos al grano. No te he traído aquí solo para que seas mi sirviente. Beth y yo creemos que es hora de que tengamos otro hijo. Hace casi cincuenta años que no tenemos ninguno, desde la época de tu tío abuelo. Nuestro último... donante.

Antonio se quedó pasmado. Sin decir nada se bebió el vino, que sabía a vida y a verano atrapado en una botella. Nunca había tomado nada tan bueno.

—Te preguntarás que tiene eso que ver contigo. Verás, Beth y yo ya somos Mat. No es que nos vayamos a morir mañana mismo de viejos... ni en el próximo siglo. Pero los dos

pasamos de los trescientos... hace mucho tiempo que no podemos concebir un hijo al viejo estilo.

»Tu perfil genético, la calidad de tu sangre, si quieres llamarlo así, es la mas similar a la mía que he hallado. Es algo que caracteriza, al parecer, a algunos miembros de tu familia. Te hemos buscado una pareja femenina que sea asimismo lo más parecido a mi querida Beth. Cuando ella conciba de tí, transferiremos mediante un vector vírico al bebé los cambios genéticos que nos hacen Neos a Beth y a mí, así como algunas de nuestras características familiares. Será longevo, hermoso, inmune y perfecto. Será nuestro. Será un Neo.

»A cambio, nosotros os mantendremos aquí como sirvientes. Podréis encargarnos de la crianza mientras es un bebé. Yo no soy un Amo duro, Neo. No debes temer violencia o abuso. Os permitiré verlo crecer, aunque no debéis olvidar que legalmente será *nuestro* hijo. En caso de que enfermaseis, os prometemos surtiros con suero de sangre Neo para trataros, hasta que agotéis vuestra vida natural, como hacemos con todos nuestros sirvientes fieles. Medicina de verdad, chico, de la que funciona, no la mierda a la que estás acostumbrados. Puedes aprender un oficio, tal vez convertirte en un técnico. Y si cuando el niño sea adulto desea conservarte a su servicio, que es algo que pasa a menudo, no me opondré.

»¿Qué te parece?

El muchacho se revolvió en la silla, incómodo. Pero la respuesta posible solo era una. No podía defraudar a todo su pueblo. Branson, el hermoso y elegante y carismático Branson, empezaba a darle la misma sensación de repugnancia que un gusano en una manzana recién mordida. Pero tenía el poder, y no era el quien iba a cambiar el mundo, como solía decir su difunto padre antes de que se lo llevase la gripe.

—Está bien – musitó al fin.

—¡Fantástico! —Altair, muy campechano, le dio unas palmaditas en el hombro. Vamos a presentarte a tu novia. Se llama Cassie. *¡Beth, go for her!*

“Seguramente al menos la muchacha será hermosa. Esperemos que tenga también buen carácter...”

No tardaron más que un minuto. La dulce criatura que Beth traía de la mano podría haber parecido su hija si ella no luciese tan joven. De seguro podría haber sido su hermana pequeña.

No debía de tener más de nueve años, y se frotaba los grandes ojos, aún adormilados y legañosos por la siesta interrumpida. Antonio no dijo nada. Su mirada lo hizo por él.

—Aún no está madura— admitió Branson – pero no podemos permitir que un ejemplar como tú languidezca en ese agujero, mientras ella completa su crecimiento ¿Verdad?. Podrías contraer cualquier infección. Mejor teneros aquí a los dos. Así os iréis conociendo mientras os formamos en vuestros deberes para con la casa y el pequeño. Anda, chico, ve a jugar con tu novia.

Y diciendo esto, con una benevolente sonrisa, le puso en las manos la bolsa de terciopelo llena de canicas en la mano.

Manuel Moledo Martínez, (1977) Nació en Serra de Outes, Finisterre. Vive en la Coruña, y es biólogo de profesión. Ha publicado relatos en varios medios físicos y digitales, incluyendo la serie de relatos pulp *Contos Extraños*, antologías como *Contos no Nicho* y *Sombras no Berce*. Participa en el proyecto de literatura 2.0 *Tiempo de Héroe*s y sus preferencias se decantan por la ci-fi en todas sus formas, aunque también ha escrito terror e incluso alguna obra de microteatro. En los siguientes enlaces se pueden encontrar algunos de sus relatos:

http://issuu.com/masliteratura/docs/revista-enero2012_virtual

<http://www.tiempo-de-heroes.com>

<http://www.ficcioncientifica.com/pages/ebook>

<http://latuerka27.com/espectaculos/os-dous-de-teixeiro>

<http://tintabacanal.wordpress.com/>

Bardo Inmortal

Juan Diego Gómez Vélez

El viejo poeta escribió la nota de suicidio de su puño y letra.

Por su apego a la tradición nunca utilizó la máquina de escribir y mucho menos el ordenador.

“No quiero vivir en este mundo enloquecido donde la mayor parte de la gente son más máquinas que personas”.

Cuando despertó, no entendía dónde estaba ni por qué seguía con vida.

Su mente había sido la primera en ser copiada exitosamente a un cerebro cibernético.

Juan Diego Gómez Vélez (1965) Contrariando los planes de sus padres, nació en Bogotá un mes antes de lo previsto. Casi toda su vida la ha pasado en Medellín, donde se suponía nacería. Además tiene genes paisas y cartageneros, por lo que se define simplemente como colombiano. Asiduo lector de ciencia ficción desde que tuvo uso de razón, apenas a principios de 2009 decidió compartir por escrito su pasión. También ha sido dibujante y animador y en un futuro, a lo mejor, escritor. Su alter ego es ingeniero electricista con especialización en organización industrial y regulación económica y, de momento, se gana la vida como director de proyectos. Su primer relato publicado, “Nuestra Señora de los Donores” de 2010, ha sido incluido en una antología de relatos de ciencia ficción traducidos al francés que se publicará pronto. También puede leerse en su blog: www.cienciaficcion-sciencefiction.blogspot.com

¿Futuro?

José Gálvez

Alex utilizó el implante del córtex para realizar una comunicación de urgencia, y rápidamente se percató que algo andaba mal: Susana no estaba conectada. Se dirigió con celeridad a su dormitorio, abrió la puerta con su CEMO - Código Especial de Mando Operativo - y observó que Susana se encontraba recostada en la cama, embelesada con algo que tenía en las manos. Con rapidez avisó por el canal privado a la guardia y se la llevaron entre chillidos y pataleos a aplicarle su castigo: reseteo cerebral.

Cuando llegó el robot de limpieza, recogió un bulto del suelo y lo escaneó apareciendo el resultado en su pantalla: *objeto no permitido*. Lo dejó caer en el destructor de materia, pero mientras caía aún se podían adivinar unas letras en un lateral: *Fahrenheit 451*

José Gálvez, Alaquás – Valencia – 1969. Agente Comercial. Lleva escribiendo como aficionado, y de forma discontinua, desde el año 2013. Tiene publicados varios relatos, sobre todo de Ciencia Ficción, genero del cual es asiduo lector: el relato “*Game Over*” salió publicado en el Fanzine Nº 5 de la TerBi (Tertulia de Ciencia Ficción de Bilbao), el microrrelato “*Año 2025*” salió publicado en el libro *Bajo la Alfombra Roja*, correspondiente al IV Certamen de Microrrelatos de Cine “Arvikis-Dragonfly” de 2013, el microrrelato “*Futuro Incierto*” aparece publicado en el libro correspondiente a la Antología *Historias del Dragón*, de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror de Kelonia Editorial, el relato “*La Misión*” salió publicado en la revista digital *miNatura* Nº 126, , y el microrrelato "Candado" sale publicado en el libro correspondiente al V Certamen de Microrrelatos de Cine “Arvikis-Dragonfly” de 2014

Buscando inspiración

Ricardo Manzanaro

El hombre se apeó del taxi y, tras abonar lo que debía, se quedó parado contemplando el palacete. Transcurrieron dos minutos, mientras llevaba a cabo la operación de inspección visual del lugar, hasta que se dio por satisfecho y el edificio recibió el aprobado según su criterio. Entonces llamó a la persona con quien había contactado previamente por correo electrónico, para informarle de que ya había llegado.

Un cuarto de hora después pudo comenzar la tarea de revisar el estado interior de aquella mansión, donde tenía la intención de pasar varias semanas. Al cabo de un rato, una vez pagó la cantidad acordada por una semana de estancia, el representante en el pueblo del propietario del inmueble abandonó el lugar, dejándole al otro solo. Este permaneció un rato sentado en una de las sillas del comedor, con la mirada perdida, pero con la sección de su cerebro encargada de los recuerdos trabajando a buen ritmo. De los archivos de memoria se desclasificaron numerosas imágenes localizadas en los más recientes años de su vida: el éxito internacional de su segunda novela, los premios que recibió, su nombre, Santiago Toledo, figurando en lo más alto de las listas de best-seller, y luego su tercera novela con idéntico y satisfactorio resultado. Y tras aquello, la nada, el vacío más absoluto en su grupo de neuronas dedicado a generar nuevas ideas. No había manera. No se le ocurría ninguna historia, ninguna trama, ningún personaje. Y, cada día que pasaba, los neurotransmisores responsables de provocar la ansiedad se descargaban más a menudo en los centros emocionales de su cerebro.

Entonces, un veterano editor, con el que coincidió en un programa de radio, le recomendó que durante una temporada se alejara de su ambiente habitual, y la pasara en algún lugar apartado, comprometiéndose, por supuesto a evitar el uso continuo de los dispositivos de comunicación.

Toledo se sentó en un vieja mecedora, con la intención de relajar su mente, y ensayar por primera vez las tácticas que le habían descubierto varios editores o escritores amigos, para lograr nuevas ideas. Pero el cansancio pudo con él, terminando dormido.

A la jornada siguiente, Toledo comenzó a llevar a cabo la sana rutina de comidas ligeras, deporte suave varias veces al día, ratos escribiendo forzosamente sobre lo que fuera y otros ensayando técnicas de “brainstorming” para generar ideas.

Los dos primeros días siguió a rajatabla el esquema, pero los periodos para generar ideas resultaron completamente baldíos. Al concluir aquella segunda jornada tuvo que poner en práctica la técnica de repetirse mentalmente sentencias como “ Lo voy a conseguir”, para evitar pensamientos negativos que le surgían del estilo de “no se te ocurre nada” o “ya no vas a volver a escribir”.

La estrategia le fue mínimamente efectiva. A la noche siguiente, en su cuaderno de notas tenía varias líneas de apuntes, aunque eran más referidas a detalles que a la trama en sí. Con un ligero alivio, Toledo decidió relajarse y leer algo.

No de manera muy brusca, Toledo se fue dando cuenta de que se escuchaban unos golpes sordos a intervalos regulares. Se levantó y empezó a caminar por pasillos y estancias del palacete, buscando localizar el ruido.

Cuando se dirigía al piso superior, una puerta al lado de la escalera se abrió, y una oscura forma humana surgió de la misma. El susto que se llevó Toledo no fue nada comparado con el pavor que sintió en el momento en que el individuo se acercó un poco y dejó ver su rostro. Putrefactas zonas de epitelio se distribuían por un desnudo cráneo, del que pendían las dos órbitas, una de ellas apenas sujeta por un colgajo de carne y bailoteando. Toledo no pudo evitar orinarse en los pantalones. Varias áreas de su cuerpo comenzaron a temblar espasmódicamente. De sus cuerdas vocales sólo salía un agónico chillido. El espectro se había colocado de tal manera que Toledo no podía escapar, atrapado entre la pared y el terrorífico ser. Las falanges de los dedos de la mano derecha de este, tapizadas por grumos y fluidos varios, envolvieron el cuello de Toledo, que no paraba de gimotear.

—¿Cómo te atreves a invadir mi mansión? —preguntó el cadavérico ser, susurrándole al oído, sonido sazonado por asquerosos ruiditos debidos a los esfuerzos hechos por los restos de sus cuerdas vocales para emitir la voz.

—No sabía que vivía usted aquí — consiguió decir Toledo

—Llevo desde 1816, cuando adquirí esta casa

—No, no me dijeron nada cuando la alquilé — se excusó Toledo

—Claro, porque los miserables que tienen la propiedad actualmente dicen que yo estoy muerto desde hace siglo y medio. Pero — el espectro se acercó aún más al otro y expresó una mueca que se podría interpretar como una sonrisa - ¿A que a ti te parece estoy muy vivo? — Toledo corroboró con movimientos de su cabeza — Casi doscientos años en esta casa. Viví diez años dichosos a más no poder. Todo me iba bien. Estaba casado con una

mujer bella y encantadora. Tenía una hija alegre y cariñosa. Y mis finanzas marchaban viento en popa. Pero entonces un día...

A continuación, el espectro comenzó a relatar una terrible historia de infidelidades, asesinatos, traiciones, brujerías, fantasmas...

—Noticia de última hora. Nos ha llegado una horrible noticia, que conmocionará a los aficionados a la literatura. El popular escritor Santiago Toledo ha sido encontrado muerto en su domicilio, con todos los signos de haber sido asesinado. Como es probable que ya sepan, Toledo obtuvo reconocimiento literario con dos obras muy bien consideradas por la crítica, pero luego cambió de género y se dedicó a la literatura de terror, con la saga del Conde Fantasma, de la que se han vendido millones de ejemplares... Si, me dicen que ya podemos hablar con el enviado especial al domicilio de Santiago Toledo. Si, adelante, Luis.

Si, Marta. Conmoción entre los aficionados a las novelas de terror al conocerse el asesinato del escritor de best-sellers Santiago Toledo. Además del fallecimiento en si, se unen unas circunstancias que parecen salidas de alguna de sus famosas novelas. El cuerpo de Toledo estaba terriblemente mutilado, destripado y plagado de heridas. Pero lo más extraño ha sido que junto al cuerpo de Toledo, se ha encontrado un ejemplar del primer libro del Conde Fantasma, y al lado una nota, es de suponer que escrita por el asesino. La nota decía así: “Mis royaltys, cabrón”

Ricardo Manzanaro (San Sebastián, 1966). Médico y profesor de la UPV/EHU (Universidad del País Vasco). Mantiene un blog de actualidad sobre literatura y cine de ciencia-ficción (<http://www.notcf.blogspot.com/>). Asistente habitual desde sus inicios a la TerBi (tertulia de ciencia-ficción de Bilbao), y actualmente preside la asociación surgida de la misma “TerBi Asociación Vasca de Ciencia Ficción Fantasía y Terror” (<http://terbicf.blogspot.com.es/>). Colaborador en “Amazing Stories” (<http://amazingstoriesmag.com/>). Tiene publicados más de 40 relatos.

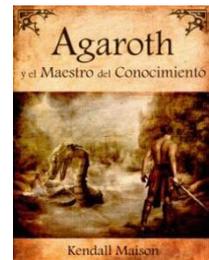
NOTICIAS TerBi

Por Joserra Vila

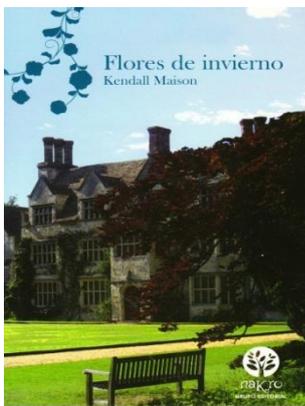


Kendall Maison, autor de *Agaroth y el maestro del conocimiento*, visita nuevamente la TerBi, en esta ocasión para hablarnos de su última publicación: *Flores de invierno*.

Kendall escribe tanto novelas de fantasía como de ficción histórica, con lenguaje sencillo, escritura absorbente y gran dosis de misterio. Como apasionado de la Historia,



ha viajado por los cinco continentes, conociendo a fondo las culturas y costumbres de más de 24 países. Por ejemplo, para la realización de *El Laberinto Prohibido*, vivió y estudió en Egipto su cultura, plasmando en sus páginas el contenido del **Libro de los Muertos** y en Turquía convivió con la comunidad sefardí para documentarse en su libro *Isabel de sefarad*.



Flores de invierno Sinopsis: El hijo de una familia acomodada de la alta sociedad de Oviedo, verá truncada su plácida existencia, por la ayuda que prestará a una amiga, cuyo marido, la somete a malos tratos físicos y psíquicos, de manera continuada. Su generoso acto, hará que su mundo se derrumbe, como un castillo de naipes. Reedificar su vida, le costará perder en el camino, a seres por los que llegará a sentir un intenso amor, y aflorarán en este, sentimientos hondamente enterrados por mucho tiempo.

Su inclinación natural a ayudar a los demás, lo sacará del agujero oscuro y siniestro en que termina cayendo, y lo elevará a una posición extraña, en la que se verá como protector, de quienes más le necesitan, los niños que sufren maltrato, de quienes deberían protegerlos.

La casa de “LAS FLORES DE INVIERNO”, será la ONG más innovadora, que jamás se haya dado. Las historias, (reales, y contadas por sus auténticos protagonistas), dotan a esta novela, dramatizada, con el sabor de la amargura y la superación, de cuantos lograron salir del pozo de la depresión y el maltrato.

Esta novela es un grito, en los labios de los niños y mujeres maltratadas...





Kendall Mason con algunos miembros de la TerBi



Kendall publicó su primer libro en el año 2007, “**EL LABERINTO PROHIBIDO**”, con la editorial *Viamagna*. Con este libro se introdujo en el mercado español y latinoamericano, y al año siguiente, fue traducido al idioma francés.

El año 2008, publicó “**EL PROTOCOLO GRIEGO**”, con la editorial *La Factoría de Ideas*. De nuevo el libro llegó hasta Latinoamérica, y en Argentina, Chile y México resultó ser un éxito de ventas.

Ese mismo año la editorial *El Andén* publica “**AGAROTH Y EL MAESTRO DEL CONOCIMIENTO**”, cuya tirada

se agota en los tres primeros meses, llegando a Chile, Perú, México y Argentina, entre otros países latinoamericanos.

El año 2009 publica, ante el éxito de “**EL LABERINTO PROHIBIDO**”, la segunda parte de este, “**LOS PINACULOS DEL CIELO**”, y un librito de cuentos para niños, “**ESPIRAL DE CUENTOS**” con la editorial *Narradores*.

El año 2010 sale al mercado con la editorial *Ipunto Ediciones*, con la novela histórica, “**ISABEL DE SEFARAD**”, ambientada en la historia de un judío que sale con los expulsados de España por orden de los reyes católicos.

Y en el año 2011 saca al mercado editorial, con el grupo editorial Nakro, “**FLORES DE INVIERNO**”. Una historia basada en hechos reales.



PACIENTE 101

J. PAULORENA

214 páginas

Tamaño: 14cm x 21cm

Precio: 13€

Empatía: capacidad de un individuo para ponerse en el lugar de otra persona y entender qué puede estar pensando o sintiendo. También puede aplicarse a la comprensión de individuos que pertenecen a otra época histórica o diferente cultura.

El origen de esta novela es múltiple ya que es la conclusión de varias ideas entrelazadas para formar una historia aunque, sin duda, la idea principal de *Paciente 101* es la empatía. Por un lado, en el aspecto social y como trasfondo; por otro, como la necesidad afectiva de los personajes y su incapacidad cultural para entender las emociones. Pero también exige empatía por parte del lector, pues se le pide que comprenda a unas personas que viven en otra época, con otra cultura y otros valores que hoy se consideran desnaturalizados.

Hace tiempo hice un taller muy interesante sobre educación familiar. Nos explicaron los diferentes roles adoptados por el hombre y la mujer en nuestra sociedad, roles derivados de la Industrialización. Hace trescientos años el estamento familiar era diferente, incluso la forma de pensar y entender el mundo difería a lo que hoy entendemos como normal. Un valor a tener en cuenta en el género de ciencia ficción es la capacidad de plantear un posible futuro. Y eso es lo que hice en esta obra: cuestionar un modelo social diferente.

Como género literario, me cuesta aceptar que paciente 101 sea una distopía, una sociedad viciada y destructiva que subyugue al ciudadano y coarte su libertad. Tampoco es una utopía, aunque la gente viva segura y satisfecha, con todas sus necesidades materiales cubiertas. En *Paciente 101*, el Gobierno de la Humanidad tiene un único objetivo, y es proteger a la especie humana. No importa el medio, solo interesa la supervivencia.

Para construir este tipo de sociedad me aproveché de una idea en la que había estado reflexionando, que es el uso de un objeto-mercancía como núcleo central de una trama. Un ejemplo de esto es la melange, la droga geriátrica de *Dune*. Me di cuenta de que, al final, da igual qué tipo de mercancía sea y cómo afecta al ser humano, lo importante es la persona. Así surgió la primera aseveración de la Ley de Demografía Humana: “*El producto básico de la Humanidad es el ser humano*”. Esto significa que

las personas son mercancía generada a gran escala. ¿Por qué? Por necesidades de especie, por la obligación de regenerar una civilización que ha estado a punto de extinguirse y por el interés expansionista de una cultura hambrienta de recursos, lo cual me llevó a la segunda afirmación de la Ley de Demografía: “*El fin último del ser humano es la Humanidad*”. Y con esto, las personas dejan de ser individuos y se convierten en productores de materia prima humana.

Teniendo en cuenta estas características pude entender que el estamento familiar estaría basado en la poligamia, donde el valor del hombre vendría dado por la calidad de su esperma y, el de la mujer, por su capacidad reproductiva. No habría discriminación de género porque los individuos tendrían estipulados sus derechos y obligaciones, claramente dirigidos a la procreación y al enriquecimiento personal.

Todas estas pautas entrarían en conflicto con nuestra forma de pensar actual, pero no con la de esa época pues las madres entregarían sin reparos a sus recién nacidos al Gobierno considerándolos mercancía, y estos serían educados en una cultura de represión y control emocional. Manifestar sentimientos sería un comportamiento vergonzoso, y el amor se consideraría una enfermedad mental. No habría fidelidad en los matrimonios, ya que serían contratos de conveniencia. Y el sexo, una herramienta de procreación, nada más.

Y la última idea, el núcleo central de la trama y que sirve para hilvanar y tejer toda la historia es la *Paciente 101*. Después de escuchar ciertas noticias y meditar acerca de la capacidad del ser humano de hacer daño intencionado a otras personas, me cuestioné si un torturador podría crear lazos afectivos con la persona a la que está torturando. Imaginé a un médico haciendo daño a alguien con el fin de obtener ciertos conocimientos sobre fisiología humana. Vi a este médico insensible al principio porque, o bien estaba acostumbrado al acto de tortura o bien no sentía que estuviera haciendo nada malo. Y la persona torturada... bueno, no diré más porque, aunque lo sospeche, ni siquiera yo conozco el origen de la niña.

Y de esta forma surgió *Paciente 101*, una sociedad deshumanizada y una niña a la que ni siquiera se considera persona, un médico que entiende el amor como un trauma mental y un policía que no duda en matar en nombre de la Humanidad. Al fin y al cabo, una historia sobre el Amor.

Espero que os guste.

J. Paulorena



ECO es un proyecto cultural sin ánimo de lucro que fomenta la buena literatura y dignifica la labor de cada escritor.

No somos empresarios, somos gente corriente apasionada por los libros que un buen día decidimos dedicar nuestro tiempo y nuestros recursos a ofrecer una oportunidad diferente a personas que quieren hacerse un hueco en el arte de las letras.

Para nosotros, los autores son los artesanos de la palabra. Sin ellos, la literatura dejaría de existir. Y sin los lectores, un libro sólo sería el cofre de un tesoro enterrado y olvidado. Por eso facilitamos un espacio de encuentro donde editar, promocionar y compartir novelas que, de otra forma, quizá no habrían salido a la luz.



Imagen de la presentación de ECO el 18 de septiembre en BilboRock, dentro de las jornadas “creer para emprender” organizadas por TPA.

El tiempo nos ha hecho comprender que nadie apuesta por ti si eres un desconocido, y que la mente creadora de la obra, con suerte, recoge las migajas de todo lo que se mueve en el negocio literario que hoy está dirigido por grandes corporaciones dedicadas a la venta de libros, no a la edición de literatura.

Esto nos animó a crear una **editorial** para poder hacer las cosas a nuestra manera, por todos los escritores que merecen una oportunidad y un reconocimiento, por los lectores a los que hay que respetar y porque creemos que la literatura genera cultura y enriquece nuestra sociedad.



Queremos que nuestros libros os hagan soñar, sentir y creer. Os vamos a ofrecer lo mejor de la literatura que llegue a nuestras manos, novelas que merezcan ser leídas, con **ediciones cuidadas** y una **buena relación calidad-precio**.

Para sacar adelante esta iniciativa primero debemos darnos a conocer. **EC.O** acaba de nacer y nos falta todo por andar. Bien, no tenemos prisa y el camino está lleno de oportunidades para conseguir, día tras día, cada vez más compañeros de viaje que se unan en esta aventura.

Esperamos contar con vosotros.

<http://edicionscivicas.org/>
<http://edicionscivicas.org/blog/>
https://www.facebook.com/pages/ECO_Ediciones-C%3%ADvicas/325441574249541
eco@edicionscivicas.org



*NeoNauta
Ediciones*

Zuiénes somos

NeoNauta Ediciones es un proyecto editorial a cargo de Esteban García y Patxi Larrabe que nace en septiembre de 2013 como colaboradora en la organización del evento EuroSteamCon Bilbao, con el objetivo de rescatar los grandes clásicos de la ciencia-ficción, el terror y la fantasía, desde una perspectiva popular.



Nuestro objetivo es ofrecer un puente entre la literatura clásica más popular y pulp y los autores actuales. Queremos rescatar formatos retro como el bolsilibro, el folletín o los cromos, símbolos de una era en la que la imaginación aún no estaba a merced de los dispositivos electrónicos de lectura.

También queremos tener otro puente entre la literatura y los juegos, tanto de rol como de tablero. ¿Quién no ha soñado alguna vez con recrear las aventuras de los héroes de sus libros favoritos?

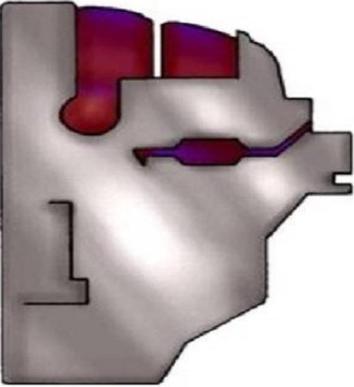
Como editorial, estamos abiertos a contactar con autores que disfruten creando aventuras de un estilo pulp o popular, sea cual sea el género; ciencia – ficción, fantasía, bélico, western, misterio, espionaje, steampunk, terror, etc. Envíanos tu propuesta a info@neonautaediciones.com y nos pondremos en contacto contigo.

Nuestra web es: www.neonautaediciones.com

- [NeoNauta Ediciones Facebook](#)
- [NeoNauta Ediciones Twitter](#)
- [NeoNauta Ediciones Google+](#)

Algunos de nuestros colaboradores

TERBI

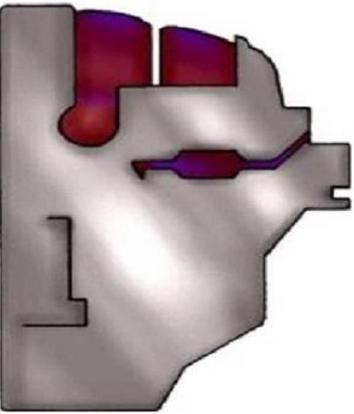


JUAN JOSÉ AROZ
editor **espiral** ciencia ficción

Apdo. Correos 6064, 48012 BILBAO
<http://aroz.izar.net> aroz@izar.net

La difusión cultural sin ánimo de lucro tiene su principal apoyo en los pedidos de los lectores aficionados al género. Si quieres ayudarnos en la tarea de promocionar a nuestros escritores, suscríbete a la colección. La suscripción o petición de números por Ingreso/transferencia en Caja Madrid
Nº cta. 2038.4213.20.3000310808

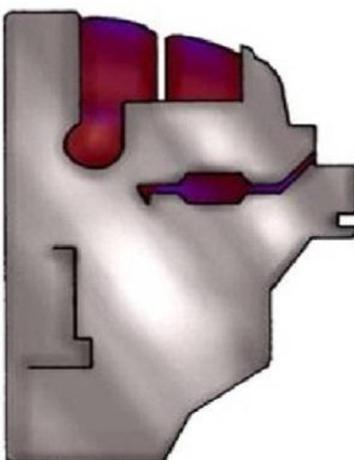
TERBI



MARIANO VILLARREAL
Administrador del portal **Literatura Fantástica**
<http://literfan.cyberdark.net>

Es administrador del portal web [Literatura Fantástica](http://literfan.cyberdark.net) y miembro de la AEFCFT, de la que fue administrador de los Premios Ignotus durante cinco años. Ha sido seleccionador de las antologías *Fabricante de sueños 2000* y *Visiones 2006*, ha colaborado en diversos medios especializados (*BEM*, *Solaris*, *Hélice*), desarrollado la línea de ficción del sello PortalEditions durante un año, además de ser jurado en varios premios como el Xatafi-Cyberdark de la crítica especializada en literatura fantástica, El Melocotón Mecánico, Los Sueños del Espantapájaros y el Astro de Ficción Científica.

TERBI



ÁNGEL RODRÍGUEZ

Su primera lectura de C-F es del 1970 con Yo. Robot. Desde entonces no ha parado de leer. Fundador del primer grupo escéptico *Alternativa Racional a la Pseudociencias*. Organizador y fundador del primer grupo de estudio de la obra de un autor de ciencia ficción español en España **Amigos de Ángel Torres Quesada**. Co-autor del fanzine **Mundo Olvidado**, que se entregaba junto al fanzine "El Fantasma". Colaborador de **Augusto Uribe** en el listado de bolsilibros de ciencia ficción así como la ordenación de las obras de Torres Quesada junto a Uribe y Cidoncha, también colaboró con varias críticas a libros en las hojas de Uribe. Miembro desde casi su fundación de la tertulia de Bilbao TERBI. Seleccionador de **Fabricantes de sueños 2006**. Colaborador de varios autores, revisando sus originales.



Alt64 es una asociación afín a la TerBi, cuyo principal proyecto es la construcción de una enciclopedia on-line sobre ciencia ficción.

La enciclopedia, en formato wiki y bajo licencia GNU FDL, está abierta a la colaboración por parte de todo aficionado que lo solicite. Sus contenidos abarcan desde biografías de los autores y comentarios a sus obras (sean literatura, cine, televisión o cómic), hasta artículos acerca de la propia ciencia ficción y conceptos fundamentales dentro del género.

Actualmente cuenta con más de tres mil artículos y ha recibido cerca de diez millones de consultas en los últimos seis años.

Su dirección web: [www/alt64.org/wiki/](http://www.alt64.org/wiki/)

JOSERRA VILA



El primer relato publicado de Txerra fue *Su seguro servidor* en la revista electrónica Axxon nº 162

<http://axxon.com.ar/rev/162/c-162cuento5.htm>.

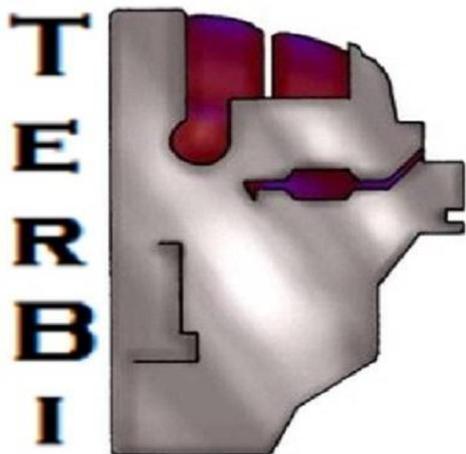
Más tarde ha publicado en papel *Generación espontánea*, en la antología GRAGEAS, Cuentos breves de todo el mundo (Ediciones Desde la Gente), *Ne frustra vixisse videar* seleccionado para Mundos desconocidos (**Libro Andrómeda**), *Tafiofobia* seleccionado para el **Visiones 2008** (AEFCyT).

Recientemente, ha ganado el **II premio Cryptshow Festival** en la modalidad Ciencia Ficción con el relato *Frías máquinas, almas de metal*.

Se pueden encontrar algunos de sus relatos en el blog:

<http://txerra-desdeelrinconoscuro.blogspot.com/>

RICARDO MANZANARO



Mantiene un blog sobre actualidad de literatura y cine de ciencia-ficción: <http://notcf.blogspot.com>

Colaborador de “**Literatura Prospectiva**” donde tiene una sección sobre próximos estrenos y otra sobre novedades literarias en EEUU:

(<http://www.literaturaprospectiva.com>), así como en BEMonline (<http://www.bemonline.com>)

Escritor de relatos de ciencia-ficción y terror de corte humorístico, tiene publicados numerosos en diversas webs. Se puede acceder a ellos en el siguiente enlace:

<http://relatospublicados.blogspot.com>



ACTIVIDADES E INICIATIVAS DE LA TERBI



TerBi, Asociación Vasca
de Ciencia Ficción, Fantasía y Terror
<http://terbicf.blogspot.com> terbicf@gmail.com

La TerBi es una asociación cultural sin ánimo de lucro. Nuestro objetivo principal es la difusión del género fantástico en sus diferentes medios, principalmente el literario.

Los socios de la TerBi abonan una cantidad simbólica de 10 euros anuales por ingreso/transferencia en
BBK Nº cta. 2095.0350.40.91-1053337-8

Si te gusta el género fantástico, eres bienvenido a tomarte un café con nosotros. Estaremos encantados de conocerte.



¿QUIERES SABER MAS...?

NOS PUEDES ENCONTRAR EN:

<http://terbicf.blogspot.com/>

<http://notcf.blogspot.com/>

En el Grupo **TerBi de Facebook**

**Y puedes ver nuestras Jornadas en
el Canal TerBICF de YouTube:**

<http://www.youtube.com/user/TerBiCCFF>