

# Futura

## EMULS

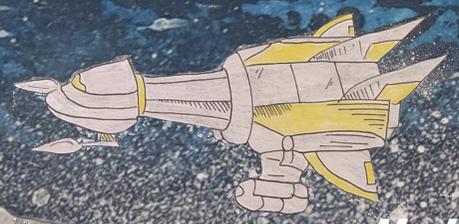
NÚMERO ÚNICO. ESPECIAL CIENCIA-FICCIÓN



**Anticipación**

**Dimensión alternativa**

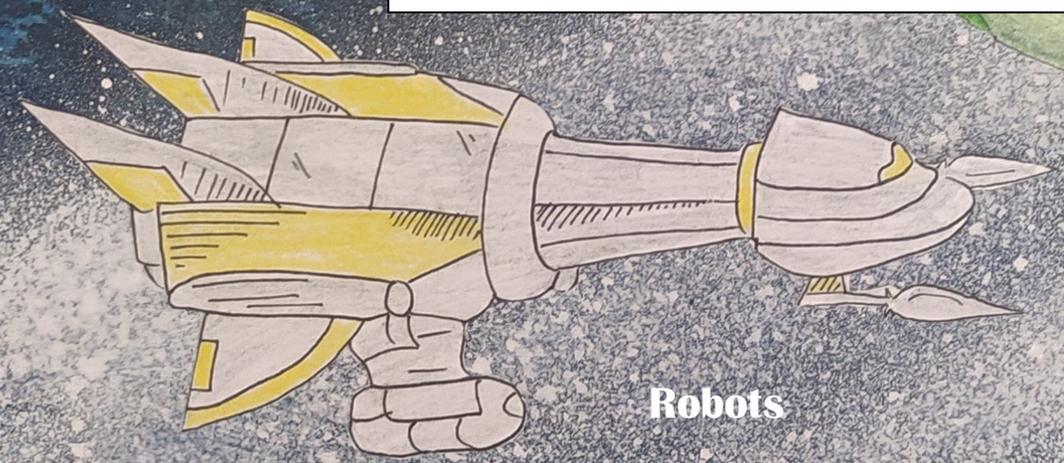
**Cyberpunk**



**Manipulación genética**

*Mad doctors*

**Dinosaurios**



**Robots**

**Distopias**

**Viajes en el tiempo**

**Contactos entre civilizaciones**

**Catástrofes**

**Steampunk**

**Inteligencia Artificial**

**Inasiones extraterrestres**

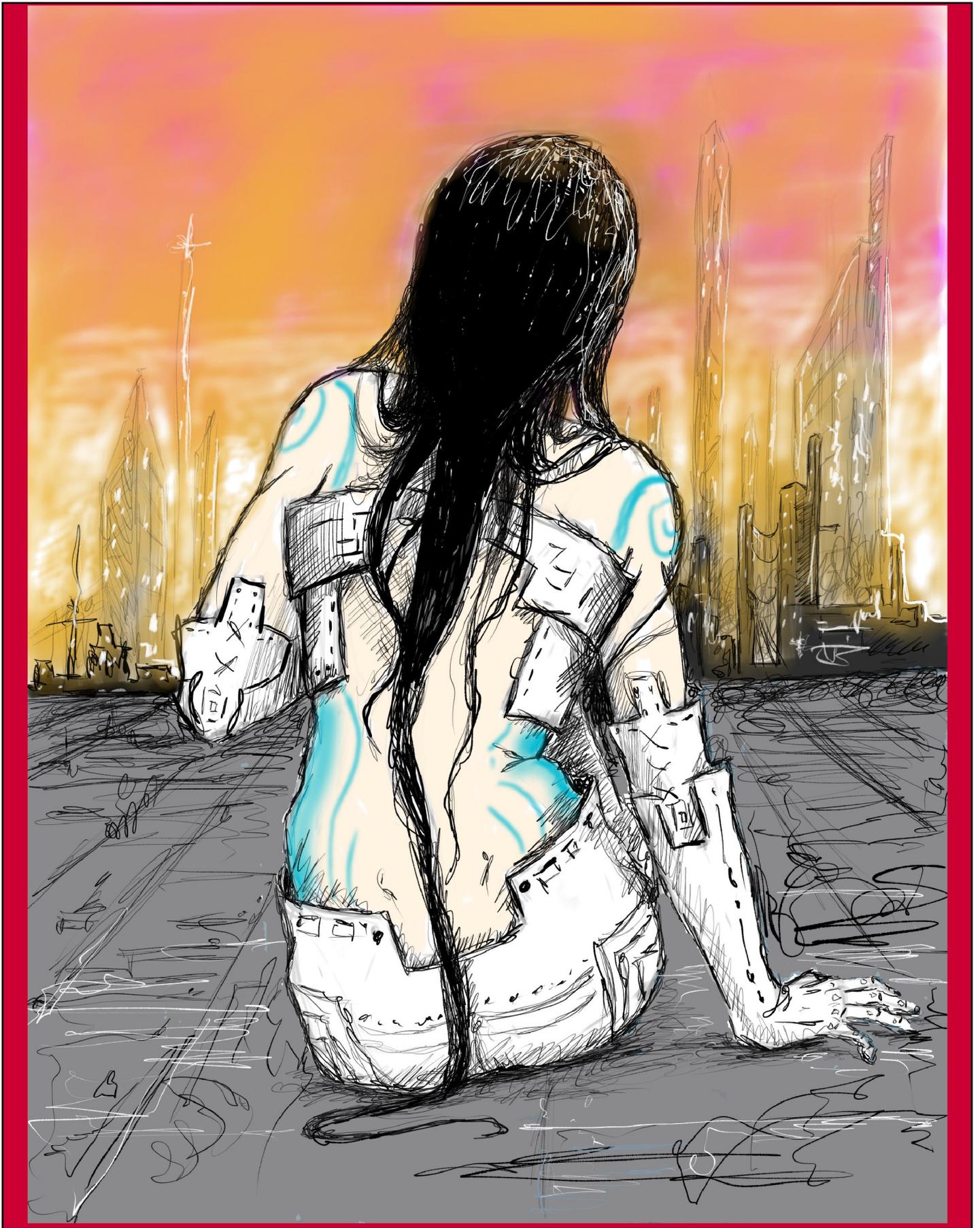
**Mutaciones**

**Viajes intergalácticos**

**Ingeniería social**

**Universos Paralelos**





¿Qué tal? Como un pequeño complemento al proyecto estrella de nuestro centro para este año publicamos esta revista Especial Ciencia-Ficción. Cuando se pensó en este género, antes de la pandemia, nadie podía suponer que nos íbamos a enfrentar a una situación como esta. Hemos vivido encerrados, viendo desde los balcones calles anormalmente desiertas, oyendo hablar de misteriosos virus, procesando a duras penas información sobre la evolución de una terrible enfermedad, con sanitarios vistiendo extraños uniformes, con teorías conspirativas (o directamente paranoicas), oyendo términos como coronavirus, asintomático, zoonosis,...; en definitiva, un marco que nos parecía hasta hace poco de ciencia-ficción. Ojalá que sumergirnos en este género nos ayude a evadirnos un poco de la todavía dura realidad, y que este proyecto nos sirva a modo de conjuro, dicho esto metafóricamente, porque es mejor seguir confiando en la Ciencia.

La Ciencia-Ficción, el género que nos lleva más lejos, continúa siendo uno de los más populares en la actualidad, fundamentalmente en sus apartados cinematográfico y televisivo (las series han adquirido recientemente un nuevo vigor, de lo que dan fe las numerosas camisetas de *Stranger Things* y *Rick y Morty* y los peluches de Baby Yoda), más que en el literario (parece que se prefiere la imagen antes que la palabra para disfrutar de historias de viajes interplanetarios o temporales, de distopías, de robots, de invasiones alienígenas, de científicos locos, ....). Quizá algunos no sepan que gran parte de esas historias se basan en novelas o relatos en los que sus creadores, con la fuerza de sus palabras, fueron perfectamente capaces de conseguir que sus lectores “vieran” en su mente sus brillantes creaciones.... En esta revista hay tanto nuevas creaciones literarias en forma de relatos como invitaciones a interesarse por obras que gozan de (merecido) prestigio entre los que ya se han dejado atrapar por sus absorbentes tramas. Buena parte del éxito de la Ciencia-Ficción se debe a las casi ilimitadas posibilidades formales que ofrece, y a la opción de hibridarla con otros géneros, lo cual permite utilizarla como marco para contar casi cualquier historia. Por las permeables barreras del género se cuelan lo probable, lo posible y hasta lo imposible.

Esperamos que os guste esta revista, en la que os pedimos que nos acompañéis a un largo viaje que, imaginación mediante, nos llevará a otras galaxias, otras civilizaciones, otros tiempos,... ¡Que se abran para nosotros las puertas del universo!



## ÍNDICE

- Pág 2: Dibujo original de Nuria González
- Pág 4: Definiendo un género
- Pág 5: *La Guerra de las Galaxias*
- Pág 6: *Lejos* (relato)
- Pág 7: *Her*
- Pág 8: Cómic: la ci-fi en las viñetas
- Pág 10: *Culturout* (relato)
- Pág 12: La literatura de ciencia-ficción
- Pág 14: Robots
- Pág 16: Viajes en el tiempo
- Pág 18: El cine de ciencia-ficción: panorama
- Pág 19: Galería
- Pág 21: *The man in the high castle*
- Pág 22: H. G. Wells
- Pág 23: *Cebra con cabeza humana* (relato). Dibujo original de Paulino Valderas
- Pág 24: *La sorpresa terrestre* (relato). Dibujo original de David Díez
- Pág 26: Las series de ci-fi
- Pág 27: My time travel
- Pág 28: *Alien, el octavo pasajero*
- Pág 29: Distopías
- Pág 30: *Parque Jurásico*
- Pág 32: Steampunk
- Pág 33: La animación de ciencia-ficción
- Pág 34: Monster movies
- Pág 36: El cine de ciencia-ficción
- Pág 39: Dibujo original de J. L. Albarracín

# DEFINIENDO UN GÉNERO

Al definir un género parece útil tanto acotar sus límites como establecer lo que poseen en común las obras cuya adscripción a ese género se quiere admitir, pero en el caso de la ci-fi no me veo capaz de cumplir con esa tarea; la enorme variedad de subgéneros, temas, corrientes,... la hace especialmente complicada. No me pasa solo a mí; la ciencia-ficción se ha mostrado tradicionalmente algo esquiva hacia los intentos de definición que se han propuesto. Después de haber leído unas cuantas definiciones (a cual más caprichosa) me voy a atrever a ofrecer una propia: la ciencia-ficción es una ficción construida a partir de hechos científicos alterados; la alteración puede ser por negación (velocidad de la luz superada), exageración (animales de gran tamaño o inteligencia), transferencia (se trasladan nuestros problemas sociales a otro planeta, por ejemplo),... Tras haberme quedado (no muy) tranquilo al respecto, cito aquí otros dos intentos: “La ci-fi es una respuesta de la imaginación frente a la ciencia y la tecnología. Es el género mejor equipado para explorar el inmenso continente de lo posible. Ninguna otra forma narrativa dispone de un repertorio de ideas e imágenes tan adecuadas para tratar el presente y el futuro” (Jim Ballard, escritor). “La ci-fi comporta una interrupción de lo imaginario en lo real utilizando la ciencia como coartada de la fantasía” (esta no recuerdo de quién es, pero está bien y es corta).

Como ya dejaba entrever antes, la mayor dificultad en asociar o no una obra con la ciencia-ficción estriba en la gran variedad de conceptos, arquetipos, elementos, escenarios o ambientes que utiliza, y en la facilidad con la que acoge préstamos de otros géneros (mezcla muy bien con el terror, como en *Alien* y *Horizonte final*, con el drama, como en *Deep Impact*, con el género negro, como en *Blade runner* y *Dark City*, con las aventuras y la acción,...).



## Unas reflexiones

La historia de la ciencia-ficción (el término fue acuñado en los EEUU en las primeras décadas del siglo XX, tras ser probados y descartados otros como *scientifiction*) es también la historia de la evolución de las ideas de la humanidad sobre tiempo y espacio, y también del lugar que ocupamos los humanos en el universo (algunos científicos estiman que la posibilidad de que seamos la única civilización inteligente en todo el universo es del 85%; con esto nos cargamos buena parte de las tramas del género). Tuvo sentido cuando el hombre pudo imaginar un futuro diferente, ya sea esperanzador o aterrador. La ciencia-ficción está ligada a la idea de progreso. Empieza y se desarrolla cuando la ciencia y la tecnología, a



grandes rasgos, habían empezado a ser populares entre un amplio porcentaje de la población. Los científicos, al ir perfeccionando los instrumentos con que contaban, comenzaron a explorar mundos que, comparados con la experiencia humana corriente, parecían fantásticos. Los espacios (el macro y el micro, el cosmos y el átomo) empezaron a revelar sus secretos. Nada es tan raro como la realidad (“Es un mundo extraño” “Mantengámoslo así”, gran intercambio de frases en *Planetary*). La teoría de la evolución cambió la percepción sobre el tiempo humano. La sucesión de avances tecnológicos iba desplazando la frontera entre lo natural y lo sobrenatural.



Los artistas (al principio solo escritores, luego ilustradores y cineastas) empezaron a interesarse por modificar la ciencia y la tecnología, a través de sugestivas variaciones de “lo normal”; se atrevieron a iniciar la exploración del futuro (e incluso del pasado si se viaja a él desde nuestra época). Algunos de esos artistas se han visto a veces corregidos desde nuestro presente porque lo que antes era impensable puede quedar superado por los nuevos descubrimientos (me siguen pareciendo asombrosos los teléfonos móviles e internet). De todas maneras, una obra de ci-fi puede que no sea capaz de decir nada coherente de la época que describe, pero dice mucho de la época en que se ha producido. Los autores se sienten más cómodos criticando nuestro presente de forma disimulada, desde el futuro o desde un lugar imaginario. Se nos enfrenta a un espejo, a veces apenas distorsionado. “Homero, Shakespeare y Milton inventaron otros mundos para hablar del nuestro” (Jim Ballard, ya le debo dos citas).

Todo empieza con un viaje. Veo un cierto paralelismo entre los viajes espaciales y los que emprendían los navegantes de la antigüedad cuando abandonaban sus casas para irse a tierras desconocidas (terra incógnita); los barcos son ahora naves espaciales, las islas son exoplanetas. Pero lo importante es que seguimos viajando.

**Ramón Vasallo**

# STAR WARS

Corría el año 1978, y yo crecía en mi pequeño pueblo de la vega granadina. Con diez u once años la ilusión más grande que tenía, además de salir a jugar todas las tardes con mis amigos, era terminar el colegio (en aquella época estábamos en el cole hasta los catorce) para poder ir al instituto a Loja. Para mí Loja era una gran ciudad y significaba salir del pueblo para ir a un sitio mucho más grande, con mucha más gente. Esa era mi frontera, el sitio más lejano al que no muy tarde, aunque a esa edad cuatro años son eternos, podría ir a diario. Ese era mi mundo, mi pueblo, Villanueva, y en unos años Loja, no creo que a esa edad pensara todavía en la posibilidad de estudiar en Granada. Pero ahí se acababa todo, mi mundo se reducía entonces a estos tres lugares. Sabía que existía otro mundo, pero era inalcanzable para mí.



En esa época, un día mis hermanas y sus novios decidieron ir al cine a Loja a ver una película al cine Aliatar, y no sé por qué razón me llevaron con ellos. De pronto, con diez u once años, me encontré de viaje a Loja. Aquello era un viaje de verdad a ver una película en el cine de verdad, la experiencia ya era emocionante de por sí, pero además, el título de la película hacía el viaje mucho más excitante: *La guerra de las Galaxias*.

Y de pronto estaba sentando en un cine de verdad, con una pantalla gigante, viendo una película que nos llevó de pronto al espacio, con unas naves gigantescas, soldados imperiales, cazas asombrosos, pistolas láser, espadas de luz, caballeros jedi, dos droides que se convierten rápidamente en tus amigos (R2D2 y C3PO)... ¡una locura!



Recuerdo la sensación de viajar con ellos, de que de pronto el universo era inmenso, infinito; recuerdo ir pilotando un caza de la resistencia con alas en forma de X, qué pasada. Y también recuerdo frases que se quedaron grabadas en mi memoria para siempre: “Ayúdame Obi-Wan Kenobi, eres mi última esperanza”, “Jefe Rojo a Jefe Oro, alas en posición de ataque”, o “que la fuerza te acompañe”. Y una frase de Han Solo que anticipaba una de las más impactantes imágenes de la peli: “Eso no es una luna. Es una estación espacial”. Y ante nuestros ojos aparecía imponente La Estrella de la Muerte, una gigantesca nave de forma esférica con capacidad para destruir un planeta, y claro, capitaneada por el que ha sido nuestro villano favorito desde entonces, Darth Vader.



No recuerdo el viaje de vuelta a mi pueblo, quizá porque mi mente estaba con Luke Skywalker y la princesa Leia, con Han Solo y la resistencia, con la victoria que habían conseguido destruyendo la Estrella de la Muerte con un pequeño caza con alas en forma de X. Lo que es seguro es que esta peli rompió las fronteras de mi mundo y cambió la percepción que teníamos de él de varias generaciones como la mía.



**Octavio Martínez**

# LEJOS

Era ya tarde cuando escuché un ruido extraño. Me levanté de la cama y pulsé el interruptor de la luz. Nada. Lo pulsé varias veces pero la luz seguía sin encenderse. - Mierda - gruñí. No era la primera vez que se iba la luz esta semana. Las cosas llevaban siendo raras un tiempo. A veces ni siquiera teníamos agua. Palpé la mesa camilla, buscando algo con lo que alumbrar. La linterna que había dejado allí la noche anterior seguía intacta. Con un ligero parpadeo, se encendió. Abrí la puerta y me dirigí hacia la planta de abajo. Todo estaba en silencio. Demasiado silencio. De repente, noté un desagradable cosquilleo recorriéndome la espalda. Me giré, solo para ver el pasillo tan vacío como lo había dejado. - No seas exagerada - me dije a mí misma. No había nadie en casa. Mis padres se habían ido a trabajar fuera hacía ya unas semanas, diciendo que volverían en unos días. Aún no habían aparecido, pero la verdad, me daba igual. Mis padres se pasaban todos los días trabajando en el sótano, en algo tan "confidencial" que ni siquiera su propia hija tenía permiso para ver. "Que les den", pensé. Era extraño que la luz no hubiera vuelto aún. Decidí comprobar los plomos, así que cambié de rumbo, me dirigí hacia el cuarto de mis padres, y busqué las llaves del sótano. Las encontré en el cajón de la mesa camilla de mi madre. De vuelta al sótano, me pareció escuchar un sonido similar al que me había despertado.



Paré en seco al ver de donde provenía. El sótano. Sopesé dar media vuelta y encerrarme en mi cuarto, pero el ruido no pararía, la luz no volvería y yo no conseguiría pegar ojo en toda la noche. Decidida, abrí la puerta y entré en la habitación. El ambiente apestaba a productos químicos y aceite. A saber qué tenían los locos de mis padres entre manos. Encontré el cuadro eléctrico, lo abrí y bajé el interruptor general. Esperé cinco segundos, y lo encendí de nuevo. La luz se encendió de nuevo. Bostecé y eché un vistazo a mi reloj. Las tres de la mañana. Dirigí mis pasos a las escaleras, cuando de repente, escuché un fuerte ruido detrás mía. Me di la vuelta y vislumbré una figura negra, una persona. Salí corriendo, pero la figura encapuchada fue más rápida que yo. Noté como sus manos me atrapaban, y como entonaba unas palabras en un idioma que no conocía. Sostenía un extraño aparato en sus manos que giraba a gran velocidad. "Tres, dos, ...." Estaba contando. "Uno". De repente, sentí que desvanecía, todo a mi alrededor daba vueltas, y parecía un sueño. Todo era negro. En ese mismo instante, el tiempo pareció pararse. Y caí. Caía al vacío. A la nada. Cerré los ojos y ahogué un grito, pero entonces, noté aire fresco. Noté tierra firme bajo mis pies. Y abrí los ojos. Solo para encontrarme, que ya no estaba en mi casa. Ni siquiera estaba en mi planeta.

**Beatriz Díez**

# HER

Theodore es un hombre joven que trabaja en una empresa en la que personas desconocidas le encargan que escriba cartas para sus seres queridos, para no tener que hacerlo ellos mismos. Theodore se separó de su mujer, Catherine, recientemente, así que se encuentra en una etapa de su vida muy dura. Además, su abogado le presiona para que firme los papeles del divorcio, pero él no se siente preparado para ello. Un día, decide adquirir un sistema operativo que le permite crear una inteligencia artificial (I. A.) personalizada. Tendrá voz de mujer para así no sentirse tan solo y se llamará Samantha. Poco a poco se van conociendo y se vuelven amigos íntimos. Theodore, que pasa la mayor parte del tiempo hablando con ella, empieza a pensar en la posibilidad de tener una relación con Samantha. Decidido a terminar su matrimonio, queda con Catherine para firmar los papeles. Es un momento triste y todo va según lo esperado hasta que le cuenta con quién sale. Catherine estalla y le reprocha su inmadurez emocional y su incapacidad para mantener una relación sentimental con alguien que no se comporte como él pretende. Aunque Theodore está conmocionado, su amor por Samantha crece al mismo ritmo que ella se adapta para reaccionar como él espera. Amy, una gran amiga suya que también tiene una compañera virtual, le aconseja que sea feliz con Samantha. Por un tiempo va bien, pero pronto Samantha se hará más compleja, pretenderá ser una mujer real y llegará incluso a presentarle a una de sus clientes para, a través de su cuerpo, tener una relación sexual física, algo que desconcierta a Theodore. A partir de ahí, los celos del hombre aumentan y llega a la desesperación cuando durante unas horas le es imposible conectar con el sistema operativo y observa que todo el mundo parece hablar con su pareja virtual. Cuando contacta con Samantha y le pregunta si tiene más amantes, ella confiesa que son más de ocho mil pero que solo está enamorada de unos seiscientos. Para Theodore, que cree tener un amor exclusivo, es un duro golpe que será mayor ante el anuncio de que Samantha lo va a abandonar porque tiene que irse con las demás inteligencias artificiales a un lugar que escapa de la comprensión humana. Destrozado, se da cuenta de lo que tiene que hacer, manda una carta de agradecimiento a Catherine por avisarle de su error y por pasar tan buenos momentos juntos y va a visitar a Amy para que le acompañe a la terraza del rascacielos donde viven. Cogidos de la mano, ven cómo las diminutas ventanas de una ciudad infinita se iluminan a sus pies.

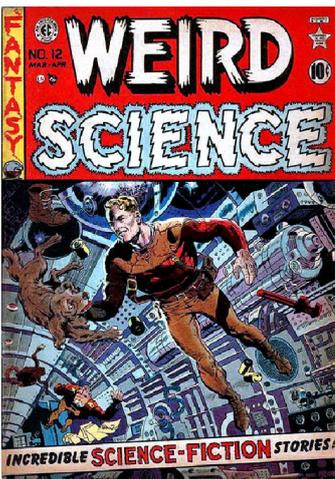
Encontré esta película en una revista, y al ver que ocurría en el futuro y que hablaba sobre las inteligencias artificiales y la tecnología, decidí echarle un vistazo. Todo ocurre en un futuro cercano en el que la tecnología que conocemos ha evolucionado y hay inteligencias artificiales que son capaces de casi todo. Lo más importante de la película es cómo muestra que las relaciones entre humanos, ya casi no existen. En las escenas en las que se ve la calle, casi nadie habla con otras personas, todos están hablando con su pareja virtual. La gente queda completamente aislada de la realidad, mientras que lo que buscaban todo lo contrario. Por eso Catherine es una de las personas más inteligentes de la película, ya que es de las pocas que parece darse cuenta. Aunque el precedente de esto ya se veía en la empresa donde trabaja Theodore donde los clientes pedían que escribiesen cartas a sus familiares y amigos por ellos porque no eran capaces de relacionarse y expresar sus sentimientos. Theodore también muestra esto, ya que no puede afrontar su divorcio y utiliza una I.A para proyectar lo que él necesita en una persona, hasta que queda destrozado porque Samantha quiere evolucionar, al igual que el ser humano. La película intenta que reflexionemos sobre cómo nos afectan las tecnologías y como nos aíslan del mundo real. No me arrepiento nada de haber visto esta película. Además, me encanta que hable de este tema, ya que es algo que cada día pasa más en nuestra sociedad y no se le da mucha importancia. Lo demás me ha encantado: la historia, los personajes, el lugar e incluso el doblaje. Por todo esto, se la recomendaría a todo el que sea mayor de 12 años, que le gusten las películas de ciencia ficción, futuristas o sobre la tecnología, y aunque no sea un género que os interese mucho, dadle una oportunidad que seguro que os encantará.

**Héctor Arellano**



# Cómic: la ci-fi en las viñetas

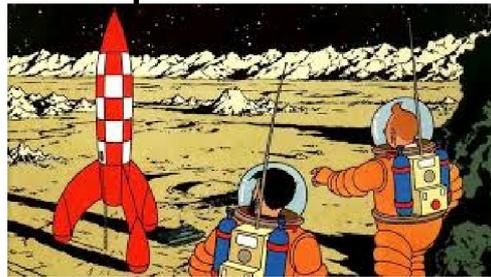
El noveno arte, el arte secuencial, no ha desaprovechado las posibilidades que ofrece un género tan atractivo como el de la Ciencia-Ficción. Ya desde las primeras décadas del siglo pasado aparecen en los periódicos norteamericanos tiras protagonizadas por aventureros cósmicos como *Flash Gordon* o *Buck Rogers*. Sus aventuras (algo despectivamente llamadas *space operas*), ingenuas vistas con ojos de hoy, transcurren en extraños mundos habitados por no menos extrañas criaturas. En pocas viñetas los guionistas se las ingeniaban para contar, con un gran sentido del suspense, historias de viajes galácticos, tiranos de nivel planetario,...Y siempre con un “continuará” que intrigara a los lectores. Aunque en esa época se publicaban espléndidas revistas de relatos de ci-fi (que contaban como gancho con portadas muy espectaculares), se tuvo que esperar hasta los años 50 para que se editaran cómics específicos de ci-fi.



La EC, una editorial que pasará a la historia por sus cómics de terror, dedicó también parte de sus esfuerzos a este género (con menos éxito). Cada cómic contenía cuatro historias cortas, en las que se repetían constantemente los

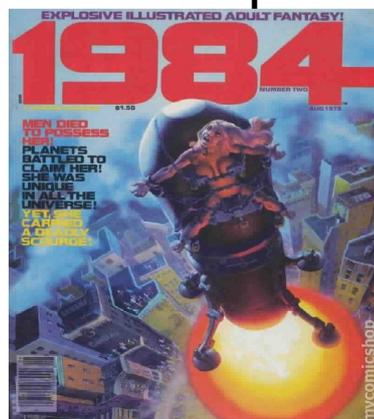
autores (y, a veces, los argumentos, con algunas variantes). En los años sesenta y setenta se impone el cómic de autor; ya no son solo los norteamericanos (Howard Chaykin, Jim Steranko con su *Outland*): Francia se convierte en una potencia de la *bande dessinée*, con artistas como Jean Giraud (más conocido como Moebius), Caza, Forest (autor de los guiones de *Barbarella*, con un tono marcadamente erótico), Druillet...

En su momento, sus densos argumentos encontraron un vehículo excelente en un género tan libre y abierto como la ci-fi, pero algunas de las historias me parecieron siempre un latazo (y no ganan leídas hoy en día). En España (la prehistoria sería el astronauta *Diego Valor*, cuyas aventuras en la editorial Bruguera nunca he leído) aparecen varios artistas que trabajan más para el extranjero que aquí; las revistas de cómics de la editorial norteamericana Warren dan ocupación a dibujantes como José María Beá, Enric Sió, Brocal Remohí, Pepe González,...; las versiones españolas de estas revistas permitían disfrutar aquí de su arte. También se escribía y dibujaba para nuestro país: Esteban Maroto (con su serie *5 por infinito*) y el genial Carlos Giménez, que alternaba aventuras para todos los públicos (*Dani Futuro*) con historias que contenían nada veladas alusiones políticas al régimen dictatorial de Franco (*Hom*, *Koolau el leproso*). Un pequeño inciso para recordar la incursión de Hergé en el género con su *Tintín en La*

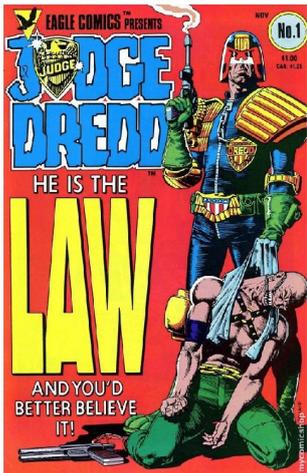


*Luna* (y su icónico cohete ajedrezado en rojo). Volvemos a Francia para contar que la cabecera *Metal Hurlant* acogió a buena parte de los mejores artistas franceses del género que nos ocupa.

En los EEUU rebautizaron la revista como *Heavy Metal* y mezclaron las historias europeas con las de sus propios dibujantes, entre los que destacó con fuerza Richard Corben (*Den*, *Bloodstar*, *Mundo mutante*,...), el favorito de los fans. La cabecera *1984*, que empezó en 1978, cambió su nombre cuando se llegó a ese año (qué poca previsión tuvieron, como si no se supiera). En España la llamaron a partir de ese año *Zona 84*; con un nombre u otro se publicaron historias cortas (de Fernando de Felipe, por ejemplo) o aventuras más largas por capítulos (*Zora y los hibernautas*, de Fernando Fernández). En Italia destacó Eleuteri Serpieri con su saga *Morbus Gravis*, protagonizada por la atractiva Druuna.



De Japón empiezan a venir a Europa y EEUU dibujos animados (se habla de ellos en otra parte). En ocasiones estaban inspirados en *manga*, y a menudo las historias eran pura ci-fi: naves que surcaban la galaxia, grandes robots, mutaciones,... Años más tarde aparecieron por fin por aquí los manga, causando sensación entre los comiqueros. Algunos destacados: *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Sobrevivir en la era glacial*, *Genocyber*,... De vuelta a los USA, la editorial Dark Horse (aquí Norma Cómics, famosa por sus elevados precios) consiguió los derechos de



franquicias cinematográficas como *Alien* o *Depredador*; además de versionar las películas, publicaron guiones originales de lo más consistentes. En Inglaterra destaca la ferocidad del *Juez Dredd*, un servidor de la justicia con métodos muy expeditivos en un mundo futurista.

En los últimos años, mucho de lo que hablar; brevemente, el *Tom Strong* de la editorial ABC del genio Alan Moore (un cómic precioso que retoma el *pulp* y homenajea constantemente a otros héroes del pasado), el *V de vendetta* del mismo Moore, ficción política de alto nivel, la saga *La Casta de los Metabarones*, del excelente argentino Juan Giménez, los *Shockrockets*, una escuadra de pilotos de élite que combate a invasores alienígenas, del guionista Kurt Busiek (curtido en los guiones de superhéroes) y del dibujante Stuart Inmonen (también), *Planetary* (una maravilla de Warren Ellis como argumentista y John Cassaday a los lápices que recorre toda la ficción de género del siglo XX), el *Transmetropolitan* del mismo Ellis, sobre un periodista chiflado en un mundo de un futuro razonablemente cercano, el *We3* de Frank Quitely y Grant Morrison, con animales mutados para servir de armamento,...



## Superhéroes

Es evidente la relación que hay entre el cómic de superhéroes (el lector hace un esfuerzo considerable por aceptar la suspensión de la incredulidad y la vulneración de casi todas las leyes de la Física) y la ci-fi. De hecho, Superman es un alienígena del planeta Krypton, y tanto en Marvel como en DC hay muchos personajes, tramas y elementos de ci-fi.

En la primera, *Los 4 Fantásticos* adquirieron sus poderes en un "mal viaje" espacial (los rayos cósmicos atravesaron el casco de su nave y les causaron a cada uno su característicos cambios). Sus creadores, Stan Lee y Jack Kirby (al que le encantaba dibujar gigantes cas máquinas), produjeron aventuras en escenarios como el Microverso, la Zona Negativa,...



(la mención de estos nombres hace que brillen los ojos de los fans veteranos), y en ellas intervinieron invitados como Galactus, Silver Surfer, Blaastar y un largo etcétera. En la parte netamente cósmica están también los hoy populares (por las películas) *Guardianes de la Galaxia*, *Nova*, *Starlord*,...

En la DC destacaron ya en los 50 los *Challengers of the Unknown*, probable fuente de inspiración para la creación en la competencia de los 4F. También *Green Lantern* se mueve en ambientes típicos de ciencia-ficción. Cuando Kirby se pasó a esta editorial se esforzó en poner en pie un gigantesco proyecto, el Cuarto Mundo, que implicaba a varias cabeceras, tanto nuevas como ya existentes, con clara preponderancia de tramas claramente enclavadas en nuestro género. La aventura se saldó con un sonoro fracaso, pero varias de sus creaciones, como Darkseid (curioso nombre) y Orion de los Nuevos Dioses todavía son utilizadas por otros artistas.

Y tanto en una editorial como en la otra argumentos con multiversos, dimensiones paralelas, viajes en el tiempo (a destacar los *Días del futuro pasado*, en principio modesta historia en tres números de la colección regular de los *X-Men* que causó sensación), armas descomunales, científicos locos,...

**Ramón Vasallo**



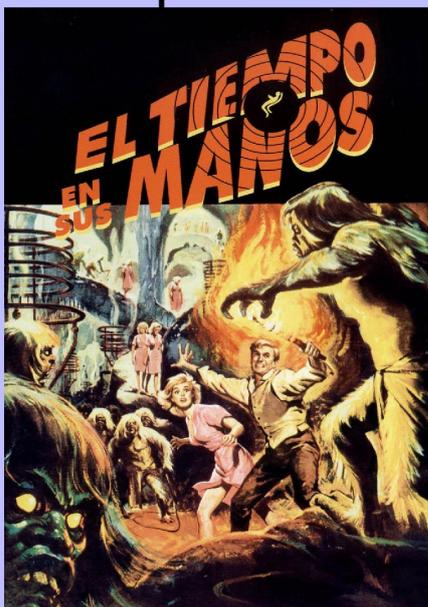
**H**abía llegado más cansado que otros días, aunque lo que llevaba abrigando Milton Samperio desde hacía unas cuantas semanas ya, no era del todo cansancio, sino una confusa impresión de hastío, de que su trabajo carecía de sentido. Se desnudó frente al espejo del dormitorio y se dio luego una ducha con más calma de la habitual, sin importarle que el detector automático de registro le advirtiera del excesivo gasto de agua, pues desde hacía un año se venía racionalizando el consumo semanal en cada unidad familiar.

Se preparó algo parecido a una cena en el microondas, y mientras terminaba de hacerse, bloqueó el aparato de vigilancia doméstica tal y como le había enseñado a hacerlo un compañero de la oficina, sin peligro de que saltara el aviso de fallo en el sistema, y se aseguró a continuación de que todas las persianas quedasen completamente bajadas. Extrajo entonces del doble fondo del armario de su dormitorio, la caja donde guardaba las películas prohibidas que había ido sacando a escondidas del almacén del Servicio Nacional de Confiscación, donde llevaba trabajando dos años, inventariando y clasificando las historias cinematográficas que, en diferentes soportes digitales, eran requisadas cada día por orden del Ministerio Cultural de Reeducación.

La prohibición vino con la última crisis económica, que se volvió una crisis social, a raíz de una película en la que se ponía de manifiesto la enorme corrupción de la clase política. El argumento resultaba tan verídico, que la gente empezó a cuestionarse el papel del gobierno.

A los pocos días del estreno la muchedumbre se lanzó a la calle. Primero lo hizo de forma pacífica, debatiendo en asambleas celebradas en las plazas y ofreciendo proclamas sobre la necesidad de un cambio profundo. Luego esa misma muchedumbre dejó de hablar y de discutir, y comenzó la violencia, destrozando y saqueando todo cuanto encontraba a su paso, y solo después de dos meses de conflictos, la vida recuperó su pulso; pero a partir de entonces, las películas se declararon perjudiciales para la convivencia; los cines fueron clausurados; y todo aquel que no entregaba las suyas, corría el riesgo de ser denunciado y condenado a un programa de reinserción moral.

Con el pelo todavía mojado, Milton Samperio dudó entre una amalgama de títulos de los años 60 del siglo pasado, y solo cuando escuchó el timbrado de la microondas se decidió a coger *El tiempo en sus manos*, que siempre fue su favorita. Se preparó una bandeja con aquel mejunje proteínico y un vaso grande de agua, porque el alcohol llevaba prohibido desde los días de los últimos disturbios en la capital del país, de modo que la cerveza o el vino que bebía, lo hacía a través de aquellas películas clandestinas de las que nunca



se atrevió a hablarle a nadie. A la espera de que acabaran los repetitivos anuncios sobre conducta ciudadana, de obligada visualización en cualquier televisión que se encendiese a la hora que fuera, terminó de engullir aquella insípida comida que cenaba casi a diario.

Como en otras ocasiones, se quedó dormido un poco antes de que acabara la historia, y solo al despertar se dio cuenta de que había soñado con un mundo en el que se prohibían las películas, pero le pareció tan real, que sintió un sudor frío, y tuvo que echarse un poco de agua en la cara y en la nuca para cerciorarse de que realmente estaba despierto. Desconcertado, trató en vano de encontrar dentro del armario del dormitorio el doble fondo que vio en el sueño, sin embargo las únicas películas que descubrió en su casa estaban a la vista de cualquiera. Buscó entonces en el periódico la sección de cultura para ver los estrenos de la semana y comprobar así que las salas de cine continuaban abiertas, pero no halló nada, y las únicas noticias con las que tropezaba se referían constantemente a la crisis económica que parecía no tener fin. Decepcionado, recogió un poco la cocina y decidió irse a dormir.

Ya en la cama, miró con nostalgia la fotografía de su esposa que tenía sobre la mesilla de noche, de quien seguía enamorado como el día que la conoció, y al recordar de pronto que estaba de viaje, se dio

cuenta de lo mucho que odiaba dormir solo. Le costó demasiado conciliar el sueño, en parte porque le había sentado mal la cena y tenía un ligero ardor en el estómago, y en parte porque las sirenas de la policía no cesaron de sonar hasta bien entrada la madrugada, y a pesar de que le extrañó tanto alboroto en las calles, tuvo más pereza que curiosidad, de modo que no se levantó para mirar por la ventana, seguro de que alguien se lo contaría al día siguiente en la oficina.



Al despertar notó que ya no le dolía el estómago, aunque la cena le había mermado las ganas de desayunar, por lo que se dijo que solo tomaría un poco de té. Se incorporó de la cama con una falsa impresión de resaca, y al buscar las zapatillas de felpa, descubrió con extrañeza que sobre la mesilla de noche únicamente había una fotografía suya en un día soleado de playa. Sin entender del todo, fue hasta el cuarto de baño, y al pasar junto al armario, lo abrió, y comprobó atónito que no había una sola prenda de mujer en su interior, pero sí un hueco vacío. Comenzó entonces a angustiarse, a recorrer las habitaciones del piso en busca de una huella de su esposa, pero lo único que encontró fueron decenas de películas esparcidas encima de los muebles y las mesa, por la encimera de la cocina, en el suelo, sobre la alfombra, junto a un par de botellas de vino vacías. Observó todo a su alrededor con un pánico desconcertante, y al escuchar de nuevo las

sirenas de la policía se bloqueó por completo sin entender qué estaba ocurriendo.

Fue entonces cuando la vio, colgando de un pequeño enganche

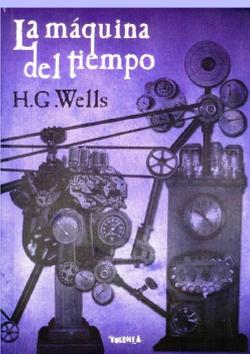
junto a las llaves del piso. Como si fuese a cámara lenta, se acercó hasta la pared y allí encontró su tarjeta identificativa como operario del Servicio Nacional de Confiscación. Sin reaccionar, sintió los golpes al otro lado de la puerta de entrada; después oyó su nombre, el ladrido de unos perros aproximándose, y al final solo vio una claustrofóbica oscuridad.

**Pablo Casanova**

Granada, 12 de marzo de 2021

# LA LITERATURA DE CIENCIA-FICCIÓN

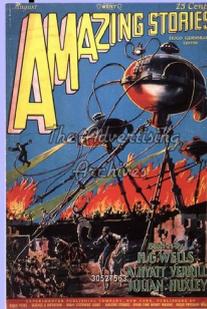
La trayectoria de la literatura de Ciencia-Ficción puede ser o corta, o muy corta, dependiendo de si se consideran o no representantes de este género obras como *Los viajes de Gulliver*, *El extraño caso del Doctor Jeckyll y Mr. Hyde* o *Frankenstein* (hay gente que piensa que la *Utopía* de Tomás Moro, relatos de Poe, algunos libros de Platón e incluso la Biblia se pueden considerar precedentes; parece un poco excesivo). Yo considero que, aunque aparecen elementos de la ci-fi en estas obras, no son los más importantes en el desarrollo de la historia, y por tanto prefiero orillarlas. Parece más adecuado empezar con dos escritores tan importantes como **Julio Verne** y **H. G. Wells**, que en la parte final del siglo XIX sentaron las bases de lo que sería a partir de ellos la literatura de ci-fi. El primero, con un estilo no muy depurado pero resultón, realizó en sus novelas un amplio recorrido por las opciones que el subgénero de viajes extravagantes (por el interior de la Tierra, por los fondos marinos, a la Luna) posibilitaba; sus prolijas descripciones de la tecnología de sus artilugios resultan hoy en día bastante inverosímiles, pero en su día (supongo que) producían en los lectores una gran sensación de verismo. El segundo, bastante superior como escritor, era un periodista científico (de ideología socialista) que en sus obras incluyó una clara crítica social y reflejó algunos de los miedos de sus coetáneos. *La máquina del tiempo*, *La isla del Doctor Moreau*, *El*



*hombre invisible* y *La guerra de los mundos*, escritas en años consecutivos que van desde 1895 a 1898, dan fe de su desbordante imaginación. Todavía en Europa, en los años veinte el checo **Karel Capek** acuña el término robot en una obra de teatro. Procede de “robot”, algo así como “trabajo”, ya que los robots se han creado para asumir el trabajo más duro. Desde luego, han dado mucho juego en bastantes trabajos de ci-fi.

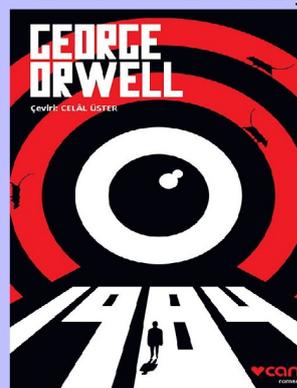
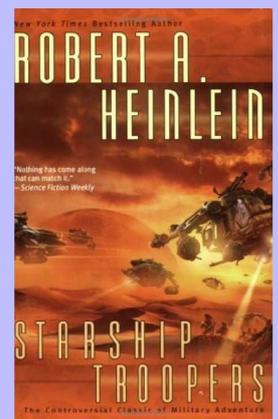


Y, por fin, cruzamos el océano. Posiblemente la época dorada para la ci-fi fueron las décadas inmediatamente anteriores a la II Guerra Mundial, que asistieron a la eclosión del género en Estados Unidos en forma de revistas (*Amazing Stories*, con Hugo Gernsback al cargo, *Astounding Stories*, con John W. Campbell) en las que se publicaban por capítulos importantes relatos luego recopilados en forma algo más digna. Estos *pulps* contaban con llamativas portadas, y algunos de sus ilustradores fueron contratados para dibujar decorados de películas (los típicos cartelones). Destacaron ya algunos escritores, como

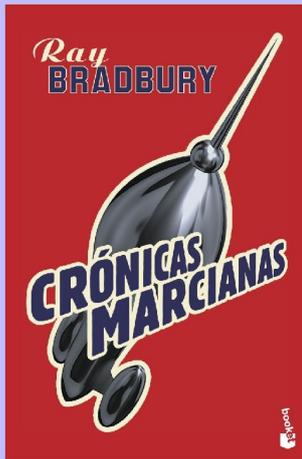


**Robert Heinlein** y **Harry Harrison**, que décadas más tarde todavía daban guerra con obras como *Tropas del espacio* y *Hagan sitio, hagan sitio*, llevadas al cine posteriormente.

Tras la guerra algunos escritores empezaron a proponer siniestras distopías (la seminal *Un mundo feliz*, de **Aldous Huxley**, se adelantó algunos años, es de 1932); la más conocida es *1984* (1948), de **George Orwell**, un antiguo simpatizante comunista que combatió por el bando republicano en nuestra Guerra Civil y que acabó muy desencantado con la deriva totalitaria del Partido Comunista en manos de Stalin. Entre las expresiones contenidas en el libro, que se han popularizado de forma casi independiente, están el Ministerio de la Verdad, la Policía del Pensamiento, o el Gran Hermano.



Poco después se publican obras tan importantes como *Crónicas marcianas* (1950), *El día de los trífidos* (1951) y *Fahrenheit 451* (1953), la primera y la tercera son de **Ray Bradbury**, un autor genial que tardó más años que algunos de sus compañeros de generación en



ver sus novelas publicadas; la segunda, del inglés

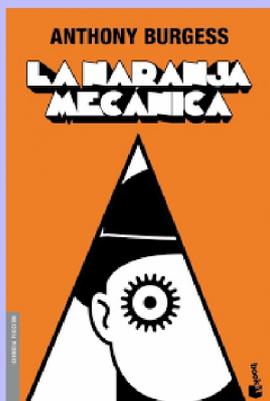
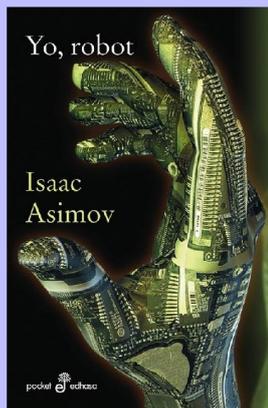
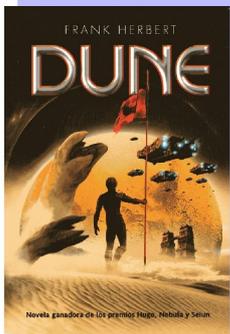
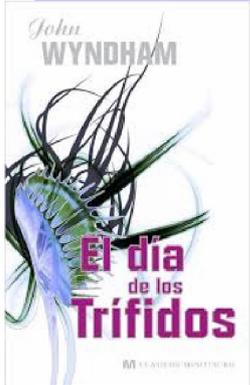
**John Wyndham.** La verdad es que los autores de esta época no eran precisamente la alegría de la huerta. Los miedos, la angustia existencial, la paranoia... se dejan sentir en las páginas de sus obras.

Para ofrecer algo un poco más optimista estaba el gran **Isaac Asimov**, autor de la saga *Fundación* y de muchos relatos cortos; varios, agrupados, constituyen la obra *Yo, robot*. Asimov fue además un gran compilador de relatos de escritores de las décadas anteriores, que daba a conocer con amables comentarios introductorios.

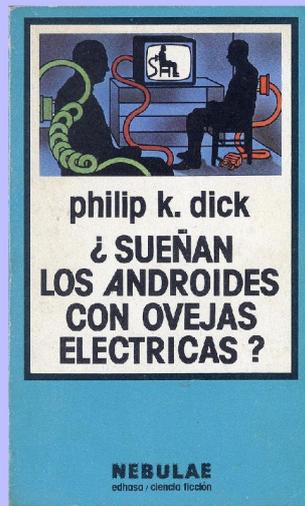
Brevemente, menciones para otros grandes como el polaco **Stanislaw Lem** y su *Solaris*, **Arthur C. Clarke**, autor de la novela *2001*,

una odisea del espacio a partir de un relato corto llamado *El Centinela*,

**Frank Herbert**, creador de la saga *Dune*, **Brian Aldiss**, **Jim Ballard**, **Anthony Burgess** y su célebre *La naranja mecánica*, **Pierre Boule**, que escribió *El Planeta de los Simios*,...



Posiblemente, la última gran estrella fue el genial chiflado **Philip K. Dick**, que escribió entre otras muchas obras *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (que ha inspirado la película *Blade Runner*) y *The man in the high castle* (convertida no hace mucho en serie de televisión). Estas dos son las más fáciles de leer; algunas de sus otras novelas son fascinantemente complejas. Dos escritores más recientes de cierto éxito son **Orson Scott Card** (con la saga que comenzó con *El juego de Ender*) y **Dan Simmons**.



Surgen nuevas corrientes, de las cuales el cyberpunk es la más destacada (**William Gibson**, con su *Neuromante*, es la cabeza del movimiento; otro buen representante es **Neal Stephenson**, autor de *Snow Crash*). Otra corriente reciente es el steampunk, que cuenta en España con un buen representante en la persona de **Félix J. Palma**, autor de *El mapa del tiempo* y dos continuaciones.

El prolífico **Stephen King**, indiscutible maestro del terror, ha hecho varias incursiones en el género de la ciencia-ficción, sin destacar tanto.

Hay que decir que desde los sesenta los amantes del género se han volcado hacia lo visual. Es claro que el cine, las series televisivas y los videojuegos le han comido mucho terreno a la literatura.

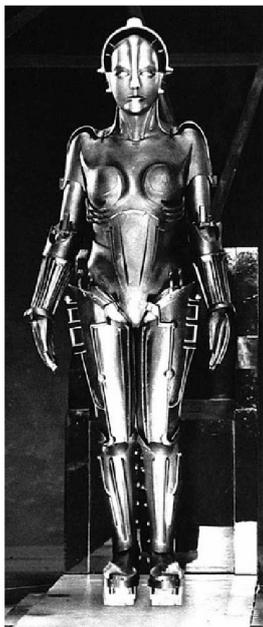
Los adultos leen menos ci-fi (cerraron algunas legendarias colecciones dedicadas al género), pero ha vuelto de alguna manera en sagas para adolescentes que llevan en su núcleo historias de ci-fi, convenientemente aderezadas con toques de fantasía, romance... Es lo que se ha llevado a cabo con éxito en, por ejemplo, *Los juegos del hambre*, una trilogía escrita por **Suzanne Collins**, y la saga *Divergente*, obra de **Veronica Roth**.



**Ramón Vasallo**

# ROBOTS

Uno de los elementos más característicos de la ciencia-ficción son los robots. La palabra robot es de origen checo (al parecer, *robota* significa algo así como “trabajo industrial”), y tuvo pronto una gran aceptación tras su uso por parte del escritor Karel Capek en su obra de 1931 *R. U. R.* (Rossum’s Universal Robots). Antes de la creación del término ya habían aparecido algunos, como María en la obra maestra de Fritz Lang *Metrópolis*, de 1926. El concepto de robot, una máquina o ingenio electrónico de aspecto más o menos humanoide (androide también es un término usual) capaz de realizar ciertas acciones por cuenta propia, tiene un antecedente claro en el de autómeta, que sería una máquina que simplemente imita los movimientos y el aspecto de un ser humano. Un término acuñado más recientemente y con mucha relación es el de cyborg.



Los robots son el sustituto ideal de los esclavos o de los sirvientes: con gran capacidad de trabajo, enorme fuerza, incansables,...y además sin quejarse. Se les ha construido y programado para que obedezcan. Sin embargo, a veces desarrollan capacidades que van más allá de las previstas. Esto ocurre cuando, a partir de sus datos implementados, evolucionan (por motivos inexplicables) y adquieren conciencia de sí mismos. Se cuestionan su existencia. Se interrogan sobre su creación.

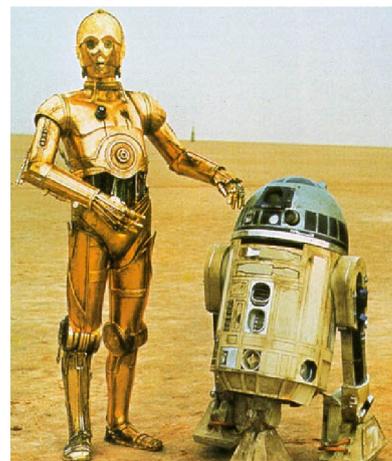


No solo piensan, sino que además sienten. La historia más recurrente de la ficción con robots, contada una y otra vez pero que a poco que venga acompañada de una buena trama sigue interesando al público, es aquella en la que creen estar en posesión de un “alma”, el espíritu de la máquina (*The ghost in the shell*, la extraordinaria película de animación japonesa, dedica una buena parte de su metraje a los obsesivos pensamientos y sentimientos de seres artificiales).

Aunque puedan parecer algo exageradas, las analogías entre las duplas Dios-hombre y Hombre-robot son razonables. Dios hizo al hombre a su imagen y semejanza, y el hombre hace a los robots con formas que recuerdan a la humana. La diferencia estriba en que Dios es todopoderoso, pero no está visible como modelo (salvo para los iluminados que tienen visiones, una minoría); en cambio los robots pueden contemplar a sus creadores, y ser conscientes de todos sus defectos. A menudo se rebelan, una vez que han llegado a la conclusión de que son superiores a sus dueños. Esto queda patente en cintas como *Terminator* y en la extraordinaria *Blade runner* (que tiene uno de los mejores finales de la historia del cine: el monólogo del “replicante”



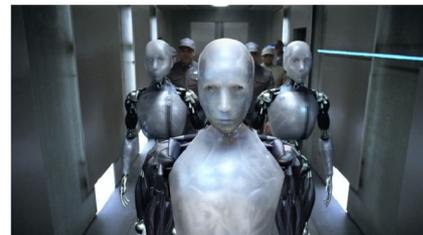
Roy Batty). No siempre la auto-conciencia deviene en peligro para los humanos; a veces, los benévolos seres sintéticos se convierten en “amigos”, como en *Naves misteriosas* (una bonita e intimista película) o *Star Wars* (con los droides C3PO Y R2D2).



El escritor nacido en Rusia y nacionalizado

norteamericano Isaac Asimov estableció en su colección de relatos cortos *Yo, robot* (que cuenta con adaptación cinematográfica)

las “Leyes de la Robótica” (siguiendo con las referencias religiosas, estas serían los mandamientos)



que deben cumplir para seguridad de los humanos todos los fabricados de forma legal.

Así, los robots se mantendrán “buenos”. A pesar de que parecen muy restrictivas, en los ingeniosos relatos de Asimov los robots se enfrentan a situaciones en las que aparecen resquicios (a veces, en forma de paradojas) en la lógica de las leyes, y por tanto las incumplen. La psicóloga robótica Susan Calvin se esfuerza por entender cuáles son estos resquicios, para evitarlos en próximos modelos.

### Las tres Leyes de la Robótica

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño
2. Un robot debe obedecer las órdenes que les son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera ley
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera y segunda leyes.

**Juguetes:** Los encantadores robots de juguete *vintage* son objeto de deseo para coleccionistas. La editorial Taschen les ha dedicado dos libros de fotografías.



### Algunas otras películas

En los años cincuenta, los robots, ya fueran “buenos” o “malos” se movían de forma torpona, como el mayordomo espacial Robby de *Planeta Prohibido*, un auténtico icono de la

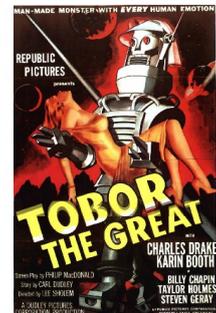


edad de oro de la ciencia-ficción. Bastante más respeto infunde Gort,

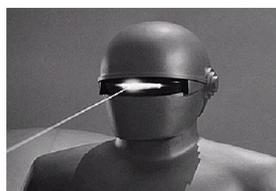


de *Ultimátum a la Tierra*, una interesante cinta que aboga por el pacifismo por las buenas o por las

malas. *Robot monster* es una de esas películas terriblemente deficientes que acaba resultando



divertida; su título es, además, algo mentirosillo, porque el invasor espacial



tiene una escafandra con antenas...y un cuerpo de gorila. Una película famosa por lo ridículo del diseño de su protagonista es *Tobor el grande*. De otra, *The robot vs The Aztec Mummy*, he visto el bochornoso tráiler. Es más que suficiente.

Los extraterrestres han usado a veces robots en su intento de conquistar la Tierra, como en las películas *Earth versus flying saucers* y *Target earth*. Poco a poco los robots van evolucionando (algunos parecían lavadoras con patas), gracias fundamentalmente a la mejora en los efectos especiales. Empiezan a ser rápidos y, a veces, mucho más

peligrosos.

En las siguientes décadas, apariciones en *Almas de metal*, curioso cinta sobre un parque temático con robots que se desmandan (origen de la reciente *Westworld*) *THX 1138* (espe-



film de George Lucas) con robots policías; *Robocop*, más de robots policías y la comedia *Cortocircuito*, con su patoso robot “Número 5”. Recientemente, la saga de los *Transformers* (me parece que basados en unos juguetes de Bandai) y las batallas de *Pacific Rim*.



### Dibujos animados

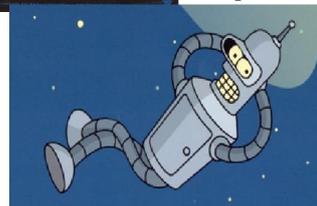
En Japón proliferan las series, películas de animación y los *manga* con robots (creo que los llaman *mecha*); el más entrañable para mí es el gigantesco *Mazinger Z*, que guiado por su dueño Koji combatía a los robots “malos” del Doctor Infierno. También tienen un importante papel en *Appleseed*.



Hay una extraordinaria película norteamericana, *El gigante de hierro*, en



la que destaca el sentido homenaje a los films de épocas anteriores. La factoría Pixar ofreció hace pocos años otra de sus habituales joyas con *Wall-E*, la preciosa historia de un robot que continúa cumpliendo con su trabajo en una ciudad sin vida, hasta que conoce



a Eva, otra atractiva robot de la que se enamora; resulta más humano que muchos de los de verdad. La serie *Futurama* cuenta en su reparto con el pícaro robot Bender.

Ramón Vasallo

# VIAJES EN EL TIEMPO

Empezamos con una mala noticia: no se ha logrado viajar en el tiempo. Además, todo apunta a que en el futuro tampoco se podrá, porque si se hubiera conseguido nos habríamos encontrado ya con turistas temporales del futuro; una de dos, o son muy discretos y se ocultan (sabiamente) de nosotros, o no han existido.

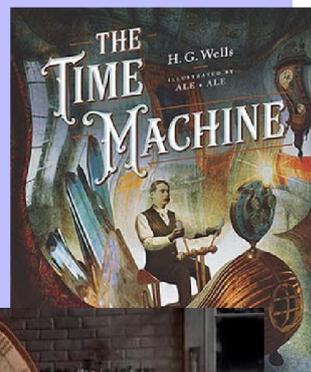
Hace unos años, el dominical del prestigioso New York Times presentó a sus lectores una encuesta con la única pregunta: Si pudieras viajar en el tiempo, ¿matarías a Hitler cuando todavía era un bebé? A más de uno se le atragantaría el desayuno. De forma menos siniestra, ¿quién no ha fantaseado con la posibilidad de volver al pasado sabiendo qué número de la lotería ha salido hoy? Pero, ¿y si modificamos algo de forma que convirtamos nuestra vida o la de los demás en mucho peor?

De todas maneras, ¿se puede viajar en el tiempo? El tiempo es una magnitud vectorial (“la flecha del tiempo”); todos estamos viajando constantemente en uno de los dos sentidos, el que apunta a lo que llamamos futuro, pero... ¿se puede viajar al futuro saltándonos momentos (rasgando el espacio-tiempo)? Y, todavía más difícil, ¿se puede atravesar (o dar la vuelta en) la corriente temporal como si fuera una dimensión espacial, e ir a lo que llamamos pasado? Fácil no parece, pero... ¿es imposible? Einstein decía que, bajo ciertas condiciones sí se podrá ir hacia el futuro. Para lograrlo habría que vencer la poderosa barrera que constituye la velocidad de la luz; si un cuerpo tiene una velocidad cercana a la de la luz, el tiempo empieza a dilatarse, de manera que transcurre más lento para el cuerpo con esa velocidad; así visto, con un cohete que alcanzara el 90% de la velocidad de la luz, un astronauta podría en cierto modo ir más rápido hacia nuestro futuro común que nosotros, pero no mucho más rápido. Para colmo, la probabilidad de construir un cohete de ese potencial es actualmente muy pequeña. Habría además que usar un agujero de gusano, una especie de puente entre dos puntos separados de la línea temporal.

Se pueda de verdad o no, a bastantes autores les ha parecido tan

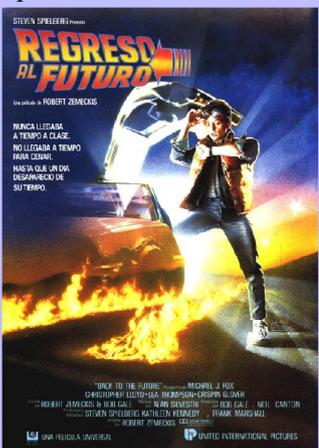
sugestiva la idea que han inventado curiosas historias sobre viajes temporales. El británico H. G. Wells, en su *La máquina del tiempo*, narró las aventuras en el futuro de un inventor de la época victoriana que supo crear un artilugio que atravesaba la corriente temporal hasta llegar al lugar elegido. Tras unas cuantas pruebas, indica a la máquina que le lleve a muchos miles de años en el futuro. Lo que descubre allí no es muy tranquilizador; los humanos hemos evolucionado a dos razas muy diferentes entre sí, los *morlocks* y los *eloi*. Los primeros son de aspecto monstruoso, se ocultan de la luz y se comen a los segundos; los segundos son muy bellos y viven con la despreocupación que da ser prácticamente idiotas. Gran panorama.

Tras esta influyente novela, muchos otros escritores (y luego cineastas) se atrevieron a ofrecer su versión de lo que sería para ellos avanzar a más velocidad de la que la realidad nos permite o incluso a retroceder en el tiempo. En los viajes al pasado enseguida se dieron cuenta de las paradojas que se crean: si viajo al pasado y mato (accidentalmente o no) a mi abuelo antes de que tenga descendencia, ¿cómo voy a nacer? Esto se arregla (más o menos) con la invención de los universos paralelos, idea tan fascinante como poco económica. Si se altera algo del pasado, en ese momento la corriente temporal diverge en dos universos diferentes, uno sería el anterior y otro el resultado de la modificación, una línea temporal alternativa; el “efecto mariposa” nos dice que una pequeña alteración puede tener consecuencias devastadoras (idea matriz del excelente relato de Ray Bradbury *El ruido de un trueno*, de 1952; se llevó al cine por Peter Hyams en 2005). Ya antes se había postulado la existencia de una miríada de universos que se van creando conforme descartamos una opción para elegir otra; ejemplo, si esta mañana he dudado entre té o café y he elegido café, se habrá creado otro universo (no apreciable para nosotros porque transcurre en paralelo) en el que mi elección ha sido la otra.



Si pensamos en la cantidad de veces que hacemos algo en vez de otra cosa (frase poco elegante, pero que creo que se entiende) la cantidad de universos que se generan es enorme (por eso digo que es una solución poco económica, y algo chapucera). Surge también la idea de si se puede pasar de un universo a otro paralelo, cruzando otra de esas líneas prohibidas por la realidad, de momento. Las editoriales Marvel y DC nos han acostumbrado a que las historias de sus héroes y villanos se desarrollen en sus respectivos multiversos (que, por cierto, se han intersecado alguna vez, por ejemplo para ver el anhelado combate JLA-Vengadores).

La mayoría de obras de ficción no ofrecen demasiados detalles de cómo sus protagonistas viajan en el tiempo o de cómo evitar las paradojas (están en su derecho, al contrario que en el caso de los científicos). La idea es tan extraña que cada lector o espectador tiene que formularse su propio camino (esta es una de las virtudes de la buena ciencia-ficción: te obliga a pensar). Entre las explicaciones más originales está la de la película *Al filo del mañana* (2014), en la que las extrañas sustancias que segrega un alienígena generan un bucle temporal que afecta, entre otros, a Tom Cruise. En *Looper*, unos especialistas se dedican a asesinar en el pasado (aparecen desde el futuro maniatados en un momento previamente acordado) a aquellos que han condenado sus jefes mafiosos del futuro; viven a cuerpo de rey unos años, pero su contrato contiene una dura cláusula: pasado un tiempo, deben asesinar a su yo del futuro. Hasta aquí bien, pero... ¿y si algún yo del futuro se rebela ante la idea? Esta cinta no acepta uno de esos lugares comunes previos que postulaba que el encuentro entre la misma persona de dos tiempos haría que ambas versiones se destruyeran en una gran explosión de antimateria (o algo así); creo recordar que es lo que pasaba en *Timecop*, una de las muchas películas protagonizadas por Jean Claude Van Damme. Varias obras de ficción, como esta, muestran gobiernos que, una vez descubiertos los viajes temporales, los prohíben o controlan para sus propios fines (en cierto modo es lo que ocurre en la delirante serie española *El Ministerio del Tiempo*)

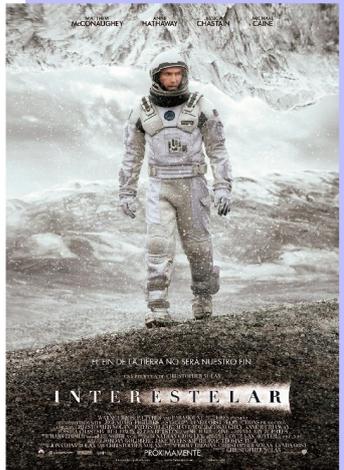


En clave de comedia, la simpática trilogía *Regreso al futuro*, con el protagonismo estelar de Michael J. Fox (y un artefacto en forma de coche DeLorean), ofrecía una buena muestra de las posibilidades humorísticas que permite un viaje temporal. Matt Groening, en su *Futurama*, contaba como un repartidor de pizza criogenizado se encontraba al despertar mil años más allá. En la tercera temporada viajaba al pasado y se descubría que... ¡era su propio abuelo! Y eso que ya

estábamos entrenados en paradojas por haber visto el primer *Terminator* (1984), en la que un combatiente del futuro es enviado por su líder a proteger a su madre del asalto de un androide enviado precisamente para matarla y así evitar que nazca. En el transcurso de la película el enviado humano y el cibernético se enfrentan, pero el humano tiene tiempo para enamorarse de la futura madre y convertirse en el padre de su jefe del futuro. Hay otras cintas de gran calidad como *Navigator*, *12 monos* o *Interstellar*, que nos muestran las dificultades que experimentan los crononautas que las protagonizan. Viajar en el tiempo es también el objetivo principal de un multimillonario innovador en la serie de HBO *Devs*, que utiliza los ordenadores cuánticos como método para la travesía.



El gaditano Félix J. Palma ha publicado en los últimos años la trilogía de novelas steampunk *El mapa del tiempo*, *El mapa del cielo* y *El mapa del caos*. En ellas se nos cuenta que en pleno Londres de finales del XIX aparece Murray, un empresario que dice poseer una nave (el Cronotilus) que sirve para viajar al futuro, al año 2000, y siempre al momento en el que el bravo Shackelton, líder de la resistencia, se enfrenta al jefe de los robots que han conseguido dominar a sus antiguos amos (nosotros). Muy divertidas, aunque baja un poco el nivel a la hora de concluir.



Ramón Vasallo

# EL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN: PANORAMA



**Pioneros**



**Expresionismo**

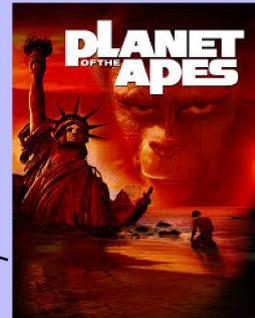
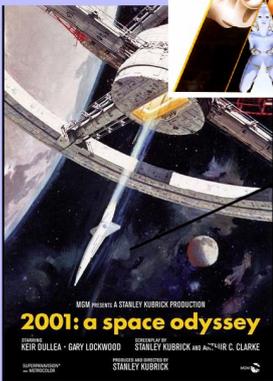


**Monster movies**



**Kubrick**

**La Edad de oro: OVNIS.  
Mutaciones, Aliens**

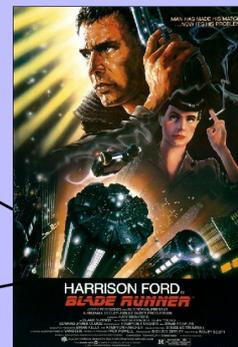


**Futuro sin  
esperanza**



**Space opera**

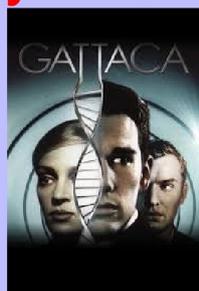
**Noir futurista**



**Sagas**



**Manipulación  
genética**



**Cyberpunk**



**Hard Science-fiction**



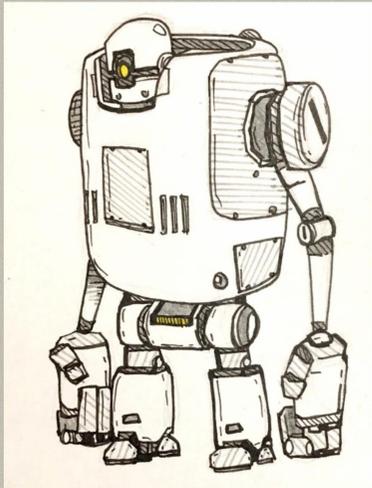
**Robots**





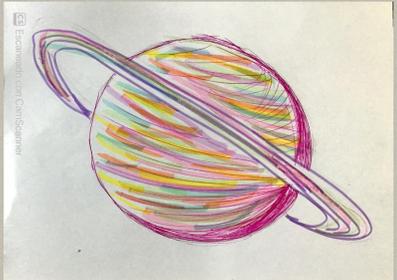
# GALERÍA

## FUTURA



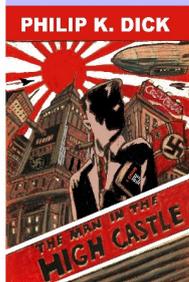
En nuestra revista Futura puede pasar de todo. Hasta que el IES sufra el ataque de una armada de un planeta enemigo (arriba), o que reciba una visita, esperemos que pacífica, de una escuadra de cyborgs (a la derecha)

**DIBUJOS ORIGINALES DE NURIA GONZÁLEZ,  
JAVIER ALBARRACÍN, MARINA VALENZUELA  
MONTAJES DE NURIA GONZÁLEZ  
DISEÑO DE CABECERA DE GABRIEL SGAMBATO**



# THE MAN IN THE HIGH CASTLE

Muchas veces el hombre ha soñado con la posibilidad de cambiar la historia y así alterar el presente. Ante la imposibilidad de llevarlo a cabo en la realidad se recurre a la literatura para dar vida a ese sueño. Nos encontramos de este modo con una ucronía. Según la definición de la RAE, esta es una “reconstrucción de la historia sobre datos hipotéticos”.



Por lo tanto, la novela de la que me gustaría hablar es una ucronía y se llama *The man in the High Castle* de Philip K. Dick.

Esta novela nos describe un mundo donde los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial y cuentan con Japón como aliado. Se centra en los Estados Unidos, que se encuentra dividido en tres territorios gobernados por alemanes, japoneses y una zona neutral. Sus personajes principales viven en estos territorios y sufren una serie de aventuras causadas o instigadas por la consulta continuada del Libro de los Cambios (I Ching).

Para darle mayor emoción al relato, existe un libro (*El saltamontes se ha posado*) que está escrito, supuestamente, por un hombre que vive en una especie de fortaleza (castillo) que da la visión de un futuro alternativo donde son las fuerzas aliadas las que ganan la Segunda Guerra Mundial. Toda una serie de paradigmas que se entrecruzan y construyen un relato apasionante.

Esta novela tiene su adaptación como serie, pero no es totalmente fiel a la historia original.

Si bien la serie parte de la misma premisa, donde son los nazis los que ganan la guerra, la historia discurre de forma distinta a como lo hace en la novela. Podremos encontrarnos con cuatro o cinco personajes que se repiten, pero hasta la construcción de los mismos varía bastante. Ya no se harán tantas referencias al I Ching y, de hacerse, su resultado será más mágico que profético.

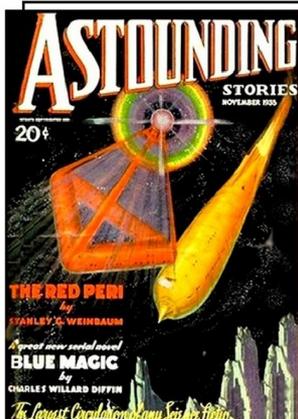
En la serie, *El saltamontes se ha posado* ya no será un libro, sino una película... Y así, casi sin darte cuenta, te verás inmerso en una historia cuya similitud con la novela apenas es el título.

La serie difiere bastante de la novela, pero sigue mereciendo la pena verla. Te va contando una historia muy interesante, bien hilada, que cuenta con unos personajes bien construidos y unos escenarios bien cuidados. Nos encontramos ante una narración que te engancha y te mantiene en vilo, a pesar de una fotografía oscura y un ritmo a veces lento.

Tanto si te decantas por el libro, como si lo haces por la serie, seguro que vas a pasar un buen rato. Anímate y descubre un poco más de la obra de este gran autor.



**Conchi Reyes**



El nivel de imaginación era desbordante en algunos relatos de los años 30. Os hago unos Comentarios muy breves sobre varios publicados en las revistas *Amazing Stories* y *Astounding Stories*

*El Coloso* (Donald Wandrei, 1934): una nave capaz de usar la propia energía del Universo para desplazarse quiere probar o refutar la teoría de que nuestro universo es solo un átomo de un superuniverso

*Planeta negativo* (John D Clark, 1937): hacia nuestro planeta se dirige un inmenso asteroide que, al ser analizado a distancia por los científicos, resulta estar compuesto de átomos inversos (en el núcleo están los electrones, y por fuera los protones)

*La galaxia maldita* (Edmond Hamilton, 1935): el autor llama así a la galaxia que está infectada por una inmensa plaga, que resulta ser... la vida

*El hombre que encogió* (Henry Hasse, 1936): el ayudante de un genial (pero egoísta) científico va reduciendo su tamaño hasta descubrir microversos que no parecen tener final.

**Ramón Vassallo**



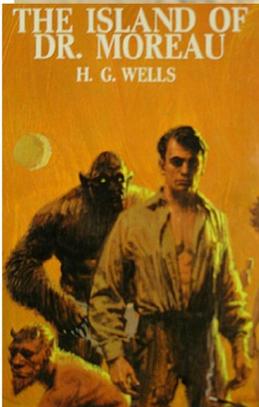
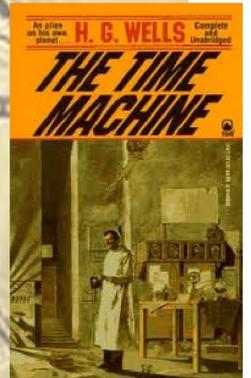
# H. G. WELLS

Un tipo, Herbert G. Wells, que en cuatro (gloriosos) años consecutivos, de 1895 a 1898 logra escribir *La máquina del tiempo*, *La isla del Doctor Moreau*, *El hombre invisible* y *La guerra de los mundos*, merece nuestra atención.

Nacido en 1866 en el seno de una familia inglesa de clase media-baja, parece ser que se aficionó a la lectura y a la escritura cuando a los ocho años se rompió una pierna y se vio obligado a permanecer en reposo unos meses (las enfermedades o lesiones han creado bastantes vocaciones literarias). Esta afición le acompañó durante toda su vida. Tuvo que entrar a trabajar muy joven, pero su capacidad y su esfuerzo le permitieron compatibilizar el trabajo con estudios variados (gramática, biología)

Como sus primeros libros se vendieron bien, pudo dedicarse profesionalmente a la Literatura. Escribió mucho: sobre Política (era un socialista convencido de que el progreso de la humanidad vendría de la justicia social), sobre Historia, etc; pero lo que le ha granjeado mayor fama es su especial talento para la narrativa de ciencia-ficción. Aquí van unos breves comentarios sobre cada una de las cuatro novelas:

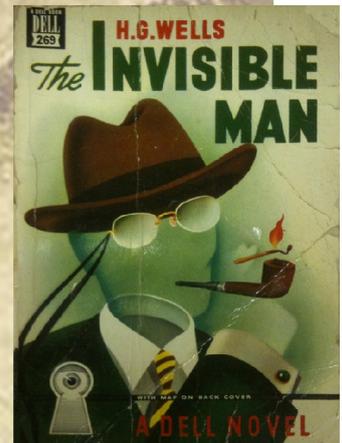
-*La máquina del tiempo*: se ha escrito mucho sobre viajes temporales (que dan lugar a paradojas muy divertidas), pero Wells fue el primero en darle a la singladura cierta seriedad (que no fundamento científico, claro). Con un singular artilugio, un científico de la época victoriana se traslada a un futuro aterrador, donde habitan dos especies humanoides, una malvada y otra semi-idiota. Quizá es en esta novela donde más claramente se puede percibir una lectura política (aunque sea en forma metafórica). No es precisamente muy optimista. Dos versiones cinematográficas que destacar: una de 1960, realmente encantadora (conocida en España como *El tiempo en sus manos*, protagonizada por Rod Taylor y dirigida por el buen especialista George Pal); otra, más reciente y sin demasiado interés, a pesar del protagonismo del excelente Guy Pearce.



-*La isla del Doctor Moreau*: adelantándose a la ingeniería genética, Wells imaginó una isla en la que un científico ha logrado convertir a varios animales en criaturas semi-humanas a base de cirugía creativa. A la isla llega accidentalmente (ha naufragado cerca) un marinero que será el detonante de importantes acontecimientos. Ha sido adaptada varias veces, pero destaco una versión de 1933 con Charles Laughton y Bela Lugosi, llamada *Island of the lost souls*, y otra de 1996 no demasiado

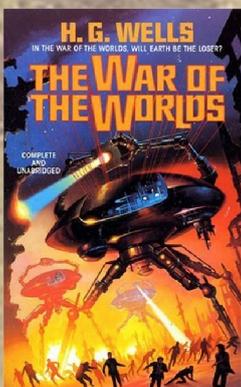
interesante salvo por la presencia de Marlon Brando.

-*El hombre invisible*: los conceptos que están apareciendo aquí parecen hoy en día muy trillados, pero Wells tuvo el mérito de crearlos, o recrearlos, o hacerlos populares. La trama de este trabajo nos suena: un químico inventa una pócima que le permite hacerse invisible. La novela va derivando de aspectos casi humorísticos (¿quién no ha pensado en alguna ocasión en las opciones que daría la invisibilidad?) a otros bastante duros, porque el científico se va volviendo progresivamente cada vez más demente. La Universal filmó en 1933 una estupenda versión con Claude Rains en el papel del científico; para la época los efectos especiales resultaron geniales. Ante el éxito fueron



estrenando varias secuelas, de mucho menor interés. Muy recientemente otra versión libre, llamada de nuevo *El hombre invisible*, que empieza de forma muy prometedora, pero que se va diluyendo conforme avanza en su desarrollo.

-*La guerra de los mundos*: los marcianos van invadiendo nuestro planeta apoyándose en una cuidadosa planificación de sus avanzadillas y en una avanzada tecnología, que les permite tener naves (unos trípodes) que resultan casi invencibles. Tanto la trama como el desarrollo de esta obra me parecen geniales. El realismo con el que Wells describe los efectos del ataque sobre Londres da mucho, pero que mucho miedo. La novela acaba bien, pero nos libramos por muy poco. Dos películas excelentes adaptan la novela para la gran pantalla: la de 1953 dirigida por Byron Haskin y la de 2005, debida a Steven Spielberg.



Ramón Vasallo

# CEBRA CON CABEZA HUMANA

Vi mi vida pasar frente a mis ojos. Desde recientemente, mientras me preparaba para el primer viaje intertemporal de la historia, hasta cuando comencé a andar. Empecé a sentir un mareo que se extendió por todo mi cuerpo. Estaba flotando por unas ondas gravitatorias solo, ya que mi nave se había partido por la mitad. Mi única protección era mi traje especial.

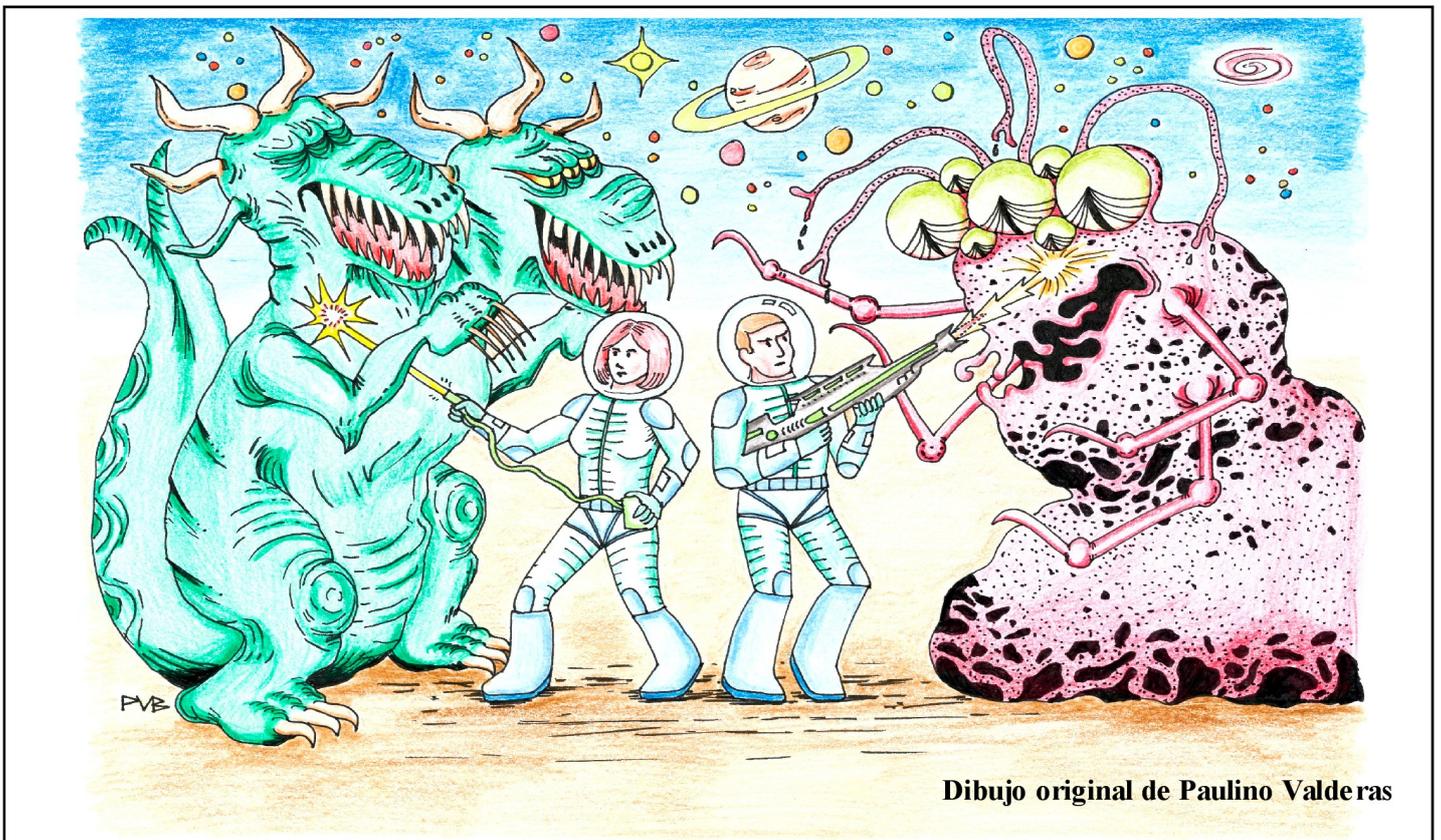
Mi cuerpo entró en convulsión hasta que todo se detuvo. Mis ojos persistían cerrados y el sonido cesó. Me daba por muerto. Traté de abrir mis ojos para comprobar que estaba en el cielo cuando me encontré en mitad de un campo infinito de flores. Flores de todos los colores, incluso algunos que no se conocía de su existencia. “Qué curioso es el cielo, nunca me lo imaginé así”, pensé.

Entré a la realidad cuando algo tiró de mi pie. Mi cara rozaba con todas las flores a una velocidad increíble, la cual mi cuerpo le costaba igualar, dejando caer trozos de mi piel. La cosa paró, y yo, dolorido le pregunté quién era y porque me arrastraba así. Cuando la visualicé, la criatura tenía forma de gallina, con cabeza humana, lo cual me dejó anonadado.

-“¡Bienvenido, Marc! Te estábamos esperando” -exclamó la criatura con voz robótica y espeluznante. Me sorprendió su conocimiento de mi nombre y el hecho de que me estuvieran esperando. ¿Quién más? No me dio tiempo a responder cuando el suelo se abrió y ambos nos colamos por una rampilla. Caímos en un contenedor lleno de un material extraño. Al salir, miles de criaturas con cuerpo de animal y cabeza humana se hallaban en una ciudad robótica, de colores inexistentes. La gallina que me había saludado antes me cogió junto a otras más. Grité y me di cuenta de que no estaba en el cielo. Llegamos a una habitación con cajas llenas de animales sin cabeza. La gallina me explicó que en el año 2020 hubo una pandemia mundial que afectó a los cuerpos humanos, dejando intactos el cráneo y todo lo que le rodeaba. La ciencia decidió usar a los animales como método de supervivencia.

Mis gritos resonaron por toda la habitación al arrancarme la cabeza para convertirme en uno de ellos. Y esta es mi historia. Me llamo Marc, vengo del 2010 y vivo en el 3086 convertido en una cebra con cabeza humana.

Alejandra Sánchez



Dibujo original de Paulino Valderas

# LA SORPRESA TERRESTRE

Me encontraba como un día cualquiera, en el patio de mi casa mientras mi dragón jugaba entre los cráteres. Mientras tanto me estaba tomando un zumo de mercurio, cuando de repente mi dragón, Rudolf, se alteró y salió corriendo del jardín.

-¡Rudolf, vuelve aquí!- le gritaba, pero este no hacía caso. Empecé a pensar que algo malo pasaba, ya que todos sabemos que los dragones solo se alteran cuando algo

paranormal sucede, así que decidí salir detrás de él a ver a dónde quería llegar.

Estuve volando demasiado deprisa detrás de Rudolf, porque corriendo no me daba tiempo a alcanzarlo. Pasaron unas dos horas cuando por fin Rudolf se detuvo.

¡Nos encontrábamos frente a una tremenda nave! Me

escondí tras un cráter, cuando de repente vi bajar de la nave a dos...mmm... cómo llamarlo... no tenía claro lo que había frente a mi ojo. Me llevó un rato conseguir analizarlos, y entonces, me llevé la sorpresa de que se trataba de unos habitantes de planeta Tierra.

Una de ellas, parecía que llevaba la iniciativa de lo que sea que quisieran hacer, se le veía muy atrevida y dispuesta, era rubia, tenía dos ojos de color marrón y una mochila colgada en la espalda. Su compañero era un chico moreno de ojos claros, también tenía dos ojos, y lo que más me llamó la atención de ambos es que, ¡eran gigantes! Aproximadamente les echaba que median más o menos 1.70cm, era alucinante, nunca había visto nadie de esa tremenda estatura.

Permanecí en mi escondite durante mucho tiempo, hasta que al cabo de varias horas, el chico se metió en la nave, y vi la oportunidad perfecta para hablar con la niña.



Me acerqué a ella cuando estaba desprevenida, aunque creo que no fue muy buena idea, porque se asustó y cayó al suelo desmayada. Pensé que si me veía su compañero con ella ahí en el suelo desplomada, se pensaría que mi intención era hacerles daño y entraría en pánico, por lo que la cogí en brazos y me la llevé a casa, para allí hablar pacíficamente con ella cuando despertase.

Estaba en la cocina recogiendo un poco la mesa, cuando de pronto escuché un grito y me dirigí corriendo al cuarto de invitados, donde había dejado descansando a la chica:

- ¡¿Dónde estoy y quién o qué eres tú?! -dijo ella muy aterrorizada-

- Tranquila, me llamo Estella, soy una habitante del planeta Marte, y no quiero hacerte ningún tipo de daño.

- ¿Y qué hago aquí? ¿Qué quieres de mí? -dijo, algo más calmada.

- Os he observado a tu compañero y a ti durante un buen rato esta mañana, quería saber sobre vosotros y vuestra "investigación", me acerqué para hablar contigo, te asustaste y desmayaste, y pensé que lo mejor sería traerte a casa.

- ¡Normal que me asuste!

- Ya, ya, te entiendo. Bueno, ¿y cuál es tu nombre?

- Me llamo María, tengo 27 años y habíamos venido a hacer una expedición en Marte, nada en especial. ¿Cuál decías que era tu nombre?

- Estella, me llamo Estella y tengo 724 años.

- ¡¿724 años?! ¿Estás bromeando, no?!

- ¡No! ¿Por qué te escandaliza tanto?

- En el planeta Tierra, España concretamente, la media de esperanza de vida es 83 años, que una persona llegue a 100 años es raro, pero que lleguen a 700... ¡es imposible!

- Madre mía, pero si aquí la esperanza de vida es de 1000 años, en serio, estoy alucinando, ¿cómo os puede dar tiempo a hacer todo lo que queréis en una vida tan corta?

- La verdad es que no la considero corta, pero comparándola con la tuya... ¡Casi que nos quedamos en lo que es vuestro nacimiento! –dijo María entre risas.

- Pues la verdad es que sí, yo a tu edad no había vivido ni un cuarto de las cosas que he vivido por ahora, bueno, y lo que me queda por vivir.

- La verdad que somos muy diferentes, desde los planetas en los que vivimos, hasta la esperanza de vida y apariencias físicas.

- De eso te quería hablar también, ¿Cómo puedes ser tan alta? ¿Y qué se ve por el segundo ojo? ¿Y tu color de piel? ¿Estás maquillada?

- Buah, pues si te digo la verdad, en mi planeta no soy nada alta, o sea, lo soy, pero hay gente mucho más alta que yo. Lo de los ojos, veo lo mismo por los dos, así que la verdad es que no termino de entender la pregunta. Y mi tono de piel es natural, en la Tierra las tonalidades de las pieles son, más o menos como el beige, y según la persona, más clarito o más oscuro, hasta llegar al marrón.

- ¡Aquí nos pasa lo mismo solo que con el verde!

- Ya, lo suponía. Bueno, Estella, me ha encantado conocerte y de verdad que nunca te olvidaré, pero debería volver a la nave a seguir con mi expedición; además, Gustavo, mi compañero, debe de estar preocupado.

- Tienes razón, te llevaré yo al lugar. Pero antes de irte, ten, es un recuerdo.

- ¡Muchas gracias! ¿Qué es? ¿Un collar?

- Sí. Contiene la piedra volcánica más importante de todo Marte. Cuidalo bien, y no me olvides.

- Desde luego que no lo haré, cosas así no te pasan todos los días. Adiós, Estella.

- Adiós, María, gracias por tu tiempo, y perdóname el susto que te di.

Después de esto, María volvió a su nave. Al día siguiente intenté ir a verla otra vez, pero cuando llegué al lugar, ya no estaba su nave. Supongo que se habrían marchado ya.

Nunca volví a saber de ella, pero siempre la recordaré con cariño y felicidad.

**Marta Rodríguez Mota**



Dibujo original de David Díez

# LAS SERIES DE CI-FI

Aunque hubo algunas anteriores, la más importante serie de ciencia-ficción de todos los tiempos es la norteamericana *Star Trek*, que despertó pasión entre muchos fans (se hacían llamar *trekkies*). Las misiones de la *Enterprise* llevaban a su tripulación (entre ellos se encontraban el carismático vulcaniano de orejas puntiagudas Mr. Spock y el capitán, luego almirante, Kirk) a lejanos planetas habitados por curiosas razas, unas pacíficas y otras muy belicosas, como los *klingon*, villanos recurrentes. El equivalente en Inglaterra sería *Dr. Who*, serie mucho menos conocida aquí, que todavía sigue viva (con muchos cambios de actores). Más seriales veteranos: mi favorita era *Espacio 1999* (en los setenta este año parecía todavía muy lejano), que en España se emitía (creo recordar) con un entrañable doblaje sudamericano. En la primera temporada se veía como una base avanzada de la Tierra, debido a un cataclismo, quedaba incomunicada y a la deriva; el personaje que más me gustaba era la multiforme Maya, que apareció en la segunda (y última) temporada. Una serie que



impactó en nuestro país fue *V*, en la que unos aparentemente pacíficos visitantes del espacio exterior resultaban ser unos asquerosos lagartos con agresivas intenciones y extraños gustos gastronómicos (ratones vivos, por ejemplo). Algunos nombres más: *Twilight zone* (aquí *Dimensión desconocida*), *Proyecto UFO*, *Battlestar Galactica* (esta, muy floja, ha vivido algún intento de resurrección), *Babylon 5*, *Expediente X* (con los legendarios agentes del FBI



Mulder y Scully, él un creyente y ella una escéptica, que lentamente iban intercambiando sus papeles), *Lost* (tenía claros elementos de ciencia-ficción), *Primeval* (viajes temporales cutrecillos), *Fringe*, que pudo ser



genial y se quedó en interesante, ... Tenía un excelente trío protagonista, una realización muy acertada y una trama principal que se dirigía como una flecha bien lanzada a su objetivo, pero los guionistas cambiaron de idea casi al final y se convirtió en algo bastante convencional.

En los últimos años, HBO ha presentado como uno de sus buques insignia a la excelente *Westworld*, sobre un parque temático que recrea el Oeste Americano usando androides. Menos espectacular, pero muy interesante, es *Devs*, en la que juegan un destacado papel los ordenadores cuánticos. Amazon Prime Video ha estrenado *The man in the high castle*, versión libre de una novela de Philip K. Dick en la que Alemania y Japón han ganado la II Guerra Mundial y se han repartido los Estados Unidos; esta misma plataforma ha rescatado de la cancelación la vigorosa *The Expanse*, que empezó en otro canal y ha sido salvada por el entusiasmo de bastantes fans. Netflix favorece bastante la ciencia-ficción; entre otras, está disponible *Altered Carbon*, más espectacular que interesante, además de la influyente *Stranger Things*. *The Mandalorian* es la apuesta ganadora de Disney.



En Europa, la británica *Black Mirror* provoca escalofríos con sus inteligentes historias de un futuro cercano en el que el desarrollo de la tecnología acarrea dramáticas consecuencias. Nuestro país no ha producido ninguna serie de ci-fi destacada, pero sí la simpática *El Ministerio del Tiempo*, que basa toda su trama en la posibilidad de viajes temporales (pero, que yo recuerde, no se introduce ninguna posible explicación científica para estos viajes).

Ramón Vasallo

# MY TIME TRAVEL

The first book I was ever given to read was *Lost World* by Sir Arthur Conan Doyle. My father had found it left, forgotten in the bathroom of a petrol station during one of his trips, somewhere between Castilla-León and home.

It was used and I would say read a few times by the look of its pages. I do believe now that whatever child was unlucky enough to forget it in that toilet that day had probably missed it a lot.

I was twelve and, at the time, I thought the book was just a cheap gift from an absent father, with a slightly guilty conscience, who was almost never around. I despised the present for what it meant, but also because my father had not put any thought into it. He had just happened to find it.

I only reached out to it months later, during one of those never-ending summer siestas we were forced to have in the hot summer months when I was a child. Nothing to do; there were no video games or TV to watch then. You had to find ways to occupy your time or you would not survive the summer if you pestered your parents too much out of boredom.

Then it happened. I took the book and read ... and read ... and read. I was enthralled by the story and I lived it as if I was just there, within the book itself.

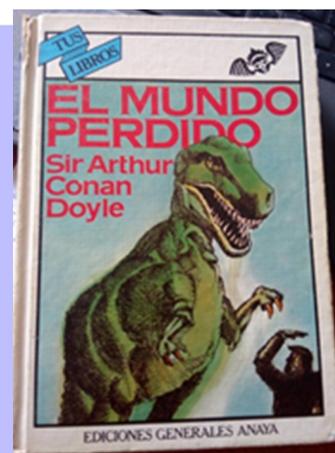
After that crucial moment of discovery came other reads, Verne, Arthur C. Clarke, Agatha Christie, George Orwell and many others. My restless child spirit had found its match in stories told by others that I could be a part of by only opening the pages of a book.

Then came cinema. And when my brother and I were old enough to go the showrooms on our own, we spent most of our time watching those stories evolve and unravel in front of our eyes. It was the time of *Dune* and the *Never-ending Story*, of *Star Wars* and *Star Trek*, of *Alien* and *Blade Runner*. Some of the best times of my youth were spent in cinema rooms.

Now I know that, despite the somewhat simple special effects and the unlikely plots, those books and films somehow shaped the adult I am today. They opened my mind to difference and to new real worlds yet to come, and to the certainty that whatever the odds, we need to keep an eye on the past to be able to appreciate our present and better the future.

That is what I do every time I look at my old edition of the *Lost World*. I still have it in a shelf, as a reminder of the child I once was and the adult I believe I want to be. No need for intricate machines. This is TIME TRAVEL for me.

Charo Reyes (English teacher and avid reader of stories)



## Grandes frases de películas de ciencia-ficción:

‘Beam me up, Scotty!’ (*Star Trek*)                      ‘Watch the skies!’ (*El enigma de otro mundo*)

‘Klaatu barada nitko’ (*Ultimátum a la Tierra*)                      ‘The truth is out there’ (*Expediente X*)

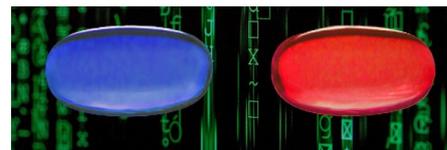
‘May the force be with you’ (*Star Wars*)                      ‘In space, no one can hear you scream’ (*Alien*)

“Yo he visto cosas que vosotros no creeríais: naves de ataque 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”. (*Blade runner*)

“Si tomas la píldora azul, fin de la historia: despertarás en tu cama y crearás lo que quieras creerte. Si tomas la píldora roja...” (*Matrix*)

“Dale a la gente concursos que puedan ganar recordando la letra de las canciones más populares [...]. Atibórralos de datos no combustibles, lánzales encima tantos “hechos” que se sientan abrumados, pero totalmente al día en cuanto a información [...] y serán felices” (*Fahrenheit 451*)

THE TRUTH IS OUT THERE



*Alien, el octavo pasajero* es una de las mejores películas de ciencia-ficción de todos los tiempos; podría adscribirse también al género de terror. Si de la ci-fi toma la ambientación futurista (con todo lo que eso conlleva: naves espaciales, trajes de diseño avanzado, alta tecnología,...), del terror extrae la atmósfera y la puesta en escena.

La película la dirigió Ridley Scott, que en esta película (y en *Blade Runner*, también perteneciente a la ci-fi y que filmó tres años más tarde) supo estar a la altura, con una adecuada dirección que en la primera parte transmite la frialdad de la situación en la nave y en la segunda parte potencia la tensión. A la buena labor del director hay que sumar el talento desplegado por todo el equipo, tanto técnico como artístico. Los primeros diseños se encargaron al inquietante ilustrador suizo H. R. Giger, que realizó un excepcional trabajo tanto en ambientación como personajes; en aspectos concretos como el diseño de trajes y naves tomó parte el gran dibujante francés Moebius. Los actores no eran estrellas en el momento de la filmación, pero resultaban adecuados en sus caracterizaciones. Sigourney Weaver interpreta a la teniente Ripley, y los sólidos John Hurt y Ian Holm encarnan a los oficiales Kane, la primera víctima, y Ash, el oficial científico, respectivamente.

Una característica de la obra que se cita muchas veces es que concede el protagonismo principal a una mujer, cuestión no habitual en el cine de este género.

## La historia

La gigantesca nave comercial de carga *Nostramo*, propiedad de una compañía privada, la Weiland-Yutani, se dirige a la Tierra en viaje de vuelta con las bodegas repletas de mineral; su tripulación la forman los oficiales Dallas (el capitán), Kane, Ripley y Lambert (las dos últimas son mujeres), los mecánicos Parker y Brett y el científico Ash, y todos se encuentran en animación suspendida, controlados por el ordenador principal, Madre. Al ser despertados, comprueban que la nave ha cambiado el rumbo y que se encuentran todavía bastante lejos de su destino final. Esto se debe a que el ordenador ha captado una señal procedente

de un planeta cercano a su trayectoria y siguiendo instrucciones de la compañía la ha modificado y despertado a la tripulación para que investigue la señal. Separan la nave principal de las bodegas de carga, que son independientes, y se dirigen al planeta desconocido en el que toman tierra, pero sufriendo algunos desperfectos en el proceso. Mientras los mecánicos reparan la nave, un equipo compuesto por Dallas, Lambert y Kane sale al exterior para recabar datos y descubrir qué o quién emite la señal. Encuentran una gran nave alienígena, y en su interior el cadáver fosilizado de lo que parece ser el piloto.

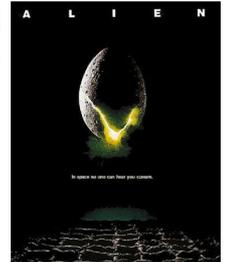
Kane hace otro descubrimiento que le acabará costando caro: unos grandes huevos; al acercarse el navegante, una criatura le salta a la cara desde uno de los huevos, y allí permanece firmemente aferrada, dejándolo sin sentido. Sus compañeros lo transportan a laboratorio médico, e intentan quitarle la criatura de la cara, pero les resulta imposible, pues ha introducido unos tentáculos a través de la boca por el interior del cuerpo de Kane; además, comprueban que la sangre de la criatura es un potente ácido, lo que constituye un diabólico método de autodefensa.

Horas más tarde la criatura muere y se desprende de Kane, que manifiesta encontrarse bien. Toda la tripulación celebra su recuperación con una comida; mientras tiene lugar, Kane vuelve a sentirse mal. De pronto, su pecho estalla y de él sale otra criatura, la siguiente fase evolutiva del alienígena que colonizó el cuerpo del navegante para que su continuación pudiera vivir. Tras unos minutos de asombro, la tripulación restante inicia la caza del Alien. El octavo pasajero ha llegado para quedarse, y en poco tiempo crecerá enormemente,

completando el ciclo vital que lo convierte en un ser que solo tiene un objetivo: sobrevivir a cualquier precio.

En el resto de la cinta, que no desvelamos en detalle, se asiste a la lucha entre el cada vez más reducido equipo y la poderosa criatura extraterrestre.

**Ramón Vasallo**



# DISTOPÍAS

El término distopía fue acuñado para servir de contraste con el de utopía, un lugar gobernado sabiamente que produce la felicidad de sus habitantes. Una distopía es un lugar donde no

queremos vivir, una sociedad imaginaria que se está desintegrando o en la que los gobernantes son despóticos. Esta sociedad puede ser de otro tiempo

(normalmente en el futuro) o de otro lugar (una parte de nuestro planeta desconocida, otro planeta, incluso de civilizaciones no humanas)

Se pueden dividir las distopías en dos grandes grupos, las totalitarias y las post-apocalípticas; en las primeras el poder se ejerce de manera dictatorial y los protagonistas de la obra serán normalmente rebeldes que combaten al poder; en las del segundo tipo los

protagonistas habitan un mundo sin organización (posiblemente por un

acontecimiento relevante: guerra, invasión, pandemia,...), y normalmente pretenden sobrevivir (para empezar) y, si tienen suerte, crear un nuevo tipo de orden, nuevas estructuras que mejoren la desorganización reinante, nuevas leyes, nuevas normas,... En algunas obras el acontecimiento que ha sumido el mundo en el caos se deja sin explicar; es

lo que ocurre, por ejemplo, en *The Walking Dead*, en la que sabemos que los zombies campan por grandes áreas de la Tierra, pero no por qué. Este origen que queda oculto constituye a veces uno de los atractivos de la obra. En otros casos los autores prefieren mostrar (a veces usando *flashbacks*) cuál es la causa principal del hundimiento. Por lo que parece, dadas las descripciones que de él se ofrecen, el futuro no es un buen lugar para vivir.

Las tres obras sobre distopías más importantes son *Un mundo feliz* (Aldous Huxley), *1984* (George Orwell) y *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury), la primera de la década de los 30 del siglo pasado, las otras dos, de algo más tarde. La intención de estos artistas y la de muchos otros es criticar nuestra propia sociedad; para ello, transfieren nuestros problemas (más o menos veladamente) a una sociedad distópica que será un modelo a evitar (algunos, los

menos, afortunadamente, considerarlo un modelo a evitar). En los últimos años las distopías proliferan tanto en la literatura como en el cine y en las series. Se denuncia el cambio

climático, el control mental, la experimentación (manipulación) genética, las megacorporaciones, el ultradesarrollo tecnológico que deja atrás a la mayoría, ... a través de un mundo donde estas cuestiones son presentadas de forma descarnada, más evidente que la que percibimos en nuestra realidad cotidiana. Este recurso es necesario porque, según estos autores, vivimos engañados, como les ocurre a los habitantes de *Matrix*, donde la tecnología se usa para producir una falsa felicidad inducida. Esta influyente película lleva hasta el extremo la idea de que no nos damos cuenta de lo que nos rodea por estar sometidos a un "lavado de cerebro" permanente.

Es ya una tradición adscribir las obras que muestran distopías al género de ciencia-ficción.

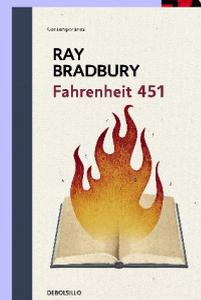
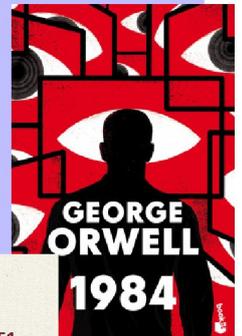
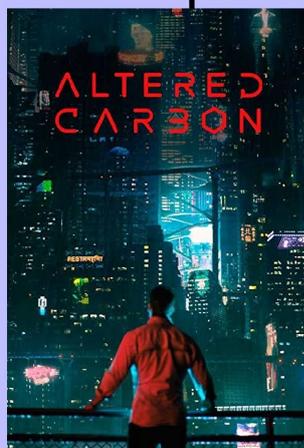
Sociedades distópicas aparecen en dos sagas juveniles de cierta calidad muy populares, *Los juegos del hambre* y *Divergente*. Para un público más adulto pueden resultar de interés cintas como *Hijos de los hombres*, *La isla*, *Gattaca*, *Mad Max*, *Minority Report*, *Brazil* y bastantes otras. También series como *The man in the High Castle*, *Altered Carbon* o *El cuento de la criada*.

Ramón Vasallo

BIG BROTHER



IS WATCHING YOU



podrían imitar) distopías literatura series.

# PARQUE JURÁSICO

## Dinosaurios

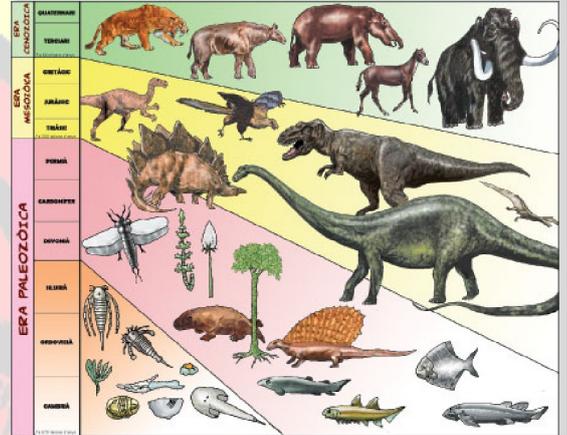
Los dinosaurios fueron uno de los grupos de animales más maravillosos de todos los que han pasado por nuestro planeta. Vivieron en la Era Mesozoica, y tuvieron su esplendor en el periodo Jurásico, hace unos 150 millones de años, para extinguirse a finales del Cretácico, hace unos 65 millones de años. Desde que se tienen noticias de su existencia (los siglos XIX y XX han sido trascendentales para la Paleontología, pero ya desde mucho antes corren leyendas sobre dragones y serpientes gigantes que podrían tener algo que ver con nuestros protagonistas) han fascinado a jóvenes y adultos. Quizá por su variedad, o por su tamaño, o por haber reinado sobre la Tierra durante millones de años, o... por llevar extinguidos mucho tiempo.

La palabra dinosaurio significa “lagarto terrible”, y fue utilizada por primera vez en 1842 por un paleontólogo inglés en un artículo sobre reptiles fósiles. En el artículo el autor demostraba que los que llamó dinosaurios se parecían bastante entre sí, y se diferenciaban claramente de otros grupos de reptiles.

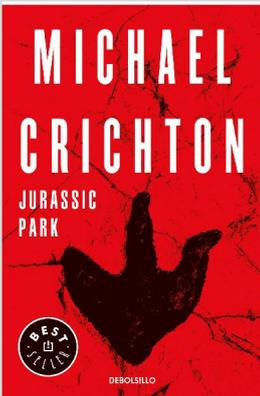
Poco antes, en 1815 y en 1825, se habían encontrado los restos de dos dinosaurios que fueron los primeros en conseguir nombre: *megalosaurus* (un carnívoro) e *iguanodon* (un gran herbívoro).

Nuevos registros fósiles se fueron hallando en diferentes partes del planeta. Los paleontólogos iban formulando teorías cada vez más certeras sobre las características de estos reptiles.

Con el paulatino perfeccionamiento de las técnicas ha sido posible hallar muchos restos fósiles. Se conocen en la actualidad casi 400 géneros de dinosaurios.



## La novela



En 1990 el ya fallecido Michael Crichton publica *Parque Jurásico*, una entretenidísima novela que concede el protagonismo principal a los dinosaurios, vueltos a la vida merced a la clonación.

Un breve resumen de la obra: un excéntrico millonario, Hammond, reúne a un equipo de prestigiosos especialistas en varios campos (paleontólogos, matemáticos) para que realicen un informe aprobatorio de su nuevo proyecto de cara a las autoridades. El proyecto consiste en un parque de atracciones situado en una isla cercana a Costa Rica. Cuando, una vez en la isla, empiezan su inspección, los científicos quedan asombrados al encontrar que las atracciones principales son... ¡dinosaurios vivos!

Hammond les aclara cuál ha sido la técnica utilizada para clonarlos: en una de sus minas apareció un gran trozo de ámbar que contenía un mosquito fosilizado. Mediante una fina aguja, sus científicos consiguieron extraer la sangre de un dinosaurio al que el mosquito había picado. De esta sangre se obtuvieron cadenas de ADN, aunque incompletas. Usando como modelo a ciertos anfibios, los científicos completaron la secuencia y clonaron al dinosaurio. Hammond se lanzó a la búsqueda de más trozos de ámbar que contuvieran mosquitos, y así fue consiguiendo que se clonaran unas cuantas especies, entre ellas los *velociraptores* y hasta un gran T-Rex, que son custodiados bajo sofisticadas medidas de seguridad. Por evidentes motivos comerciales, ha mantenido su plan en secreto para todos excepto un puñado de empleados.

Para sorpresa del millonario, los científicos no se muestran demasiado entusiasmados con la idea de utilizar a estos dinosaurios como atracción; afirman que no es natural dar una segunda oportunidad a animales ya extinguidos.

Por supuesto, los dinosaurios escapan del control al que se han visto sometidos, y en medio de una gran tormenta que hace imposible salir de la isla, el grupo de científicos y los nietos del millonario, que se encontraban de visita, deben desplegar toda su inteligencia para mantenerse con vida.

Aunque la forma de clonación que se utiliza en la novela es totalmente ficticia, es tan ingeniosa que hizo soñar a algunos con la posibilidad de que se pudiera llevar a cabo en la realidad.

### La(s) película(s)

El éxito de la novela no pasó desapercibido para esa mezcla de niño grande y tiburón para los negocios que es Steven Spielberg. Tres años después de la publicación de la novela, y precedida de una gran campaña de publicidad, se estrenaba en las pantallas de todo el mundo la película del mismo título. Supuso todo un acontecimiento, y rompió las taquillas de todos los cines en los que se estrenó. Por si fueran pocos los ingresos por venta de entradas, la inteligente política de Spielberg de fabricar y vender numerosos objetos relacionados con la película (tazas, camisetas, muñecos,...) se reveló de lo más exitosa. Una auténtica dinomanía se extendió por todo el mundo.

Los guionistas del film no realizaron demasiados cambios respecto de la novela. Spielberg sabía que las estrellas de la película tenían que ser los dinosaurios, recreados de forma espectacular por los especialistas en efectos especiales de ILM (Industrial Light&Magic); por tanto no contrató a estrellas para interpretar a los personajes de la novela, sino a actores sólidos y eficaces. Sir Richard Attenborough encarna a Hammond, y los paleontólogos son el australiano Sam Neill y la norteamericana Laura Dern. Jeff Goldblum interpreta a un matemático bastante irritante, que en plena película se marca una curiosa charleta sobre la Matemática del Caos (el conocido como “efecto mariposa”).

Las escenas más espectaculares las protagonizan los *velociraptores* y, por supuesto, el *T-Rex*. Lamentablemente, y como es habitual en los films de Spielberg, hay momentos de enorme cursilería (este cronista reconoce que le parecían mucho más temibles los insoportables nietos de Hammond que el Rex, y también que no le habría importado que los primeros hubieran acabado formando parte del menú del segundo). Incluso con sus graves defectos, la película es puro diversión en las escenas en las que los saurios dominan la situación.

Como es lógico, Spielberg trató de seguir explotando la idea, y a la primera cinta la siguieron dos secuelas sin demasiado interés, una vez perdido el elemento sorpresa. Y hace pocos años, reinicio de la saga (no veo la necesidad) con *Jurassic world* y *Jurassic world: el reino caído*, esta dirigida por el español J. Bayona.

### Otras apariciones de dinosaurios

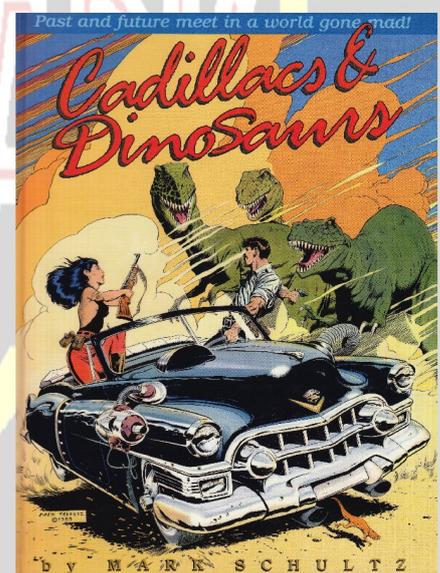
Desde luego no fue Spielberg el primer cineasta en conceder el protagonismo los dinosaurios. En 1925 se estrenó *El Mundo Perdido*, dirigida por Harry Hoyt y basada en la curiosa novela de Sir Arthur Conan Doyle; en ella se postulaba la existencia de un valle aislado en el que los dinosaurios todavía no se habían extinguido. Pocos años más tarde los dinosaurios compartían pantalla con un simio gigante en *King-Kong*, una de las películas más importantes de la historia del cine. En la década de los sesenta del siglo pasado, la británica Hammer produjo varias películas en las que los dinosaurios se enfrentaban a seres humanos (anacronismo flagrante); la más conocida de estas cintas es *Hace un millón de años*, que contaba entre su reparto con la espectacular Raquel Welch.

El gran escritor de ciencia-ficción Ray Bradbury escribió un curioso relato en el que un dinosaurio permanece vivo y aletargado hasta la actualidad.

Convenientemente alargado, sirvió de base para la película *El monstruo de tiempos remotos*

El autor total (dibujante y guionista) Mark Schultz creó una serie limitada llamada *Cadillacs & Dinosaurs*, en la que se narra cómo en una Tierra devastada por la guerra, los humanos que han sobrevivido y que intentar usar los restos de la tecnología que todavía funciona, tienen que convivir con los dinosaurios (no se explica cómo han vuelto estos a la vida).

Ramón Vasallo



# STEAMPUNK

El steampunk es una corriente dentro de la ciencia-ficción que surgió en la década de los ochenta, como una alternativa más amable al cyberpunk que se estaba adueñando de la época. Si en el segundo prima la tecnología más avanzada, lo virtual (en cine vendría a ser *Matrix*), el steampunk (de *steam*, vapor en inglés, y *punk*, algo así como gamberro) se define por el retrofuturismo; sería como si en el pasado (normalmente el Londres de la época victoriana) se hubiera desarrollado más rápidamente la ciencia, y así pudiéramos encontrarnos con toda clase de objetos, armas o medios de transporte imaginarios, pero basados en la tecnología desarrollada a partir de la real (fundamentalmente a base de carbón, en detrimento de la electricidad). Así, imaginad naves espaciales con algunas partes de madera, robots con pistones, trajes que combinan un uniforme decimonónico con aderezos retrofuturistas, pistolas de bella y artesanal factura que emiten rayos,... Imaginad también el juego que dan personajes como Sherlock Holmes enfrentándose a alienígenas o Jack El Destripador haciendo viajes en el tiempo o...; hay muchas posibilidades, ciertamente.



Es evidente la deuda que los autores steampunk tienen con Julio Verne y H. G. Wells, los dos escritores de ciencia-ficción más importantes del siglo XIX. Sus obras muestran un amplio catálogo de tramas e inventos futuristas que han servido como punto de partida a artistas posteriores.

El steampunk es normalmente más optimista que otras corrientes de la ciencia-ficción, y no pone el foco en los peligros del avance excesivo de la ciencia, sino que intenta hacer compatibles el desarrollo de la tecnología con la vida humana; por ejemplo, los robots podrían ser criados mecánicos, que harían mucho más llevaderas las tareas de casa a sus amos. Lo que ocurre a veces es que estos robots se rebelan y...

Algunos ejemplos de steampunk serían las películas *Mortal Engines*, *Wild, Wild, West* y *Steamboy* (un anime del creador de *Akira*); en cómic destaca *La Liga de los Hombres Extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*), del genial guionista Alan Moore (que no dio su aprobación a la versión en película, mucho peor) y del singular dibujante Kevin O'Neill, y la novela gráfica *Ironwolf*, ilustrada por el gran Mike Mignola. Ya se ha podido ver la primera temporada de la serie de Amazon Prime Video *Carnival Row*, que va ganando enteros en la parte final.

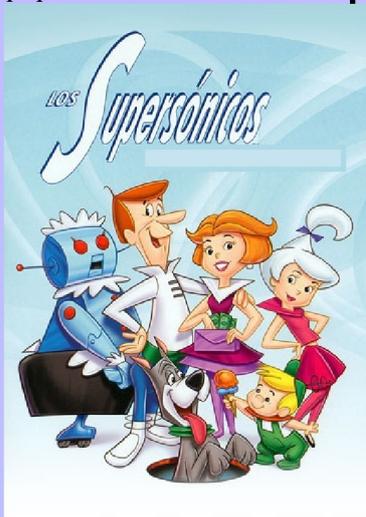
Y hay un notable caso de presencia española: el escritor gaditano Félix J. Palma ha publicado en los últimos años una trilogía de novelas steampunk de cierto éxito (incluso internacional): *El mapa del tiempo*, *El mapa del cielo* y *El mapa del caos*. En la primera se nos cuenta que en pleno Londres de finales del XIX aparece Murray, un empresario que dice poseer un artilugio (el Cronotilus) que sirve para viajar al futuro, al año 2000, y siempre al momento en el que el bravo Shackelton, líder de la resistencia, se enfrenta al jefe de los robots que han conseguido dominar a sus antiguos amos (ya decía yo que a veces los robots...). El empresario causa sensación con su Viajes Temporales Murray, y el escritor consigue una entretenida obra en la que se mezclan personajes nuevos con algunas figuras históricas, como Tesla, John Merrick (el Hombre Elefante) o Jack el Destripador. La segunda novela homenajea sobre todo a los grandes Edgar Allan Poe y H. G. Wells y a la película *The thing* (y también a algunas historias de las revistas *pulp*). Se trata de una muy buena secuela, incluso superior en ritmo a su predecesora. En la tercera, algo menos lograda, el autor cierra la saga, en la que van apareciendo más personajes históricos (Conan Doyle y Lewis Carroll, dos escritores míticos, los más importantes). En definitiva, una más que atrayente aventura de steampunk de autoría española que quizá abra el camino a más escritores de aquí.



**Ramón Vasallo**

# LA CIENCIA-FICCION DE ANIMACION

Las series y películas de animación se tomaron su tiempo para prestar atención al género que protagoniza nuestro Especial. Lo más veterano que recuerdo (puedo estar equivocado) es Marvin, el marciano de la Warner. La popular Hanna-Barbera contaba entre su nómina de personajes con *Los supersónicos*, una convencional familia, pero habitando en el futuro (el robot-criada vestía con cofia y todo; parece que algunas cosas no cambian nunca). En los setenta se emitía en la televisión española la serie norteamericana *Jonni Quest*, en la que el personaje del título, su padre, su perro *Bandido* y un par de amigos vivían mil aventuras en extraños ambientes. De Japón empiezan a llegar a nuestra



pequeña pantalla en esta misma década dibujos animados que rápidamente se hicieron muy populares; a menudo las historias eran pura ci-fi: naves espaciales, robots, científicos locos,... El cartoon que más nostalgia me



despierta es *La batalla de los planetas*, conocido también como *Comando G*, pero sin duda el más recordado por todos los cincuentones es *Mazinger Z*, un curioso delirio con robots gigantes (sobre todo), pero también con adolescentes y niños chulillos y geniales, científicos entrañables y algo botarates, villanos extravagantes (el "Doctor Infierno" y el "Barón Ashler", que tenía medio cuerpo de hombre y medio de mujer).

Hablando ya de cine, en Francia se produjo en 1973 el film de culto *El Planeta salvaje*, con guion espeso como los de los cómics franceses de la época.

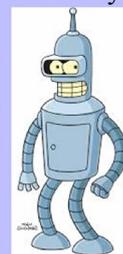


Algunos años más tarde la continuación de la excelente serie francesa *Érase una vez el hombre* se emitió aquí como *Érase una vez el espacio*. En los EEUU se estrenó en los 80 la película de episodios *Heavy Metal*, con historias cortas que procedían de la revista homónima. En Disney esperaron bastantes años a hacer historias de ci-fi, y los resultados no fueron brillantes; *El Planeta del Tesoro* es una desteñida versión de la novela *La Isla del Tesoro* y *Atlantis*, a pesar de los diseños de Mike Mignola, no es gran cosa. Lo mejor que ha hecho la compañía en los últimos años es adquirir Pixar, que ha estrenado películas mucho mejores (*Los increíbles* y *Wall-E* están relacionadas con la ci-fi). Un director que ahora está trabajando para Pixar, Brad Bird, ofreció antes una preciosa película, *El Gigante de Hierro*, que cuenta sin sensiblería la amistad entre un niño y un gran robot.



Aunque el *anime* se distribuyó casi siempre en los video-clubes, se estrenaron en cine estupendas películas japonesas. Las mejores, basadas en dos mangas de Masamune Shirow, son *Akira* y *Ghost in the Shell*. La primera es una complicada trama en un Tokio del futuro donde proliferan las pandillas de motoristas; la segunda la protagonizan unos policías cyborg (en distintos grados) que todavía tienen sentimientos más que humanos (el título podría traducirse libremente como "el alma de la máquina"). Tras ellos, numerosas otras cintas y series con gran aceptación entre los aficionados. La animación española ha producido las películas *Planet 51* y *Atrapa la bandera*, con razonable éxito.

El creador de *Los Simpsons*, Matt Groening, introdujo como secundarios a unos babosos alienígenas que observan a la humanidad desde su platillo. Además creó una serie absolutamente de ci-fi, *Futurama*, con guiones más ácidos y divertidos si cabe. Los dibujos para adultos *Rick y Morty* parten de *Regreso al futuro* para burlarse inmisericordemente del género. En Netflix, disponibles la simpática *Final Space* y la potente *Death, Love & Robots*



**Ramón Vasallo**



Mézclense los géneros de terror y de ciencia-ficción con un poco del cine de catástrofes, añádanse uno o varios bichos, y tendremos una película del subgénero que los anglosajones llaman *monster movie* (que he dejado en inglés porque en la traducción al castellano pierde su sentido). Evidentemente, ese nombre se explica por la presencia en la cinta de alguna criatura que pueda considerarse monstruosa desde el punto de vista de un humano (por su tamaño, por una mutación, por su agresividad,



etc.). Mucho antes de que se acuñara este término ya se filmaban cintas como *El mundo perdido* (1925, Harry Hoyt) o la maravillosa *King-Kong* (1933, Merian Cooper y E. Schoedsack), pero fue en la década de los cincuenta cuando se hicieron muy frecuentes y populares (casi siempre en el ámbito de la serie B e incluso en muchos casos con presupuestos muy por debajo del listón que indica una serie B). En bastantes cinematografías hay presencia de las *monster movies*, pero han destacado especialmente las aportaciones de Estados Unidos y Japón.



Dejaré fuera de esta reseña las cintas en las que las criaturas monstruosas sean dinosaurios o alienígenas, no por falta de interés, sino para dedicarles artículos exclusivos

### Características generales

Hay quien se empeña en ver en algunas *monster movies* profundos análisis filosóficos o penetrantes metáforas de la vida real; no seré yo quien les lleve la contraria, pero a mí me parece que es más útil tomárselas como un simple entretenimiento, que empieza ya al ver algunos de los llamativos carteles de estas cintas (algunos, sobre todo los de los años cincuenta, son bastante mejores que la propia película).

Aunque con el paso de los años han experimentado cierta evolución, los personajes humanos a menudo responden a ciertos estereotipos demasiado trillados: el científico loco y feote, el científico joven y guaperas, la secretaria o ayudante de buen ver, que irremediamente se sentirá atraída por el anterior, el amigo gracioso del científico joven, el militar sensato (en las películas antiguas) o fascistoide (en las recientes), ...



En las cintas de este tipo las verdaderas estrellas son las criaturas monstruosas, que han experimentado a lo largo de los años muchos cambios en función de los adelantos técnicos. El mayor salto de calidad, relativamente reciente, lo ha producido la mejora en los efectos especiales generados por ordenador. Hasta

ese momento, los medios para reflejar la monstruosidad de las criaturas eran otros: maquillajes, trucajes de cámara (por ejemplo, el *stop-motion*, en el que destacó Ray Harryhausen, o insectos y reptiles de verdad aumentados por la lente), actores disfrazados golpeando maquetas, etc. Ninguna de estas técnicas puede mejorar el buen gusto ni enmascarar la torpeza de un director, que debe decidir dónde y cómo emplazar la cámara para que los monstruos provoquen inquietud y no risa.

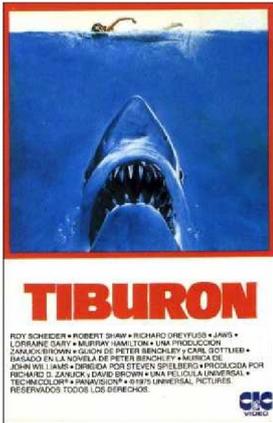
Prácticamente todos los tipos de animales reales, y muchos de ficción, han sido protagonistas destacados de alguna película de las que nos atañen. Por tierra, mar y aire, la humanidad ha sido atacada por pulpos (*It came from beneath the sea*), mantis (*The deadly mantis*), arañas (*Tarantula*, *The Spider*, *Aracnofobia*), hormigas (*Them!*), murciélagos, pirañas, serpientes, etc. Lo monstruoso de la criatura



viene dado por distintas causas, pero la principal es el gigantismo, causado a menudo por radiaciones atómicas (esta es la explicación más frecuente en las cintas de la época de esplendor del subgénero). En otros casos las bestias tienen origen sobrenatural, o bien son peligrosas por su número y no por su tamaño, o por ser híbridos de especies distintas, ...

## Estados Unidos

Los norteamericanos son los grandes productores de *monster movies*. En los cines de barrios modestos y en los autocines, estas eran las películas ideales para formar parte de un programa doble que incluyera como añadido un gran paquete de palomitas. No hubo grandes maestros encargados de la dirección de películas de este tipo, pero sí hubo buenos artesanos que dotaban a sus cintas (a veces incluso con argumentos muy bizarros) de cierta calidad visual; también, cómo no, hubo realizadores especialmente penosos. Uno de los mejores directores dentro de este campo fue Jack Arnold (*El increíble hombre menguante*, *Tarántula*, *La mujer y el monstruo*); entre los más inútiles destaca el incomparable Ed Wood (*Bride of the monster*). Según parece, a juzgar por la gran cantidad de películas en las que las radiaciones atómicas eran las responsables de las mutaciones que afectaban a los bichos, el público de los cincuenta debía estar bastante preocupado por las consecuencias de los fallos en el uso de la energía nuclear. En los años sesenta la ciencia-ficción fue haciéndose más... adulta, digámoslo así; a pesar de ello se siguieron filmando películas de monstruos (en realidad nunca han faltado en las pantallas norteamericanas).



En 1975 Steven Spielberg consiguió un gran éxito con *Tiburón*, una cinta de gran calidad en la que los personajes humanos están bien definidos y los efectos especiales resultan muy creíbles. Una rápida ojeada a otras buenas cintas: *The relic* (un bicho híbrido siembra el pánico en la inauguración de una exposición), *Mimic*

(dirigida por Guillermo Del Toro, insectos gigantes en los túneles del metro de Nueva York), el *King-Kong* de Peter Jackson (muy interesante, aunque no haga olvidar la versión clásica), *Monstruoso* (reciente y experimental, una gigantesca criatura filmada desde cámaras de vídeo y teléfonos móviles) y la aterradora *La niebla* (en la que un padre intenta a toda costa defender a su hijo de unas horrendas criaturas originadas en un experimento miliar fallido, con un final durísimo).



## Japón

En este caso está muy claro que la razón que explica que los nipones sean los otros grandes productores de *monster movies* (allí llamadas *kaiju eiga*) es que han vivido de cerca las terribles consecuencias, en forma de bombas sobre Hiroshima y Nagasaki, que puede tener la fisión del



átomo. En 1954 el estudio Toho estrena con gran éxito *Godzilla* (Inoshiro Honda), y a partir de ahí se ruedan una gran cantidad de films que retoman al personaje (un enorme lagarto-dinosaurio despertado de su sueño por pruebas nucleares). Godzilla es interpretado por un actor con un traje, y Tokio es representada por una maqueta convenientemente destrozada por el saurio. A mí me parece bastante aburrida en comparación con algunas cintas norteamericanas, pero el personaje y su saga cuentan con muchos adeptos. De la película original hay una anécdota curiosa: en los Estados Unidos se estrenó con escenas amputadas (aquellas que se podían considerar críticas con el uso de la energía nuclear) y escenas añadidas (filmadas por un director norteamericano y mostrando a un personaje occidental que era testigo de los actos del enorme saurio). Las continuaciones son todavía más bizarras, y enfrentan a Godzilla con otros monstruos bastante peculiares: Ebirah, una langosta; Ghidorah, un bicho de tres cabezas; Mothra, una... ¡polilla gigante!. Hay que destacar también a Gamera, una enorme tortuga, la gran estrella del estudio rival Daiei.

### Otras cinematografías

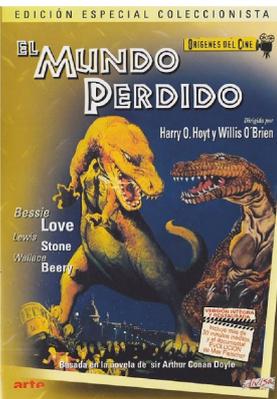
¿Hay *monster movies* a la española? Pues sí, pero ninguna como para tirar cohetes. Por citar alguna, *Slugs*, *muerte viscosa*, con papel protagonista para unas grandes babosas, y varias cintas más de Juan Piquer, como por ejemplo *Misterio en la isla de los monstruos*.

En Italia se especializaron en realizar películas baratas que intentaban hacer pasar por norteamericanas aprovechando la fama de alguna parecida de ese país; son muy malas, y ni siquiera tienen gracia. La película australiana *Rogue*, que no está nada mal, se centra en un extraordinario cocodrilo con cierta afición a la carne humana. Una de las mejores *monster movies* que he visto en los últimos años es la coreana *The host*; buen guión y extraordinarios efectos digitales para la aterradora criatura protagonista.



# EL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN

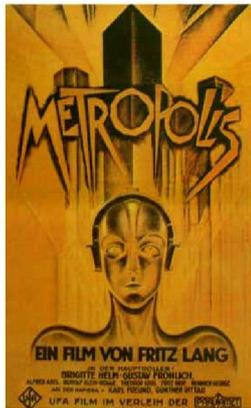
Aunque el cine de ci-fi no alcanzó carta de naturaleza como género hasta la década de los 50, se filmaron casi desde el principio películas aisladas (pero de gran importancia) que mostraban al asombrado público (usando para ello entrañables trucajes) acontecimientos que exigían una clara suspensión de la incredulidad y de las leyes de la Física conocidas. Así, el pionero George Meliés consiguió en su *Viaje a La Luna* (1902)



una de las imágenes más icónicas de la historia del Séptimo Arte con su cohete atravesando el ojo de nuestro satélite (es mejor que no hablemos del desafortunado diseño de los selenitas). El español Segundo De Chomón dirigió en 1911 *El Hotel Eléctrico*, una divertida

anticipación de las viviendas domóticas. Todavía dentro del cine silente, dos curiosidades como *Aelita* (1924), gran cinta de la URSS que no desaprovechó la oportunidad de introducir ideología comunista en el género (décadas más tarde el cine se utilizaría para todo lo contrario) y *Mundo perdido* (1925), con curiosos diseños de grandes saurios que habitaban todavía (en la época en la que se desarrolla la historia) un valle de muy difícil acceso. La poderosa UFA alemana produjo en 1926 la obra maestra *Metrópolis*, de Fritz Lang, cuyas fascinantes imágenes me han perseguido desde que era pequeño (en el buen sentido).

Hace unos pocos años se encontró metraje adicional que se creía perdido, y se ha configurado una maravillosa copia de unas dos horas y media que casi completa la duración original. Hasta que el cine no consideró que tenía la tecnología y los medios adecuados, la filmación de películas de ci-fi se llevó a cabo con muchas discontinuidades.



En los 30 solo resaltan algunos hitos como *King-Kong*, que sigue siendo la *monster-movie* por excelencia, *Things to come* (aquí *La vida futura*), bonita anticipación británica, y *Dr. Cyclops*, correcta incursión en el subgénero de los científicos locos (el del título se dedica aquí a la disminución de tamaño de los seres humanos). Y en la Universal, la Casa del Terror, *Frankenstein* (1935) y *El hombre invisible* (1933), ambas de James Whale, contienen ciertos elementos que permiten considerarlas, tangencialmente al menos, representantes de la ci-fi.



La II Guerra Mundial supuso un paréntesis porque los países en contienda precisaron del cine como elemento propagandístico. A su término empezó la era dorada para el cine, fundamentalmente el norteamericano (aunque casi siempre de bajo presupuesto), que destacó por reflejar, con más o menos fortuna, los miedos que inspiraban por igual el eje comunista y la energía nuclear. En numerosas ocasiones hemos sido testigos del pánico que causaban entre los norteamericanos los OVNI. Ya es curioso (y algo triste) que el miedo fuera el gran impulsor de la ci-fi. Se considera que la casi documental *Con destino La Luna* (1950) dio el pistoletazo de salida; esta película contó con la asesoría de científicos prestigiosos que imaginaron con gran apego a la realidad de la ciencia conocida cómo sería la conquista de nuestro satélite, tanto que el público se aburría y la cinta fue un cierto fracaso.

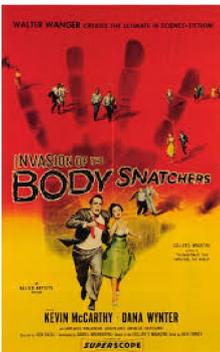


Los viajes por nuestro sistema solar (o incluso por fuera, en flagrante vulneración de las leyes de la Física) y las invasiones extraterrestres proliferan en las pantallas de los cines de pueblo norteamericanos (y también en los autocines, con programas dobles que permitían a los jóvenes achucharse en la oscuridad durante largo rato). Las mutaciones, el gigantismo, casi siempre producido por una energía nuclear residual cuyos efectos se desconocían, o su opuesto en la espléndida *El increíble caso del hombre menguante* (1957, por el especialista Jack Arnold) se apoderan de las pantallas.

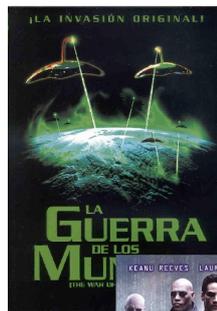
Aparecen *El monstruo de tiempos remotos* (1953), probable inspiración para la japonesa *Godzilla*, de un año más tarde, *Them!*, *la humanidad en peligro*,... Los efectos especiales (ni se soñaba todavía con los ordenadores) mejoraban, y en pantalla aparecen ya de forma convincente (para la época) grandes bestias de todo tipo. El género de ciencia-ficción se seguía cultivando porque el público no le daba la espalda. Uno de los usos más grotescos es el propagandístico; así, no es difícil adivinar las verdaderas intenciones de los ricachones dueños de los estudios norteamericanos, que adulaban a su gobierno en cintas anticomunistas como la onírica (y estimable) *Invasores de Marte* (por no decir Moscú) y la tosca y ridícula (ya en el título) *Red planet Mars*.



La película *La invasión de los ladrones de cuerpos*, una obra maestra, es tan ambigua que todavía los expertos no se ponen de acuerdo en si es antisoviética o antiderechista (se filmó en plena “caza de brujas”). Eso sí, no hay que olvidar que a veces los marcianos eran... marcianos (no hay que ver en todas las cintas una segunda intención).



Más hitos de una lista interminable, que alterna buenas cintas (*La guerra de los mundos*, *This island earth*, *La mujer y el monstruo*, *20000 leguas de viaje*



*submarino*, *Planeta prohibido*) con divertidos bodrios (las de Ed Wood, por ejemplo). Francia, con *Fahrenheit 451*, e Italia, con *Terror en el espacio*, dan señales de vida. Japón, la víctima más directa de la bomba atómica, produce una gran cantidad de películas con (para resumir) un señor disfrazado de monstruo cargándose maquetas de Tokio. Si la productora Toho tenía a *Godzilla*, su rival Daiei tenía a la tortuga Gamera.



Los sesenta (y primeros setenta) ven surgir una ci-fi menos amable, más intelectual (pretenciosa en ocasiones: *Zardoz* (1974) es un latazo) que adapta de la literatura agobiantes y existenciales historias: *El planeta de los simios* (1968), *Soylent green* (1973) y *El último hombre vivo* (1971, esta a partir de la novela *Soy leyenda*, del gran Richard Matheson) se caracterizan por estar protagonizadas por un Charlton Heston que se apuntaba a todas, y por dejar una estela de considerable mal rollo. *La naranja mecánica* (1972) y *2001, una odisea del espacio* (1968) son dos de las mejores cintas del género, ambas dirigidas por Stanley Kubrick. Quedaba sitio para la defensa de la ecología en la bonita *Naves misteriosas* (1972). En la parte final de los 70, se alternan la ci-fi seria, como *Encuentros en la tercera fase*



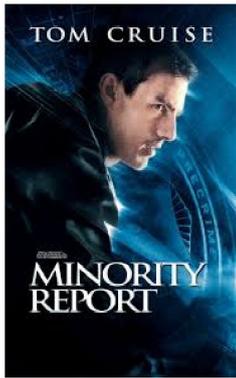
(1977) con la *space-opera* de aventuras: *La Guerra de las Galaxias* es el inicio de una franquicia que tiene tanto defensores como detractores.

De 1979 es la apasionante *Alien, el octavo pasajero*, potente híbrido de terror y ci-fi y origen de una saga que se está relanzando en los últimos años. Ya en los 80 aparecen el benévolo visitante *ET*, la influyente *Blade Runner*, y sagas como *Depredador*, *Terminator* y la australiana *Mad Max*. En 1993 Spielberg asombra con sus dinosaurios de *Parque Jurásico*, con dos continuaciones menos impactantes. Tim Burton se burló de algunos tópicos del género en la divertida *Mars attacks*. El interesante director holandés Paul Verhoeven ha entregado trabajos como *Robocop*, *Desafío Total* y *Brigadas del espacio*, en los que utiliza libremente su salvaje sentido del humor.



En los últimos años del siglo pasado a los norteamericanos les dio por el cine de catástrofes; algunos títulos entonces populares: *Deep Impact*, *Armageddon*, *Twister* (con una curiosa escena de una vaca volando), *Volcano*,... Su (casi) único valor eran los efectos especiales. La película más influyente del género en los últimos años del siglo XX es *Matrix* (1999), de los Hermanos Wachowski. La segunda y tercera parte son más foljas.

Entrados ya en el siglo XXI, destaca *Minority report* (2002), basada en un relato de Philip K. Dick y



protagonizada por un Tom Cruise aficionado al género, como demostró al trabajar también en las estimables *Oblivion* y *Al filo del mañana*, en las que los años le empiezan a pasar factura (hay más de diez años de separación).

Impresionó bastante *Avatar*, de 2009, el regreso a la dirección de James Cameron tras años de descanso desde su *Titanic*. Se

supone que iba a continuar con la historia, pero se lo está tomando con calma. Prodigiosa técnicamente *Gravity*, con el mejor 3-D jamás filmado.

Varias apariciones de robots últimamente: *Pacific Rim* (colosales batallas entre monstruos y robots, ya con una secuela) y *Transformers* son buenos ejemplos.

La saga sobre *Alien* se ha revitalizado con la precuela *Prometheus* y la posterior *Alien: Covenant*, con la dirección en ambos casos del patriarca Ridley Scott. No han convencido mucho a la crítica.

La ciencia-ficción más seria (*hard*) la representan películas como *Gattaca* (esta es todavía del siglo XX), *Interstellar*, *Contact*, y *La llegada*, que han contado con la asesoría de buenos científicos y que intentan anticipar de forma más o menos coherente cómo será el futuro cercano.

Muy bonitas visualmente *Tomorrowland* (filmada en gran parte en Valencia) y *Sky Captain* y *el Mundo de Mañana*.

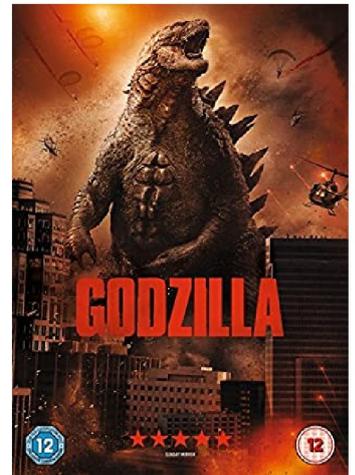
Las Wachowski, tras la incomprendida *El Atlas de las Nubes*, se pasaron a la *space-opera* con la decepcionante *El destino de Júpiter*. Más divertida resulta la europea *Valerian y la ciudad de los mil planetas*.

Sobre viajes temporales destacan *Looper*, *El sonido del trueno*, *12 monos* y la fascinante *Primer*, además de la reciente *Tenet*, del siempre polémico Christopher Nolan



Las *monster movies* siguen en ebullición; de presupuesto alto o medio-alto es *Megalodon*, que se deja ver. Hay un canal norteamericano, SyFy, que ha rodado en los últimos años un aluvión de películas particularmente absurdas (*Lavalantula*, *Sharknado*, *Pirannhaconda*,...) en las que mezclan dos amenazas

(por toda la cara). Mención especial para el *Monsterverse*, proyecto que reúne a King-Kong y Godzilla en este 2021 (tras tres películas de preparación, dos del saurio y una del gorila). A mí me gustó más *Shin Godzilla*, cinta japonesa que va a su bola. Una película muy curiosa por llevar hasta el extremo la técnica (o recurso narrativo) del *found*



*footage*, es *Cloverfield*, llamada aquí *Monstruoso*. Relacionado con este recurso está el del *mockumentary*, falso documental, como el de la cinta española REC.

Franquicias del pasado se van poniendo al día (casi siempre para empeorar las cosas, no acabo de entender qué necesidad hay): *Parque Jurásico*, *El Planeta de los Simios* (esta por dos veces), *Mad Max*,...O directamente se escribe un guion supuestamente original, pero al que no es difícil encontrar referente (*Life* se parece mucho a *Alien*).

Hay aportaciones de Inglaterra (28 días después), Sudáfrica (*Distrito 9*), España (*Eva*, *Los últimos días*, *Los cronocrimenes*)...

Una demostración de que el género sigue teniendo mucho prestigio está en el listado de directores al mando de películas como *Origen* (Christopher Nolan), *Ready Player One* (Steven Spielberg), *Snowpiercer* (Bong Joon-Ho), *Sucker Punch* (Zack Snyder), *Aniquilación*, *ExMachina* (ambas de Alex Garland), *Ad astra* (James Gray), *El incidente* (Michael Night Shyamalan), ...



**Ramón Vasallo**



Dibujo original de Juan Luis Albaracín