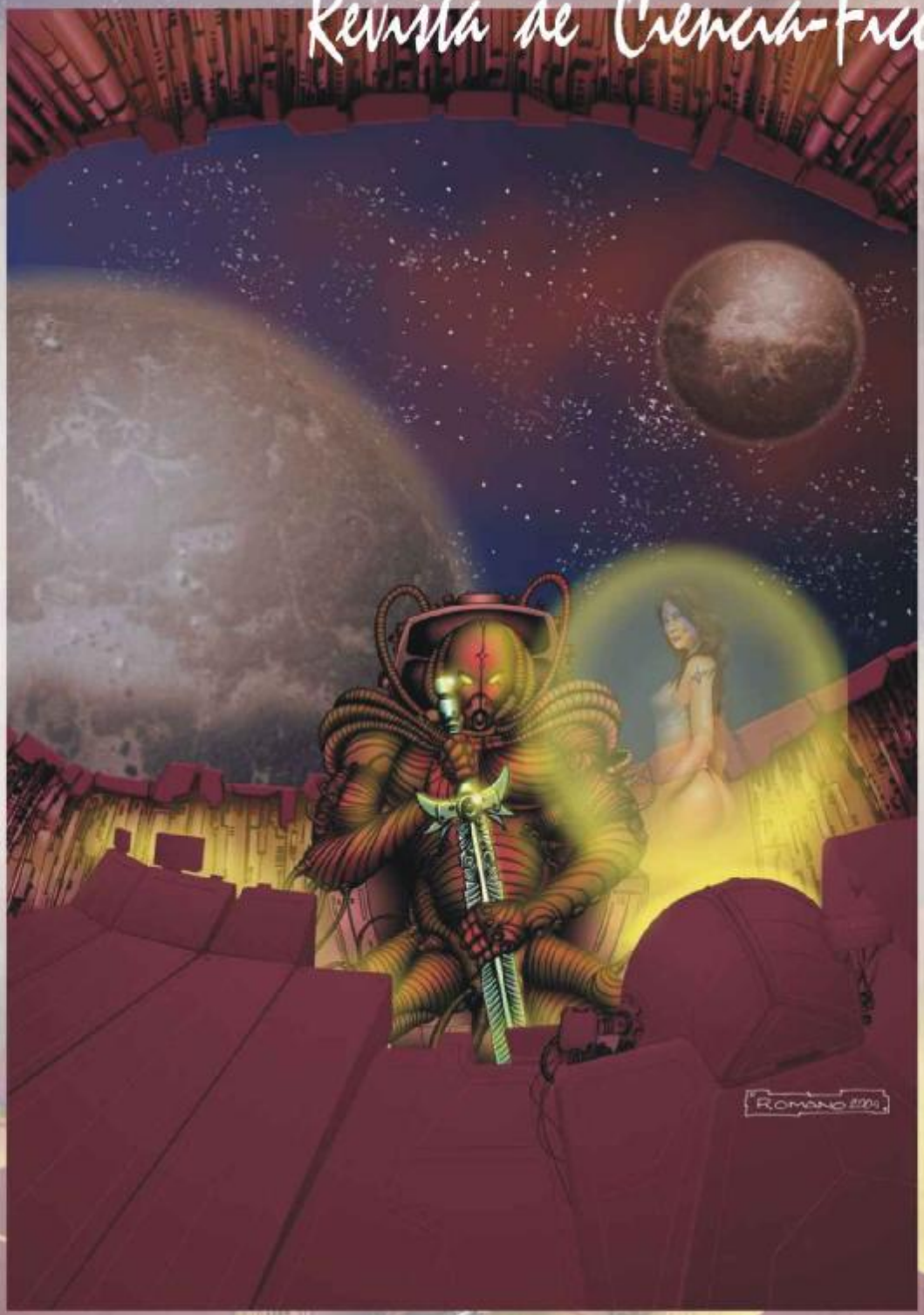
Alfa Eridiani

Revista de Ciencia-Ficción

Año I . Número 10 . MARZO - ABRIL - 2004



ISSN 1695-1859

Alfa Eridiani es una revista amateur de ciencia-ficción, sin ánimo de lucro y cuyo único fin es la difusión cultural. Su aparición es bimestral.

Cualquier colaboración (relatos, biografías, reseñas de libros, cartas al director, viñetas gráficas, cómics… cualquier otra cosa relacionada con la ciencia-ficción) siempre será bienvenida en editor@alfaeridiani.info.

Editor: José Joaquín Ramos de Fco.
Co-editor: Sergio Bayona Pérez.
Ilustrador: Guillermo Romano.

Aviso Legal Importante:
Los contenidos de la presente revista, sea cual sea su naturaleza, conservan todos los derechos asociados al © de su autor. El autor, único propietario de su obra, cede únicamente el derecho a publicarla en ALFA ERIDIANI. No obstante, los derechos sobre el conjunto de ALFA ERIDIANI y su logo son © de José Joaquín Ramos de Francisco. La ilustración de portada y viñetas son copyright de Guillermo Romano. La composición de la portada es de Sergio Bayona.

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

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

ZONA DE DESCARGA:
http://www.alfaeridiani.info
E-MAIL DE CONTACTO:
editor@alfaeridiani.info
LISTA DE COLABORADORES:
alfaeridiani@yahoogroups.com

ÍNDICE:

Editorial 3

Cuentos:

EL EVENTO DE SATURNO
por Ronald R. Delgado C 5
REENCUENTRO
por Dorian Cano..... 16
ESCASEZ
por Francisco Ruiz Fernández..... 23

Poesía:

SONETO GALÁCTICO
por Guillermo Cesar Celi 36

Artículos:

PAYCHECK
por Víctor Conde..... 37
HACEDOR DEL FUTURO
por Carlos Bancayán Llontop 40
UN FUTURIBLE PAR LA CIENCIA-FICCIÓN ESPAÑOLA
por Rodolfo Martínez 44
CHICHONI
por Luís Bolaños 48
LA DÉCADA PRODIGIOSA DEL FÁNDOM DE CIENCIA-FICCIÓN EN CHILE. UNA VISIÓN PERSONAL. 3ª PARTE.
por Luis Saavedra V. 51

Cómics:

EL ÚLTIMO TROFEO. PARTE FINAL
Guión: José Napolí. Dibujos: Guillermo Romano / Sebastián Cardoso .. 67

Noticias:

REVISTA OCHOCIENTOS.....70
FOBOS NEGRO.....70
PREMIO DOMINGO SANTOS.....71
CONCURSO INTERNACIONAL DE CUENTOS DE CIENCIA-FICCIÓN TAUZERO 2004 71
PREMIOS JUAN RULFO 2004 71
X PREMIO DE LENGUA DE TRAPO DE NARRATIVA 72
NUEVO FANZINE MAY-CR0.....72
ANTOLOGÍA DE RELATOS STAR TREK «ÚLTIMAS FRONTERAS» 2004..... 73

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

Editorial

Estimados lectores:
Hoy es una ocasión muy especial para *Alfa Eridiani* por varias razones. La primera de ellas es que hemos decidido realizar un doble lanzamiento, un *Erídano* y un *Alfa Eridiani*. *DE MUERTE NATURAL* de **Sergio Gaut vel Hartman**, el *Erídano* del que hablaba, es una recopilación de nueve relatos de estilo humorístico altamente recomendables.

Del Alfa Eridiani, su hermana mayor y que ahora hojeas, estimado lector, me gustaría mencionar la excelente imagen que **Guillermo Romano** nos ha proporcionado. Me cuenta que para realizar el encargo propuesto, imaginó una space opera clásica, donde un guerrero de legendaria dinastía se enfrenta a las fuerzas de la galaxia en pos de liberar a la autentica regente, de cuya imagen se ha prendido, y a la que ha usurpado su poder político una facción disidente.

Ya en la sección de cuentos tenemos *EL EVENTO DE SATURNO* de **Ronald Delgado** quién nos introduce en un mundo en el que las telecomunicaciones están tan avanzadas que abarcan todo el Sistema Solar. **Ronald** me comenta que el proyecto es mucho más amplio y no se va a limitar a este cuento. Desde aquí le animamos a que siga escribiendo. Le acompañan **Dorian Cano** y su *REENCUENTRO*, una extraña reunión familiar que no quisiera para mí, y *ESCASEZ* de **Francisco Ruiz** (*Txisko*), un relato ecológico en el que la avaricia y la ambición de poder ponen en un grave aprieto a la humanidad.

Entre los artículos hay una reseña cinematográfica, **PAYCHECK** por *Víctor Conde*, una biografía sobre **Sir Arthur Clarke**, *HACEDOR DEL FUTURO* por *Carlos Bancayán Llontop*, el siguiente artículo, *UN FUTURIBLE PARA LA CIENCIA-FICCIÓN ESPAÑOLA* por Rodolfo Martínez, es una reflexión sobre el futuro, de la ciencia-ficción española en unos momentos en los que parece irle bien. Con *CHICHONI*, el artículo de **Luis Bolaños**, hemos querido abrir una sección sobre crítica gráfica en homenaje a esos ilustradores que tanto nos halagan la vista. Con tristeza vemos como finaliza el artículo de **Luis Saavedra**, *LA DÉCADA PRODIGIOSA DEL FÁNDOM DE CIENCIA-FICCIÓN EN CHILE. UNA VISIÓN PERSONAL*, que hemos venido serializando. Desde Alfa Eridiani, deseamos suerte al fándom chileno y prósperos años venideros a sus fanzines, *Fobos*, que acaba de sacar su número Fobos Negro, y hermano menor *TauZero*.

La sección de noticias está plagada de premios, el *Domingo Santos*, *TauZero 2004*, *Lengua de Trapo*, *Juan Rulfo* y dos convocatorias solicitando relatos, *MaYcro* y la *ANTOLOGÍA STAR TREK* …buena época para abrirse camino en el mundillo editorial.

Otra buena noticia es el especial ciencia-ficción que acaba de publicar la *REVISTA OCHOCIENTOS* con una muy buena selección de autores internacionales y del que también nos hacemos eco en la sección de noticias.

Ya solo nos queda desearles una feliz lectura.

José Joaquín Ramos.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

Cuentos

EL EVENTO DE SATURNO

Por Ronald R. Delgado C.

Éste es uno de esos relatos que me gusta presentar porque combina una gran multitud de enfoques. Para empezar es una extrapolación de como podría ser nuestra vida en el futuro basándose en los conocimientos científicos actuales; luego es una space opera en la que se mezcla el ciberpunk y los hackers; también tiene un cierto regusto asimoviano, autor por el que siento predilección, y tiene una moraleja. Habrá a quién no le guste los cuentos con moraleja pero eso no puedo evitarlo.

Universo conocido.
Vía Láctea.
Sistema Solar.
Outernet.
Inmerso en ella los planetas, satélites, estaciones espaciales y colonias lunares de la humanidad. Miles de millones de conexiones etéreas, invisibles pero electrónicamente palpables, surcaban cada rincón del espacio entretejidas por innumerables repetidoras y servidores estelares cuya obscena eficiencia tecnológica dejaba sin significado el concepto de distancia. Parecía tener vida, pues era autosuficiente, crecía constantemente y nunca dejaba de interactuar con su entorno, con el espacio y sus usuarios.

Algunos creían que en Outernet se era capaz de ir más allá…

Jâo Junior, protegido por la cúpula grisácea del videojuego que lo aislaba del resto de la galería, tronó los dedos antes de pulsar los interruptores de control que en principio estaban destinados a pilotar el robot virtual que protagonizaba el juego. Pulsando cada interruptor con cierto orden y ritmo, los haces que generaban el entorno tridimensional de la cabina centellearon y se apagaron. Jâo se vio envuelto en una negrura insondable que le provocó un torrente de emociones. Luego, pequeñas letras de color blanco flotaron frente a él, mostrando una serie de directorios de archivos y comandos de control.

Jâo había logrado entrar a la red de la galería como administrador.

—Excelente —susurró, celebrando su entrada. Luego de cinco intentos en dos meses, finalmente lo había logrado.

Con rapidez y destreza revisó la estructura de la red, y construyó una imagen mental de ella con todo detalle. No tenía intenciones de hacer daño alguno al sistema de la galería o bien a sistemas externos, pero conocía perfectamente

los potenciales que tenía una interfase como la que montaba en ese momento. Es decir, un armazón de control de un robot virtual.

De pronto el espacio a su alrededor comenzó a vibrar y la negrura se convirtió en un ambiente simulado. Una habitación amplia con piso de mármol y altas paredes blancas lo tomó todo. Una ventana de exploración apareció de la nada y Jâo la utilizó para ganar acceso a las repetidoras que lo llevarían fuera de la Tierra. Ganar acceso a Outernet no era nada del otro mundo pues cualquiera que tuviese una computadora personal en su casa, nave u oficina podía hacerlo pagando un impuesto realmente irrisorio, por no mencionar el hecho de que era un derecho fundamental de todo ciudadano. Sin embargo, hacer uso de las ventajas del sistema, y meterse en donde generalmente no se podía o no se *debía*, eran derechos ilícitos reservados, como siempre, a los hackers.

Por supuesto, Jâo conocía las consecuencias de sus actos pero no se preocupaba mucho por ser atrapado pues el sistema era tan vasto que con dificultad se lograban rastrear e identificar intrusiones que fuesen en realidad limpias y considerablemente pequeñas, como era el caso.

El muchacho navegó a través de las diferentes direcciones en busca de un destino aún incierto. En nanosegundos la información llegaba a la cabina, y presentaba ante el usuario todo lo útil y toda la basura que contenía la red. De la luna se desplazaba a servidores orbitales en medio de la Tierra y Marte, y enseguida saltaba a una locación más allá de Neptuno. Luego regresaba y se adentraba en publicidad Joviana. La transmisión de la información sucedía de manera casi instantánea, producto del complicado sistema de comunicación que según sabía Jâo, implicaba tanto procesadores cuánticos como efectos relativistas y lentes gravitatorias de pequeña escala.

Finalmente, se detuvo en una entrada de acceso a una fábrica de robots mineros localizada en Europa, Júpiter.

—Bien —dijo Jâo sonriente—. Creo que lo tengo. Veamos si puedo llegarle a uno de esos muñecos.

Accedió a la base de datos de la empresa medio minuto después.

—¡Demasiado fácil! —exclamó, y arrugó la comisura de la boca.

Su entorno titiló y se formó un largo pasillo repleto de archivos relucientes, de tan alta resolución que casi parecían reales. Jâo caminó con calma entre los archivos y leyó con detenimiento las referencias de cada uno. Equipos de construcción, manuales y reportes técnicos. Nada realmente interesante. Corrió al fondo del pasillo que parecía no tener fin y se detuvo al azar entre dos archivos. Leyó:

—Equipos de Trabajo —dijo en voz alta—. Contratos y Operaciones en Curso.

Jâo esbozó una sonrisa y abrió el archivo.

No tardó más de diez segundos en darse cuenta que había conseguido el archivo perfecto.

—Trabajos de minería en los anillos de Saturno —dijo, y se acomodó en el asiento de la cabina y asió los controles con fuerza—. Trescientas cincuenta mil unidades activas, todas ellas posibles huéspedes.

Jâo soltó una risita y pulsó el comando de entrar.

El espacio de la cabina se desdibujó y luego centelleó antes de materializar en todo su entorno la imagen de un enorme asteroide habitado por al menos unos treinta robots mineros que trabajaban frenéticamente en la extracción de materias primas. Jâo alzó los controles y observó un par de brazos mecánicos equipados con perforadores bailar con suavidad ante sus ojos. Luego, levantó la cabeza y se estremeció al ver sobre él aquel gigantesco planeta gaseoso, repleto de trazas multicolores y agitadas tormentas. Un hilillo de saliva recorrió su mejilla.

—¡Hermoso! —susurró.

Permaneció al menos cinco minutos inertes, observando el espectáculo.

La nave exploradora de Duncan giró sobre sí misma y luego salió despedida del astillero impulsada por la fuerza de sus motores. Dejó tras de sí la gigantesca refinería que orbitaba en medio del mar de asteroides que formaban parte de los anillos de Saturno. La estructura era un entramado de tuberías, conductos, pasillos y módulos colocados de manera precisa a lo largo de los anillos, manteniendo de manera controlada la estabilidad gravitatoria de la frágil cadena de piedras y polvo. Desde lejos, la refinería parecía una telaraña que extendía sus hilos en al menos un cuarto del perímetro total de los anillos, y a su vez, las legiones de robots mineros que trabajaban sin cesar de un lado al otro parecían minúsculas hormigas que transportaban alimento. Al menos, esa era la imagen que siempre venía a la mente de Duncan cada vez que realizaba su ronda.

—Bonito día, ¿No te parece? —la voz de Esmeralda resonó en la fría cabina. Duncan volvió su cabeza a la derecha y observó la nave de su amiga volar tan cerca que podía distinguir las expresiones de la mujer.

—Sin duda. Todo parece funcionar a la perfección. No hemos recibido ninguna señal de alarma por parte del control de seguridad de la refinería, y ninguno de los robots ha presentado fallas.

—Sin embargo, eso no evita que tengamos que hacer nuestra ronda.

Duncan se encogió de hombros.

—Trabajo es trabajo. Podríamos quedarnos unas horas en una habitación pasándolo bien pero descontarían el día completo de nuestro sueldo.

—Apuesto a que estarías dispuesto a sacrificarte tan sólo por esas horas conmigo.

Duncan sonrió y miró a su compañera a través de la cabina.

—Te sobreestimas, Esmeralda —dijo—. Te sobreestimas.

Las naves cruzaron a la izquierda y aceleraron para adentrarse al sector de exploración correspondiente a esa ronda.

El área total de los anillos de Saturno estaba dividida en cuatro cuadrantes siendo el primero aquel donde estaba la edificación principal de la refinería. En esta oportunidad, Duncan y Esmeralda tenían la tarea de supervisar las tareas de extracción por parte de los robots mineros del tercer cuadrante. Diametralmente opuesto a la refinería, el lugar estaba menos habitado, y la telaraña parecía ser un poco más tenue.

Las naves bajaron la velocidad y se acercaron a la superficie del anillo. Bajo ellos unos cien mil robots deambulaban de aquí para allá cargando minerales y muestras de los asteroides, además de explorando, taladrando y haciendo mantenimiento a los depósitos de materia prima o bien a los vehículos de carga.

—¿No te parece irónico, Duncan? —preguntó Esmeralda.

—¿Qué?

—Esto. Los humanos construyen robots para que realicen trabajos duros o peligrosos, y así nos mantenemos alejados y fuera de peligro. Sin embargo, un par de idiotas deben ir cada hora a verificar que ese trabajo duro y peligroso se esté llevando a cabo. Deberían construir robots exploradores que hagan nuestro trabajo.

Duncan sonrió.

—Si así fuera, entonces este par de idiotas tuviese que salir al espacio a verificar que esos dos robots exploradores estén haciendo lo suyo.

—¡Hum! —espetó Esmeralda.

—Aunque en cierto sentido tienes razón. Me parecería más sensato utilizar Outernet para eso. ¿Acaso no podríamos pilotar simuladores que nos traigan aquí de manera remota, con tele presencia?

Esmeralda asintió.

—También es una buena idea, pero supongo que todo se reduce a la desconfianza que aún le tenemos a las máquinas. Además, creo que esperas demasiado de Outernet.

Duncan desaceleró y dirigió la nave hacia un extremo del anillo para comenzar el dragado del mismo.

—¿Te parece? —preguntó Duncan.

Esmeralda no respondió.

Duncan sobrevoló muy cerca de las maquinas, tomando lecturas de actividad y reenviándola a las centrales de la refinería. Dejó atrás un par de enormes depósitos de materiales y un transporte mediano.

—Todo parece en orden —dijo Esmeralda—. Tengo veintidós mil mineros operando sin cesar. Los depósitos están recibiendo su cuota al ritmo recomendado y al menos doce transportes han partido ya a las plantas.

—Así parece —dijo Duncan con satisfacción—. Como te dije, hoy parece ser un día perfec... —un pitido sostenido lo interrumpió.

—Tengo señal —exclamó Esmeralda.

—Yo también, yo también —Duncan manipuló la consola de mando de la cabina y localizó la fuente de la señal—. Treinta, treinta, doce.

—Un minero detenido. Al menos dos minutos sin moverse y unos cinco minutos sin realizar su trabajo.

—Vayamos a ver.

Ambos empujaron los mandos de las naves y se lanzaron en medio de los asteroides a un sector localizado en las profundidades del anillo. La señal provenía de una zona ocupada por un gran asteroide donde trabajaban cuarenta y dos mineros. Gran cantidad de fragmentos pequeños lo orbitaban, además de un depósito clase tres —los más grandes—, y dos transportes pesados. El depósito lanzaba tentáculos hacia los asteroides haciendo de él una versión miniatura de la refinería. De cualquier manera, se trataba de una estructura al menos unas doce veces más grande que los transportes pesados, y éstos a su vez eran unas cinco veces el tamaño de una nave exploradora monoplaza.

En la pantalla de la consola de Duncan un punto brillante titilaba, aparentemente del otro lado del asteroide. El robot minero inactivo se encontraba en una región del espacio que daba su espalda a la superficie de Saturno, pero por otro lado, mantenía una posición cercana a uno de los transportes.

—Si está averiado podríamos llevarlo al transporte —dijo—. Con suerte podrían verificar la falla en el lugar.

—Con suerte. Mejor sigamos el manual y veamos qué sucede luego.

Se hicieron lugar en el silencioso espacio hasta tener contacto visual con el robot señalado. Bajaron la velocidad de las naves y se acercaron a la superficie del asteroide lentamente. Los pequeños y veloces puntos luminosos se convirtieron en figuras humaniformes, vibrantes y eficientes. En medio de la multitud de robots, Duncan pudo encontrar al minero en problemas.

—Ya lo veo.

—Junto al generador externo —añadió Esmeralda.

Duncan soltó las manos de los controles de la nave y se echó hacia atrás en el asiento frunciendo el ceño.

—¿Qué extraño? —dijo.

—¿Qué sucede?

—Obsérvalo. Se está moviendo, pero… Sus movimientos no parecen de él.

—¿A qué te refieres?

—Conozco muy bien a esos mineros. Observa su manera de moverse, con cautela, como si no conociera el ambiente.

Esmeralda miró en silencio medio minuto.

—Tienes razón… Veamos de cerca.

Las naves exploradoras lanzaron un chorro de propulsión y se acercaron más aun a la opaca superficie del asteroide.

Jâo observó su alrededor, un asteroide repleto de valles, cráteres y deformaciones. Junto a él, un gran número de robots trabajaban haciendo caso omiso de la presencia del intruso. Saturno iluminaba gran parte de la zona, y a su vez llenaba de reflejos al resto de los asteroides que formaban parte del anillo. A su derecha una nave transporte se movía muy despacio, y más allá los tentáculos de lo que le parecía una refinería se mostraban un tanto amenazantes. Manipulando los controles del videojuego pudo hacer volverse al robot y en

menos de un minuto supo cómo controlarlo. Comenzó a desplazarse con calma sobre la superficie del asteroide haciendo uso de los sutiles propulsores dispuestos alrededor de todo el cuerpo del robot. Planeaba apretar a fondo los controles para salir despedido hacia el espacio cuando divisó a lo alto un par de naves que surcaron el espacio muy cerca del asteroide.

—¡Demonios! —exclamó—. Creo que ya se enteraron de mi visita.

Jâo miró de lado a lado en medio de la silenciosa orquesta de robots y luego sonrió.

—Juego al fin. ¡Juguemos un poco!

Apretó los pedales de la cabina y agitó los brazos de un lado al otro. Inmediatamente comenzó a moverse muy deprisa sobre la superficie del asteroide. Los robots mineros tenían la virtud de poseer mucha potencia, a pesar de su alta masa, y su velocidad y capacidad de quiebre los hacía muy versátiles en tales condiciones. Las perforadoras sujetas por defecto a las manos del robot giraron frenéticas mientras Jâo se abría paso entre los demás robots. Volvió su cabeza y vio cómo las naves trazaron un arco en direcciones opuestas en medio del espacio y luego se abalanzaron sobre él.

—¡Mierda, mierda! —exclamó Jâo, no nervioso sino excitado.

Una de las naves pasó muy cerca de la superficie del asteroide, pero Jâo sabía que no podrían acercarse más. Continuó su camino en medio de los demás robots y atravesó gran parte del perímetro del asteroide. Finalmente llegó a un claro que le permitía ver la refinería a lo lejos, además de los dos transportes que la circundaban. Asió con fuerza los mandos y aceleró en dirección de aquel lugar. El robot dejó la superficie levantando una tenue estela de polvo oscuro.

Enseguida se vio navegando en medio del espacio y no pudo evitar el sentir éxtasis. No sólo había logrado violar el sistema del videojuego y la red de la compañía minera, sino que estaba pilotando a un robot minero inmerso en una persecución espacial. Aplicó más poder a los propulsores y zigzagueó en la negrura cual partícula de polvo víctima del movimiento Browniano.

Las naves lo seguían y cada vez se acercaban más. Sin duda ellas podían desplazarse más rápido que los robots, pero no tenían la capacidad de quiebre que el pequeño artefacto poseía. Jâo se volvió y observó a las naves acercarse como un par de depredadores en busca de su presa. Repentinamente, una gran cantidad de asteroides a su derecha se iluminaron de manera irregular, seguido por una serie de centelleos. Jâo frunció el ceño y volvió su cabeza en

dirección de uno de los grandes transportes. Uno de los largos tentáculos había estallado en un millón de pedazos, y tales pedazos habían atacado al transporte haciéndole perder la estabilidad. Una serie de explosiones sucesivas tomaron las diferentes ramificaciones de la refinería y nuevos restos metálicos llenaron el espacio. Jâo no pudo saber la razón de la explosión, pero fácilmente pudo deducir que una oleada de esos restos se acercaba hacia ellos, además del pesado transporte que había perdido todo control.

—¡Demonios, demonios! —dijo Jâo abrumado—. Necesito comunicarme con esas naves, tienen que…

Los pedazos atacaron al robot y este estalló en un instante. Jâo perdió la conexión con la máquina, pero no tardó mucho en ganar acceso a un nuevo robot de la zona.

Se vio de nuevo en el asteroide pero esta vez tenía a las dos naves sobre su cabeza. Una cortina de pequeños proyectiles se dirigía directamente hacia ellos.

Duncan aceleró hasta lo máximo de potencia y apuntó la nave en dirección del minero. Esmeralda lo siguió detrás ondeante.

—¡Es un hacker, un hacker! —gritó Duncan apretando los puños sobre los controles—. Alguien debió violar el sistema y debe estar controlando al robot quién sabe desde dónde.

—¿Es eso posible? —preguntó la mujer luego de enjugarse la frente.

—Ganar control, sí, pero has de ser bueno. Sin embargo, para controlar al robot como lo está haciendo debe tener algún tipo de traje o exoesqueleto de simulación.

—Como sea, parece que sólo quiere jugar con nosotros —soltó Esmeralda—. Apenas lo tenga en la mira, acabaré con…

Sus rostros se iluminaron con el destello de la explosión producida en el depósito a lo lejos. Una serie de conductos y tuberías estallaron y una reacción en cadena alertó a los pilotos.

—¡¿Qué fue eso?! —gritó Duncan.

Esmeralda tecleó rápidamente sobre su consola.

—¡Impacto, impacto de asteroide! ¡Avería gravitatoria!

—¡Maldita sea!

Duncan observó con claridad cómo el transporte era atacado por una miríada de restos del depósito y luego perdía el control. Miró a un lado y se para-

lizó al ver la lluvia de restos que destrozó al robot minero y continuó su paso hacia ellos.

—¡Acción evasiva! ¡Esmeralda! —gritó, halando los controles con todas sus fuerzas.

Esmeralda gritó y empujó los controles. Las naves quebraron en direcciones opuestas pero no pudieron evitar la lluvia de proyectiles. Muchos de ellos rebotaron en los cascos, y otros pasaron sin hacer daño, pero gran parte pudo penetrar y destrozar casi por completo las naves. Afortunadamente, las cabinas resistieron el ataque y no los dejaron expuestos al vacío exterior, pero el impacto había sido suficientemente fuerte como para sacar de sus cursos a ambas naves. Ahora, se dirigían hacia el transporte dando vueltas sobre sí mismas sin control. Los sistemas de dirección estaban averiados lo que hacía imposible corregir el rumbo.

Esmeralda se había desmayado, y Duncan se encontraba aturdido dentro de la cabina. Una docena de pitidos de advertencia chillaban por doquier.

—Esmeralda —susurró, y cuando pudo enfocar su mirada observó el enorme transporte apoderarse de todo su campo visual—. Oh no, Esmeralda.

Duncan manipuló los controles pero estos no respondieron. Miró en todas direcciones en busca de la nave de su amiga, y la encontró a su izquierda, acercándose tanto a él como al transporte, indetenible.

Duncan no pudo emitir sonido alguno. Al menos, no hasta que observó uno de los robots mineros cruzar el espacio en medio de ambas naves en dirección del transporte. El robot se estrelló contra la superficie, y enseguida uno nuevo lo siguió, y luego otro, y otro.

—Está tratando de… ¿Tratando de detener el transporte? —murmuró Duncan asustado y sorprendido.

Jâo tronó los dedos y apretó los mandos del videojuego hasta tornar blancos sus nudillos. Sabía que un solo robot no era suficiente para controlar y empujar a un lado las naves exploradoras, menos aun el tratar de desviarlas chocando contra ellas. Lo único que le vino a la mente en ese momento fue lanzar contra el transporte todos los robots mineros que pudiera controlar, en el menor tiempo posible. Sabía que la diferencia de masa y momento era extrema, y que tal vez todo el contingente de robots sería insuficiente para detener al transporte, pero no podía quedarse allí sin hacer nada, sabiendo que él no corría peligro alguno pero sí los sujetos que había llevado a ese lugar por pura diversión. Comenzó a teclear sobre los interruptores con un ritmo y una velocidad nunca antes alcanzada por su persona, y casi instantáneamente fue saltando de robot en robot e indicando las coordenadas, la aceleración y la dirección de choque. Al mismo tiempo, estableció conexiones con los demás mi-

neros del cuadrante y dirigió a los mismos contra el transporte. Mentalmente calculó la velocidad y el desplazamiento del transporte y las naves y dedujo que tendría no más de cuatro minutos antes del impacto.

Uno, dos, tres robots, luego treinta y cuarenta. Enseguida doscientos robots se estrellaban contra el casco del transporte como una ráfaga de ametralladora. Casi era capaz de oír el inexistente rumor de los impactos. Percibió cierta desaceleración en la gigantesca nave, pero no podía tener la seguridad sin contar con alguna lectura que le indicase el estado real del transporte. Se acomodó en el asiento y continuó manipulando las máquinas hasta que un pitido estridente le hizo estremecerse. Había perdido acceso a los robots del cuadrante, sencillamente porque ya estaban casi todos destruidos. El espacio se desdibujó y la escena se tornó bidimensional. Podía observar la situación pero únicamente como datos de texto frente a la pantalla del videojuego.

—¡Maldita sea! —exclamó, y en un último intento, luego de lanzar el último de los robots, trató de ganar acceso al transporte averiado con el fin de pilotarlo tal cual había hecho con los mineros.

El tiempo corrió, pero fue inútil. Pulsó todos los interruptores al mismo tiempo y clavando los dedos en los mandos soltó un alarido que fue escuchado en la galería entera. El videojuego vibró y una señal relampagueante salió despedida de la cabina haciendo colapsar el sistema y cortando la energía eléctrica en una manzana entera.

Duncan trató de calcular la velocidad y tiempo de impacto de la nave pero el sistema estaba destruido, y tan solo unas cuantas señales de advertencia continuaban en funcionamiento. Volvió su mirada al transporte y enarcó las cejas al ver centenares de robots mineros hacerse añicos en cada impacto. La idea le pareció sensata, pero ingenua. Harían falta millones de esos robots para detener el avance de semejante acorazado.

—Esmeralda —llamó de nuevo, pero no podía saber si la ausencia de respuesta se debía a fallas en las comunicaciones o a que ella estaba muerta.

Cerró los puños y apretó con fuerza, y luego clavó la mirada en el piso de la cabina. Estaba perdido. Creyó estar a punto de fallecer cuando los pitidos de la nave cesaron y todo se llenó de un silencio tan profundo que era incapaz de oír la circulación de la sangre en sus oídos. Dándole la espalda al transporte, y teniendo frente a él la vastedad de los anillos de Saturno, vio cómo una especie de onda expansiva, una distorsión en el espacio parecida a una lente gravitatoria, seguía de cerca al último de los robots. Los asteroides salieron despedidos hacia fuera del anillo, repelidos por la onda y la misma pasó justo entre la nave de Duncan y la de Esmeralda.

El sujeto siguió con la mirada el avance de la onda hasta que esta se encontró de frente con el transporte. La onda penetró el acorazado y lo traspasó

sin reparos. El movimiento relativo entre las naves exploradoras y el transporte pesado cesaron. La consola de la nave de Duncan volvió a la vida, y una señal de comunicaciones escritas proveniente de la línea de Outernet tronó llenando de ecos la cabina. Leyó en la pantalla el texto que decía: *SOY YO, ESTOY BIEN... ¿QUÉ FUE ESO?*

Duncan se echó hacia atrás en el asiento y observó el espacio a su alrededor. Hasta donde alcanzaba su mirada, no podía ver asteroides. Alrededor de ellos se había formado un espacio vacío y completamente circular en el plano de los anillos que, como se enterarían luego, podía verse desde la Tierra con un equipo adecuado.

Al menos doce mil servidores y doscientas veinte repetidoras presentaron un colapso de trece nanosegundos durante el evento...

Ronald R. Delgado C.

Ronald R. Delgado C: soy Venezolano, nacido en 1980 en la capital Caracas. Soy Licenciado en Física graduado en la Universidad Central de Venezuela, y trabajo en el área de *Inteligencia Artificial y Robótica* (o al menos eso pretendo). Además de la Ciencia, tengo una profunda pasión por la lectura y la escritura, específicamente la Ciencia-Ficción. He estado escribiéndola desde que tenía 15 años y he hecho unas publicaciones menores en revistas de mi ciudad, así como ciertas publicaciones en revistas electrónicas.

LA PLAGA

Fanzine de Fantasía, Ciencia-Ficción y Terror:

http://theplague.ci-fi.com/

Golwen Revista Literaria

Cuentos de todos los Géneros. Artículos. Reseñas.

http://webs.sinectis.com.ar/mcagliani/golwen.htm

Suscripción: golwen-alta@elistas.net

REENCUENTRO

Por Dorian Cano

El futuro no tiene por qué ser precisamente feliz o sus habitantes ser necesariamente pacíficos. *Dorian Cano* nos ofrece una visión humorística de un México en el que la ultraviolencia sin sentido predomina sobre la cordura y nos hace recordar la *Naranja Mecánica* de *Anthony Burgess* o los cuentos steampunk de *Brian Aldiss*.

La mañana era decididamente diferente a otras que había visto Ángel Said. Era más fría y el polvo no dejaba de caer. No le daban ganas de levantarse, pero si no lo hacía las consecuencias lo meterían en problemas que no necesitaba. A su lado su mujer no se encontraba, lo que le indicaba que estaba pasando por otra de sus crisis depresivas. Seguramente la noche anterior no había tomado una de esas pastillas que por fin curaban la depresión y hacían que la persona realmente se sintiera feliz. La tecnología farmacéutica había avanzado tanto para nada. —Por qué no se les ocurrió inventar una pastilla que indujera a tomarse la pastilla contra la depresión—. Tanto dinero gastado para nada, con lo difícil que era traer esas pastillas de la Unión Europea o de la Federación Americana. Cuando por fin pudo levantarse y vestirse no encontró su Gumfield automática.

—Nomás falta que esta pendeja se haya suicidado.

La encontró en la sala con el control remoto en mano, cambiando de canal en canal. En la televisión solo se veía estática. Junto a ella, en el piso se encontraba el arma, Said la recogió y comprobó que ésta había sido disparada.

—La tele está muerta.

Said la miró. Nunca la había visto tan deprimida, por un momento sintió compasión y tristeza.

—Eres una pendeja, no sabes usar estas cosas.

Le quito el control, recorrió todos los canales.

—Te digo que la tele está muerta.

Cambió al canal 811. El canal del gobierno nunca descansaba. Encontró sólo estática.

—A lo mejor es el proyector o la lluvia de polvo que interfiere con la señal.

Ambos sabían que eso era imposible.

Casi estaba a punto de irse pero al ver la depresión de su mujer le recordó el arma que había sido disparada.

—¿Por qué agarraste la Gumfield y por qué la dispararte?

—Me quería suicidar pero no pude. Le disparé al generador de ánimos.

Said al ver el generador de ánimos destrozado e inservible fue a donde se encontraba su mujer, la pateó y golpeó como nunca antes lo había hecho. La obligó a tomar su pastilla antidepresión y cuando el semblante de su esposa comenzó a cambiar, salió.

******

Había andado por toda la ciudad a pie, prefería caminar que moverse en automóvil, a pesar de que en casa tenía uno de los más veloces del mercado. Desde niño su padre le enseñó a usar sus piernas no sólo para caminar sino también para saberse defender, pero por sobre todo a caminar, observar y darse a conocer en el barrio, que los demás sepan que existes y te reconozcan como parte de su entorno, dentro del gremio —parte de la banda— y saber utilizarlos a tu favor.

—¿Cómo le va doña Lupe?

Una vieja gorda, alta y sucia por todos lados.

—Que tal mi jefe, aquí dándole al negocio —quitó de una roída silla a una vieja vagabunda y se la ofreció al recién llegado.

—¿Mantecas?, dónde estás hijo de puta, llévate a la vieja Pancha y métele una chinguiza y qué no se vuelva a parar por aquí.

De entre unas cortinas sucias y amarrillas salió un gordo alto, se acercó a la vieja y comenzó a patearla.

—Ya déjela Doña Lupe.

Doña Lupe lo miró. El Mantecas seguía golpeando a la vieja quien sangraba de todos lados.

—¡Dije qué ya la dejaran en paz!

Obedecieron al instante.

—Disculpe mi jefe, pero ya ve que luego lo anda molestando con sus historias.

—Ya me acostumbre a sus pendejadas. Además esta vieja pendeja puede que me sirva de algo, y usted a lo suyo y a chingar a su madre. Prepáreme dos tortas y que sean de carne buena y no la chingadera que me dio la otra vez, de seguro era carne de rata.

—¿Cómo va a creer usted eso mi jefe?

La vieja se esforzó en convencerlo, pero no lo logró.

La vieja Pancha ponía todas sus fuerzas en levantarse.

—¡Ah y tráigale una a esta pinche vieja!

—A ver tú tripón ayúdale a levantarse y tráela pa' cá.

La vieja no dio las gracias.

—¿A ver qué sabes de AEM?

Doña Lupe arrimó las tortas. La vieja guardaba silencio, miró la torta pero se le quitó el hambre.

—Nada.

Said sacó su Gumfield y disparó. La pierna izquierda de la vieja desapareció.

—¿Y ahora?

—Están en el León viejo.

La vieja Pancha se esforzaba en no mostrar dolor.

—Dime algo que no sepa. —Said apuntaba directamente a la cabeza.

—¿Por qué no le preguntas a tu padre?

Said bajó el arma. En el rostro se le notaba el recuerdo. La vieja sonreía.

—Sabes mucho pinche vieja.

La vieja no contestó. Lo miraba ahora sin miedo.

Said guardó el arma, empezó a comer sus tortas. La carne sabía horrible.

—¡Saben a la chingada estas tortas!

La tortera no sabía qué decir.

—Y yo con un chingo de hambre y mi vieja con sus pinches depresiones.

—Le-le puse la mejor carne.

Una llovizna de polvo comenzó a caer. Said se dispuso a retirarse, no le gustaban las lluvias de polvo.

—Son ciento cincuenta pesos y de los de la Federación no de los viejos.

Said sacó el arma, nunca se había sentido tan enojado como en ese momento.

El Mantecas se puso alerta. El arma seguía en pie. Un zumbido eléctrico y el gordo cayó sin vida. La tortera comenzó a correr pero no llegó muy lejos. A unos cuantos pasos de la vieja Pancha cayó. Su cuerpo no tenía cabeza.

Said se persignó y desapareció.

La vieja Pancha sonreía.

******

Megaciudad de los Aldamas había quedado atrás. Ángel Said caminaba por el viejo eje principal, olvidado y destruido desde la debacle del 2010, la Segunda Revolución. El León viejo era ahora un montón de ruinas olvidadas por la nueva sociedad, que había sabido tomar partido y aprovechar la dictadura de Martha Sahagún, quien ya tenía su puesto asegurado en la historia como la primera mujer dictadora. Las nuevas familias lograron así edificar Megaciudad de los Aldamas y convertirla en la segunda ciudad más importante del país. Pero no había podido deshacerse de su sombra, que siempre la perseguiría y se encontraría a un lado de ella. Eternamente ahí, recordándole lo que fue. Una sombra que comenzaba cruzando el Río de los Gómez, la frontera física entre Megaciudad y el León viejo, y se extendía hasta las Dunas de Satélite, el límite de la vieja ciudad. Más allá solo había muerte y desolación. Un León viejo condenado a albergar a parias y vagabundos, a la gente que no encontró un lugar en el nuevo orden social Sahagúnese. Destinados a vivir y morir junto con la vieja ciudad.

Ángel Said odiaba el viejo León, lleno de polvo por todos lados. Aún así podía ver en algunas partes nuevas pintas de consigna que tenía mucho tiempo de no haber visto, casi desde niño. «*Al movimiento ya nadie lo para*», podía leer claramente en letras rojas. No le cabía la menor duda, AEM estaba resurgiendo o quizás nunca había muerto, eso ya no importaba.

Los Artistas En Movimiento estaban de nuevo y había que sofocarlos antes de que el grupo de fanáticos que más poder había tenido en la Segunda Revolución volviera otra vez a intentar derrocar la dictadura Sahagúnense.

Quizá era el único grupo capaz de convocar una tercera revolución y tomar el control de la Federación de los Estados Mexicanos. Era una posibilidad que no estaba dispuesto a dejar que sucediera y por eso ahora se encontraba en el

León Viejo, frente a un destartalado vagón del SIT convertido en un lugar lo más habitable posible

******

El hombre lo miró de pies a cabeza. Era un viejo gordo, canoso y calvo que apenas podía moverse en una antigua silla de ruedas.

Ángel Said Cano sacó su Gumfield.

—¿Qué sabes de AEM? Y no me vengas con mamadas.

—Esos pinches artistas de nuevo —el viejo apenas si podía hablar— vete a la chingada.

Said hizo un disparo de advertencia.

—Dicen que tú y otros iniciaron todo, así que no me vengas con pendejadas papá.

—Yo ya no soy tu padre.

El viejo lo miró con odio.

—¿Quién te mandó conmigo?

—La vieja Pancha.

—Pancha… tengo años que no la veo. ¿Cómo está?

—Sin una pierna. —Said mostró su arma.

—Eres un hijo de la chingada.

Said tiro al viejo de su silla de ruedas y lo pateó.

—El pinche movimiento… el 2003… Políticas Culturales… Tierra Luna… Ochocientos… ahí comenzó todo.

El viejo deliraba.

Said lo acomodó en un rincón y apuntó a su cabeza. Su paciencia comenzaba a terminarse.

—Yo deserté hace mucho…

Said disparó a un brazo.

—En el Comité… Municipal… el del Campesino… en San Juan de Dios…

Said sonrió.

—Ya estás viejo hijo… pero estás más viejo que yo… pinches Cano… contigo se acabaron… a tí también te va a suceder lo mismo… tráeme mi alcohol…

Said le arrimó la botella y esperó hasta que el viejo terminara de beber todo el líquido, después disparó. La cabeza del viejo quedó hecha pedazos.

******

Llevaba horas esperando a que algo sucediera. Había pedido algunos informes a vagabundos que le confirmaron lo que su padre le había dicho. Ahora miraba como la única casa alumbrada de la zona se iba llenando de caras conocidas, lo que le llenó de pavor. Todos eran jóvenes, ninguno pasaba de los treinta, pero eran hijos de las familias que habían construido Megaciudad, hijos de las familias más influyentes que ayudaron al establecimiento de la dictadura Sahagúnense. No sabía que hacer, todo parecía indicar que AEM estaba de tras de todo, esos pinches artistas fanáticos que regresaban con sus críticas al poder, con su lucha para ser ellos quienes estén dirigiendo. Pero se encontraban ahí los Mena, los Placencía, los Alaniz, los Porras y Manrique y otros jóvenes de apellidos importantes. Y eso cambiaba todo, le daba un giro completo al asunto, ¿acaso ellos querían el poder? ¿Traicionarían a Martha Sahagún? No sabía que hacer, lo habían mandado a terminar con esto pero ahora que conocía todo el trasfondo no estaba seguro de cumplir la orden que le habían encomendado. ¿Qué diría? ¿Le creerían su descubrimiento? Pero mayor fue su sorpresa cuando vio aparecer a su hija y todos la trataban como si ella fuera quien organizó todo. Su propia hija parte de la traición. Entonces recordó que era general de la Defensa Nacional y que primero estaba Dios y la Nación. Se dirigió a la casa y agarró al primer muchacho que encontró y le disparó a quemarropa. Todos se pusieron alertas. Pero no supieron qué hacer cuando vieron que el disparó vino de Said.

—Traidores hijos de la chingada.

Todos se supieron descubiertos, ya no había nada que ocultar. Said miró alrededor, encontró equipo de transmisión, un escenario preparado para dar un discurso con un retrato de fondo de la primera dirigente de AEM, Lula Romero, como la habían conocido hace ya tiempo.

—¿Qué chingaderas quieren hacer?

Said apuntaba con su arma a todos.

Fue su hija quien contestó.

—Nos vamos a meter al canal del Gobierno para decirle a la nación que se acabó este pinche régimen, que todo esta listo y hay tropas por todos lados.

Said disparó y varios cayeron. Pero vio que no era el único armado y que todos apuntaban contra él.

—Ya nada se puede hacer papá.

—Yo ya no soy tu padre.

Said se sintió acorralado.

—Y qué mejor inicio que acabando con el secretario de la Defensa Nacional —decía el joven Mena.

Said comprendió su destino. Alguien disparó primero y las piernas de Said volaron en pedazos.

—La Nación desprotegida.

—Sahagún caerá pronto.

Said no iba permitir que lo mataran así, se llevó su arma a la sien, estaba a punto de disparar pero alguien le quitó el arma. Miró quién era. La vieja Pancha se encontraba a un lado de él sin su pierna, no parecía una vagabunda.

—¿Cómo estas hijo?

Said recordó una vieja cara. Después de tantos años volvía a ver su madre, pero el reencuentro le daba asco.

Miró fijamente el cuadro de Lula Romero.

—Así que a fin de cuentas, AEM sí estaba tras de todo.

Todos dispararon al mismo tiempo.

La hija de Said dio el tiro de gracia.

La vieja Pancha sonrió.

© Dorian Cano

¿Qué datos míos nuevos les pudo dar? Para no aburrirlos más. Me gusta *Alfa* y la CF pero también la escritura y lectura de todo tipo y género, que no ejerzo con la calidad que yo quisiera, pero con la práctica quien sabe… Recientemente me he encontrado en un dilema gratificante, un proyecto de incluir un número de 800 dedicado a la Ciencia-Ficción, he recibido colaboraciones como nunca antes, eso habla de que es un género que tiene aún muchos seguidores y que no esta muerto sino más vivo que nunca, con mucha disposición por parte de sus autores; algo que se me dificulta encontrar con la literatura de otros géneros…

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

ESCASEZ

Por Francisco Ruiz Fernández

Ésta es la primera vez que Alfa Eridiani publica un relato con estilo periodístico y el resultado es realmente interesante. También es un cuento sobre la avaricia y ceguera humanas, o una avaricia ciega que trata de sacar el máximo provecho de los recursos del planeta sin pensar si nuestro planeta aguantará ese planteamiento. ¿Lo hará? Veremos.

EL PAÍS, 15 de enero de 2025.
Se siguen buscando soluciones al problema del petróleo.
Nueva York. A. Martín.

El petróleo marca otra vez la sesión de la O.N.U. Los representantes de España y Portugal, tras el reciente hundimiento ante las costas de Oporto del *Enola*, han demandado mayores medidas de seguridad. La marea negra amenaza todo el litoral de Portugal y de Galicia, a lo que hay que sumar el reciente desastre del *Anuska* enfrente de las costas de la bahía de Ross, en la Antártida. En un intento de hallar una solución al problema, la petrolera Texacoil ha anunciado el desarrollo en sus laboratorios de California de una bacteria. Tal criatura, según los responsables de la compañía, podría devorar el crudo vertido en un escape. Hasta ahora las pruebas se han realizado en un medio controlado, pero ya se ha pedido permiso para desarrollar una prueba en el protectorado de la Antártida. La solicitud está sometida actualmente a estudio por el consejo permanente de la O.N.U. La resolución se hará pública en breves días, pero los grupos ecologistas ya han lanzado el grito al cielo [...]

LA RAZÓN, 3 de marzo de 2025.
La ciencia logra una nueva victoria sobre la contaminación.
L. Sánchez –Santo Domingo de Chile–.

Haciendo oídos sordos a la sinrazón y las protestas de los exaltados verdes, se han llevado a cabo las pruebas de la bacteria «comecrudo» en la base chilena Bernardo O'Higgings, en la Antártida. La experiencia ha concluido con un rotundo éxito, abriendo un horizonte esperanzador ante el oscuro panorama provocado por los últimos vertidos. En la prueba, siempre supervisada en nombre de la O.N.U. por un amplio equipo de biólogos especializados en situaciones de peligro bacteriológico, se demostró cómo los microscópicos soldados deshacían una mancha de crudo cercana a la base chilena. En un principio estaba previsto desarrollar el experimento en las inmediaciones de la base rusa Nikolai Gogol, pero ante las protestas del embajador ruso ante Naciones Unidas se optó por [...]

EL MUNDO, 27 de octubre de 2026.
La actividad solar causa sus primeros heridos en la Antártida.
Base Alfonso X, Antártida.

Parte del personal de la base española *Alfonso X* ha debido ser evacuado con carácter urgente, a causa de las quemaduras sufridas en la piel por varios componentes del equipo científico durante los últimos días. Se está procediendo de manera similar en gran parte de los campamentos de la zona. La explicación a todo ello está en la inusitada actividad desplegada por el sol a lo largo de la semana, agudizada por el aún importante agujero en la capa de ozono. Astrónomos consultados por *El Mundo* confirman que el sol atraviesa una etapa de turbulencias, desencadenando una tormenta solar de anormal intensidad (véase gráfico explicativo adjunto). La actividad en la corona se ha incrementado, lanzando contra el planeta descargas de radiación de alta energía. Diversas teorías tratan de [...]

INVESTIGACIÓN Y CIENCIA, mayo de 2030 (breves).

- El M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) anuncia el desarrollo de un campo de escisión espacio–temporal. El principio sobre el que se basa radica en la métrica de Minkowsky, y su aplicación cuántica a una región de espacio delimitada dentro de una urna electromagnética. Se ha conseguido, sometiendo una muestra de Uranio 238 a la acción del campo, alargar el periodo de semidesintegración en un 20%. Mediante un parámetro maestro que los miembros del M.I.T. han optado por denominar C.D.T. (coeficiente de distorsión temporal) se puede ralentizar y acelerar el avance del tiempo dentro de ese espacio confinado.
- Siguiendo con sus investigaciones sobre genética, y tras su exitosa creación de la *olioginis carnivorae* (más conocida como la «bacteria come petróleo»), la multinacional petrolera Texacoil anuncia su intención de investigar el otro lado del problema: una bacteria capaz de crear, a partir de materia orgánica y mediante procesos enzimáticos, crudo listo para su refinado. De lograrse tal avance, la actual amenaza que sufre el mundo por la escasez de crudo podría desaparecer.

INVESTIGACIÓN Y CIENCIA, abril de 2031.
Actualidad: *Actividad solar.*

Informes aportados por la sonda *Galileo III* describen una intensa actividad en la corona solar. Las protuberancias poseen dimensiones nunca antes contempladas. Así mismo, la aparición de nuevas manchas puede tratarse de otra señal de un fenómeno interno grave. Alguna de éstas poseen dimensiones que empequeñecen a las divisadas con anterioridad, como la abajo reproducida, de tipo G y de un diámetro estimado de 300.000 Km. (imagen cortesía de Javier Ruiz Fernández, Santander, Instrumento: T–s210/1205mm. Webcam Phillips

ToUcam Pro. Barlow 2x). Se ha convocado en Helsinki un congreso en el que se estudiará esta actividad solar, que ya se repitió cinco años atrás. En aquella ocasión [...]

Cristóbal C.C.

LA VANGUARDIA, 1 de abril de 2031.
La apertura de nuevos centros sociales solivianta a los vecinos del barrio gótico.
Pera Puyol, Barcelona.

La presentación ayer de la nueva sede de la organización *Liga Adventista Heliotrópica* ha sido la gota que ha colmado el vaso de la paciencia de los vecinos del *barri gòtic* de Barcelona. El colectivo se queja de la reciente proliferación en sus calles de sectas y grupos de extraña definición. El portavoz de los *Mossos d´Escuadra* afirma que no pueden hacer nada, dado que la *Liga* y el resto de las organizaciones han adquirido los locales de forma completamente legal, y que no está demostrado que realicen actividades delictivas. Sin embargo, la confederación de asociaciones de vecinos ha presentado una queja ante el defensor de pueblo catalán; en ella se describen supuestas actividades de captación desarrolladas por varias agrupaciones instaladas en el barrio, como la *Hermandad del Cieno* —organización adscrita a la *Iglesia de Dagón*—, de origen norteamericano. Carles Q. F., portavoz de la citada *Liga Adventista Heliotrópica*, se ha desmarcado de tales acusaciones alegando [...]

EL MUNDO, 12 de abril de 2031.
Ciencia (EFE).
Buenos Aires.

Científicos de la base polar de Esperanza (Argentina) han descubierto mutaciones en la fauna microscópica de Caleta Choza. Habiendo recolectado colonias de la ribera, se ha podido comprobar que en un porcentaje muy alto las bacterias recolectadas padecen cambios en su A.D.N., a veces de carácter fatal. Sin embargo varias cepas han sobrevivido, creando colonias de individuos inestables genéticamente, algo que ha sorprendido a los científicos. En estos momentos se investiga las posibles razones de esa resistencia a la mutación mortal, así como las causas de la misma. Acerca de ello, y desde el Instituto Oncológico de la Comunidad de Madrid, su presidente don Álvaro de las Matas [...]

OTRA DIMENSIÓN, Mayo de 2031 (breves).

- La *Liga Adventista Heliotrópica* ha ofrecido el día de ayer una rueda de prensa en sus instalaciones en el *barri gòtic* de la Ciudad Condal. El portavoz de la organización, señor Carles Q. F., ha declarado que los descubri-

mientos realizados en la Antártida el mes pasado no son sino una de las *señales*. Tales signos, prosigue, anuncian la llegada del fin del mundo y la implantación del caos termonuclear en la tierra. «El Sol, Helio, como padre de todo —ha declarado a nuestro reportero—, reclama sus dominios. Por ahora sus primeros acólitos se limitan a las bacterias ahora descubiertas en el Polo Sur, pero poco a poco la acción de esas llamadas tormentas solares se incrementará. En unos años todos estaremos sometidos a su reinado, y al fin la Tierra será purificada con el fuego divino». Tras estas controvertidas declaraciones se produjo un tumulto al invadir el local un grupo de vecinos con pancartas en las que se leía «Sectas no, trabajo sí».

INFORME TS–XXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 5 de abril de 2033.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.
Asunto: Obtención de petróleo no fósil (P.N.F.) a través de procesos enzimáticos.

Descripción:

Especificaciones teóricas del método desarrollado por los laboratorios de la empresa petrolífera Texacoil, colaboradora con el Gobierno de los EE.UU., para la síntesis artificial y controlada de petróleo a partir de materia orgánica no fosilizada. Las especificaciones técnicas están disponibles en el informe TS–XXXX.

Resumen:

Los siete años de investigación e íntima colaboración entre el personal de la empresa petrolífera Texacoil y personal científico del ejército de los EE.UU. han dado fruto. Se ha logrado, por primera vez en la historia, sintetizar mediante un proceso bacteriológico petróleo puro a partir de una substancia orgánica no fósil. En el actual estado de las investigaciones, el ratio de obtención/inversión de energía (eficiencia) aun es desfavorable, concretamente de 1 frente a 534'7. Se sigue investigando para lograr reducirlo e incluso invertirlo. El proceso se basa en una nueva cepa de bacterias modificadas genéticamente (especie bautizada *olioginis demiurgi*), que mediante un proceso enzimático generan como residuo de su alimentación petróleo. El caldo de cultivo está compuesto de una substancia plasmática de proteínas polisaturadas. En estos momentos la obtención de esas proteínas conlleva la mayor parte del gasto energético. El problema se está afrontando desde dos perspectivas: reducir el coste de la fabricación del suero por un lado, y modificar genéticamente las bacterias para que se puedan alimentar de una materia más barata, por el otro.

INVESTIGACIÓN Y CIENCIA, noviembre de 2034.
Actualidad: *La actividad solar se intensifica.*

La comunidad astrofísica se encuentra dividida ante la nueva actividad demostrada por el sol. Tal y como ya ocurriera hace tres años, el número de manchas solares de la fotosfera se ha multiplicado, hasta poder verse sin necesidad de instrumental específico. El campo magnético de algunas de ellas alcanza a multiplicar incluso por 5000 el del propio astro. La repercusión del fenómeno en los sistemas eléctricos de la Tierra [...]. Se ha descubierto en la cromosfera un trasiente solar de 0'3 diámetros solares que amenaza con elevarse hasta una altura cercana a la décima parte de la órbita de Mercurio, algo desconocido hasta la fecha. [...] No se llega a un consenso acerca del posible origen de este fenómeno. Una de las teorías especula acerca de un cambio en los flujos internos de plasma, dentro de la zona convectiva. Corrientes de gas en la capa que cubre el núcleo solar podrían generar campos magnéticos de tal intensidad que [...]

Cristóbal C.C.

LA RAZÓN, 27 de noviembre de 2034.
El fanatismo verde causa sus primeras víctimas.
L. M. Atienza –Madrid–.

Los laboratorios del I.T.E.R. sitos en Valdellós II, sufrieron ayer la violencia de un grupo de descerebrados que, en nombre de un ciego y fanático ecologismo, se niegan a permitir el avance de la ciencia. Los asaltantes, miembros de la *Liga Adventista Heliotrópica,* irrumpieron en el complejo arma en mano y, tras asesinar a dos guardias de seguridad y dejar heridos de gravedad a otros tres, procedieron a instalar explosivos en los laboratorios de fusión nuclear. Al grito de «Sólo el Sol es el padre dador de vida» expulsaron al personal científico que allí trabajaba, tras lo cual procedieron a la voladura del centro de control de las instalaciones. La petición conjunta de EE.UU., Inglaterra, Francia y España de considerar a esta organización como de carácter terrorista esta siendo debatida por el tribunal internacional de la O.N.U. La resolución se espera salga a la luz [...]

INFORME TS–XXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 30 de marzo de 2035.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.
Asunto: Obtención de P.N.F. (informe de avances 41).

Descripción: Consecución exitosa de una nueva sustancia base.

Resumen:

Estado de las investigaciones acerca de la obtención de una substancia plasmática económica para la sustentación de las colonias de *olioginis demiurgi*. Tras casi dos años de investigación, los avances están dando ya frutos positivos. Las nuevas cepas, creadas a partir de las muestras de colonias inestables de la Antártida, han dado resultados óptimos. El ratio actual de eficiencia es de 2'43, usando como materia prima un derivado del plasma sanguíneo, idéntico al de uso hospitalario, enriquecido con concentrados proteínicos sencillos. En el momento actual se intenta reducir el coste energético del propio proceso enzimático dentro de la bacteria, lo que redundaría en la mejora del coeficiente de eficiencia.

INFORME TS–XXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 30 de marzo de 2035.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.
Asunto: Obtención de P.N.F. (informe de avances 42).

Descripción: Combinación con tecnología de campo de éxtasis.

Resumen:

En colaboración con el M.I.T., el laboratorio de L.A. de Texacoil ha desarrollado una novedosa técnica híbrida de obtención de petróleo no fósil en un periodo de tiempo en extremo reducido. Si hasta ahora la aceleración del proceso de obtención de PNF se realizaba a través de métodos termodinámicos y químicos, gracias a la inclusión de un campo de escisión espacio–temporal (campo de éxtasis) se puede reducir el tiempo de días a minutos. El principio es muy sencillo: colocando una disolución de plasma enriquecido, en el que se ha inoculado una pequeña colonia de *olioginis demiurgi*. Ésta se introduce dentro del cofre de contención magnética que genera el campo, y se activa el mismo. Parametrizándolo con una *lambda* grande se consigue una distorsión temporal relativista que acelera el tiempo subjetivo dentro del sistema referencial del cofre. Así el proceso de creación de P.N.F. que en otras circunstancias puede alargarse por días se reduce a minutos.

COMUNICADO U-TS–XXXXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 23 de junio de 2035.
Hora de envío: 00:25.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.

Asunto: Ataque a los laboratorios de Texacoil, L.A.

Mensaje:

Señor, la forma en la que el ataque ha sido realizado no deja duda alguna acerca de la existencia de un topo dentro de la organización. Sabían por donde entrar, a qué hora y con qué material. Como usted ordenó, se han ocultado las bajas reales, así como tampoco se ha informado a la prensa de la repercusión real de la acción. Considero necesaria una limpia de personal: doy por hecho que resultará imposible deshacerse de todos, por lo que le sugiero el sometimiento del ya asignado a una serie de pruebas de fidelidad.

EL MUNDO, 24 de junio de 2035.
Internacional (Reuters)**.**
Los Ángeles, California.

El día de ayer, rondando la medianoche, los laboratorios de investigación bio–genética de la petrolífera Texacoil en Los Ángeles sufrieron un atentado por parte de la *Liga Adventista Heliotrópica*. En el asalto murieron los cinco miembros del grupo terrorista, así como uno de los guardias jurados. Según fuentes policiales, no hubo heridos. La acción terrorista pudo repelerse gracias a las medidas de seguridad de última generación de que dispone la empresa. En declaraciones a la prensa, el portavoz de Texacoil no ha concretado el posible objetivo del ataque, si bien [...]

COMUNICADO U-TS–XXXXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 5 de julio de 2035.
Hora de envío: 12:46.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.

Asunto:
Posible robo de material clasificado como «alto secreto» en los laboratorios de Texacoil, L.A.

Mensaje:
Anticipándose a las pruebas y chequeos, lamento informarle de la desaparición de un miembro del personal de laboratorio. El sujeto en cuestión, Christopher Phol Van Roy (S.S.N.: 065-32-0185), estaba asignado como ayudante de laboratorio de grado dos, desarrollando tareas de secuenciación de A.D.N. en la sección 2.3 (análisis de caldos de cultivo). Se registra una salida del sospechoso a las 11:34. Alegó enfermedad súbita de su hija. Una comprobación posterior reveló que posee el estatus civil de divorciado; su hija, residente en Bélgica, no mantiene relación alguna con su padre desde hace cinco años, según nos ha informado la Europol. Dado su nivel de acceso a material clasificado como alto secreto (tanto con cepas de la *olioginis demiurgi* como con la solución plasmática) se ha comprobado el listado de material, sin que se descubriera ausencia algu-

na. De todas formas ha sido lanzada una orden de búsqueda y captura al nivel de la Agencia.

COMUNICADO U-TS–XXXXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 5 de julio de 2035.
Hora de envío: 13:21.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.

Asunto: Robo de material clasificado como «alto secreto» en los laboratorios de Texacoil, L.A.

Mensaje:

Contrastando información con Europol y la Agencia Central de Información, se ha descubierto una posible relación del sujeto Christopher Phol Van Roy (S.S.N.: 065-32-0185) con la *Liga Adventista Heliotrópica*. Registrada su residencia y hallada vacía, todo apunta a que la dirección que figura en nuestros archivos se trata de un piso franco. En el servicio, sin embargo, se han encontrado muestras de una substancia oleaginosa de color negruzco. Ante tal descubrimiento se ha movilizado hasta el escenario un equipo N.B.Q., el cual ha procedido a aislar y encapsular dicha substancia. En estos momentos se procede a su análisis, aunque parece tratarse de P.N.F.

COMUNICADO U-TS–XXXXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 6 de julio de 2035.
Hora de envío: 16:06.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.

Asunto: Robo de material clasificado como «alto secreto» en los laboratorios de Texacoil, L.A. (anexo).

Mensaje:

Ha sido localizada una comuna en Santa Mónica perteneciente a la *Liga Adventista Heliotrópica*. Dentro se ha descubierto a trece individuos (dos hombres, cinco mujeres y seis niños) afectados de una enfermedad de sintomatología similar al cólera. Sufren un agudísimo cuadro de deshidratación, con vómitos y diarreas. Lo sorprendente radica en la naturaleza de la «deshidratación»: expulsan un líquido oleaginoso oscuro, denso y negro, con todo el aspecto de petróleo. Equipos N.B.Q. han procedido a aislar la zona. Se ha encontrado junto a una de las casas de la comuna una pequeña pero sospechosa mancha de petróleo, de un peso estimado de unos setenta kilos. Se ha decretado un área de cuarentena en torno a [...]

EL PAÍS, 15 de Agosto de 2035.
Amenaza de epidemia de cólera en plena California.
Nueva York. A. Martín.

Si bien aun no hay confirmación oficial por parte de las autoridades, todo apunta a que una epidemia de cólera se ha desatado en los alrededores de la ciudad de Los Ángeles. El foco no ha sido revelado, pero bien podrían estar en Santa Mónica, población que sufre el mayor número de afectados. Los detalles concretos de la epidemia no han sido revelados, en tanto y cuanto que todos los enfermos son internados o en hospitales militares o en alas reservadas y vigiladas por personal armado. Corren extraños rumores, entre los que destaca la extraña coloración y consistencia de los líquidos evacuados por los enfermos. El pánico cunde entre [...]

INFORME TS–XXXX, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de los EE.UU., 15 de agosto de 2035.
Remitente: Capitán Samuel J. Makintosh.
Destinatario: General Jackson T. Lewis.
Asunto: Epidemia de *olioginis demiurgi*.

Descripción:
Informe sobre los avances en el estudio de las características de la infección de *olioginis demiurgi*.

Resumen:
Los últimos avances en el estudio de la plaga confirman los peores temores. El interior del cuerpo humano brinda unas condiciones óptimas para el desarrollo de la bacteria. El periodo de incubación es apenas de horas, tras las cuales aparecen las primeras hemorragias y diarreas de crudo. El contagio se realiza tanto por líquidos y alimentos, como en el cólera normal, como a través del aire. Se está investigando a marchas forzadas con algún antibiótico o *cocktail* de fármacos capaz de detener o ralentizar el proceso de descomposición del afectado. Tal descomposición, una vez infectado, queda consumada al cabo de treinta y seis horas, si bien la muerte del individuo acontece a las doce. Como detalle, informar que el P.N.F. obtenido es de la mejor calidad.

LA VANGUARDIA, 21 de septiembre de 2035.
Norte América, un continente que agoniza sometido por un microorganismo. La amenaza se cierne sobre Centro América.
Jaume Montans, Barcelona.

Hoy se ha alzado un silencio sepulcral sobre EE.UU. Las cifras de muertos bailan según una fuente u otra, pero se teme que cerca del 80% de la población haya muerto, convertida en crudo. Junto a los seres humanos, han sucumbido

a la nueva peste negra tanto animales como plantas. Las imágenes de satélite muestran extensiones de pesadilla en las que el negro es el único color presente. La plaga ya ha traspasado la frontera de México. México D.F. ha solicitado ayuda internacional para alimentar y proporcionar alojamiento a los cientos de miles de refugiados que [...]

LA RAZÓN, 30 de noviembre de 2034.
Editorial: *Con uno solo bastó.*
L. M. Atienza –Madrid–.

Hace poco menos de dos milenios un anciano judío, exiliado en una perdida isla griega, tuvo una visión. Él y sus discípulos transcribieron a papel aquella alegórica visión, que pasó a la historia bajo el nombre de Libro del Apocalipsis. En él se describe cómo Dios, de la mano de cuatro jinetes, destruye a la humanidad. Pues bien, sólo ha hecho falta uno, tan diminuto que nada más puede verse a través del microscopio. Un jinete que con su imparable cabalgar ya ha devorado toda América y amenaza al mundo entero, dado su avance imparable a través del océano Pacífico. ¿Cuánto tiempo tardará en desembarcar en Europa? Nadie lo sabe, pero comprobando su velocidad puede que nos encontremos ante las últimas Navidades de la Humanidad.

COMUNICADO XX-XXXX-AS, clasificado como «Alto Secreto», gobierno de España, 30 de noviembre de 2035.
Hora de envío: 23:55.
Remitente: Capitán Armando Landeras Mota.
Destinatario: General Juan Luis Villa Pérez.

Asunto: Comunicado de carácter global de cooperación, proyecto Arca de Noé.

Mensaje:

> Siguiendo los dictados de la O.N.U., y gracias al legado obtenido de la Inteligencia Norteamericana y el exiliado M.I.T., el proyecto Arca de Noé ha sido dado a conocer a todos los gobiernos del planeta. Como puede comprobar en el anexo 1, tal proyecto consiste en un sistema de cúpulas herméticas de campos de éxtasis en las que se guardará tanto muestras secuenciadas de A.D.N. del 50% de la fauna y flora conocidas, como de arte y cultura globales. Cada país se encargará de la selección de material a almacenar. Así mismo, junto a este material, se permitirá salvar a grupos escogidos de individuos. El proceso de selección [...]

NOCHE DE NAVIDAD DE 2035

—Señor, todos los sistemas listos para el cierre.

—Perfecto, Villa. ¿Está todo el personal en sus puestos de reposo?

—Así es, señor. Nada más usted y yo permanecemos despiertos.

—En ese caso… dejémonos ya de formalidades y permíteme invitarte a un último trago, Juanlu. No podemos saber cuanto tiempo transcurrirá hasta que despertemos. ¿Whisky, no?

—J&B, como siempre, Ar. ¿De veras crees que esto apunta tan mal? En algún momento eso se quedará sin alimento. Entonces debería morir. Es de lógica.

—La lógica no creo que tenga mucho que ver con *eso*. Además, si se queda sin alimento ¿qué quedará para nosotros? Bah, de todas formas, ¡salud!

—¡Salud!

—Feliz Navidad, Juanlu.

—Oh, mierda, sabes que *odio* la… bueno, ¿qué más da ya? Feliz Navidad, Armando. Espero que los secuenciadores de A.D.N. y las matrices generadoras de biosfera sean capaces de funcionar cuando despertemos.

—Deja eso y bebe el whisky, o nunca más te volveré a invitar, capullo.

11 DE FEBRERO DE 2050

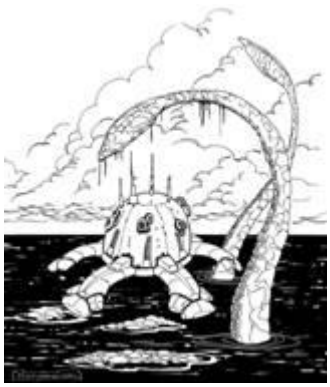
La portilla disimulada en la pared de roca se abrió por primera vez en quince años, descubriendo una oquedad de paredes metálicas. De su interior, precedida de un zumbido eléctrico, surgió una rampa estriada que se desplegó buscando el contacto del suelo. Tras unos pocos segundos en vilo hizo contacto: los micrófonos que insertados en sus laterales captaron un sonido apagado, húmedo. En una sala a cientos de metros bajo tierra, hermética, protegida por un escudo de éxtasis, tres hombres escuchaban con ansiedad los sonidos que surgían de los altavoces. El chapoteo hizo que los tres entrecruzaran miradas. No podían darse por vencidos, al menos no todavía.

Siguiendo el plan, el operario tecleó e introdujo las órdenes en el ordenador: un nuevo rumor surgió del interior de la cueva artificial. Esta vez, junto al sonido de moscardón eléctrico hubo un apagado tintineo de engranajes. Con lentitud calculada, una forma extraña y brillante surgió a la luz del sol. Una criatura de metal y plástico, erizada de antenas y dotada de varios objetivos. Estos no paraban de moverse, escrutando todo cuanto les rodeaba. En el centro de control las pantallas se llenaron con las imágenes que enviaba la sonda. La desesperación poseyó a los tres hombres al ver lo que los monitores mostraban: el negro gobernaba el mundo, un negro oleaginoso e ilimitado.

La trampilla por la que el robot había surgido formaba parte de una pequeña colina. En otros tiempos ese otero dominaba una amplia extensión de terre-

no, una llanura llena de matorrales bajos y arbustos. Por aquel entonces un riachuelo de aguas cristalinas cantaba con delicadeza a unos quinientos metros. Ahora todo aquello había desaparecido, oculto bajo una capa de negrura uniforme. Nada se movía, nada se alzaba de entre el mar de espeso líquido. El anemómetro de la sonda indicaba la presencia de una ligera brisa; el termómetro anunciaba un calor casi de horno. Lejos, hacia el horizonte, el aire temblaba a causa de los espejismos provocados por el intenso calor. En el cielo brillaba un sol extraño: su color parecía más apagado de lo normal, como enfermo. La lente enfocó y aplicó un potente zoom. La imagen del sol creció en los monitores, revelando una superficie cancerosa: las manchas solares poco a poco devoraban al astro, amenazándolo con su destrucción. Uno de los hombres activó el análisis de radiación y el escáner de frecuencias. Tal y como temía, las lecturas sobrepasaban los parámetros normales. El Sol estaba enfermo, y su cáncer contagiaba a la Tierra.

La atención de la sonda regresó de nuevo al campo que la rodeaba. Los detectores de movimiento habían revelado algo bajo la superficie del mar de petróleo. En el centro de control y protegidos bajo un domo de éxtasis, tres pares de ojos se clavaron, intrigados y nerviosos, en las pantallas. Se estaba formando una burbuja en la superficie del petróleo. El calor, sin duda, generaba movimientos de convección en el líquido, y ellos originaban esos gases. La sonda avanzó flotando hacia el bulto. Además de sus cadenas, que la otorgaban estabilidad sobre un firme sólido, disponía de un sistema de flotadores diseñado para avanzar en semejantes circunstancias. Se aproximó hasta quedar casi al lado de la burbuja. Ésta crecía a ojos vista. Un murmullo de inquietud llenó la sala. El hombre que estaba al mando sugirió la idea retirar la sonda ante la posibilidad de que sufriera daños: el crudo podría explotar en cualquier momento, dado el calor reinante. Decidieron esperar a ver que ocurría: se suponía que el vehículo podía soportar ese maltrato.



Otras burbujas surgieron en torno a la sonda, rodeándola. De una de ellas surgió un tentáculo, que se alargó hasta acariciar la superficie del robot. Con sorpresa, los hombres vieron a través de las cámaras que el pseudópodo no dejaba rastro alguno en el metal. Desconcertados, ordenaron a la sonda que saliera de ahí lo más raudo posible. El robot hizo girar sus cadenas e inició la retirada.

Una de las cámaras captó cómo otra burbuja empezaba a surgir justo ante la boca de la portilla, aun abierta. En silencio los tres hombres se cruzaron miradas, el temor brillando en los ojos de todos. Ordenaron que ésta se cerrara, dejando afuera la sonda. Pero antes de que la puerta asegurara el pasadizo ya había un pseudópodo investigando su interior. Mientras, decenas de formas bulbosas surgían del mar de petróleo. Las que rodeaban la sonda se acercaron más y más, más y más. De

repente, en la penumbra de la sala de control la imagen en los monitores se movió con alocada brusquedad: habían alzado en vilo al robot.

La conexión se perdió.

Los tres hombres se estaban mirando unos a otros. El gemido perentorio de una alarma inundó la sala: algo estaba atacando los niveles superiores del complejo.

© Francisco Ruiz Fernández

Txisko, además de escritor, coedita junto a Santiago Eximeno *Qliphoth* y, recientemente, ha lanzado un nuevo proyecto editorial llamado *Ma-Ycro* (ver detalles en la sección de noticias). Su penúltimo relato, *HE VISTO UN ÁNGEL* lo ha publicado en TauZero #6 (http://www.utopika.cl/).

Sitio De Ciencia-Ficción
http://www.ciencia-ficcion.com el referente ineludible de la ciencia-ficción en español

Poesía

SONETO GALÁCTICO.

ANDRÓMEDA.

Por Guillermo César Celi

Guillermo nos ofrece hoy un poema apasionado, el de un enamorado por su dama.

Torbellino azul violeta quiero estar
Girando en el mar de explosiones
Derramar como galaxia mis pasiones
Y apearme a besos de su Alpheratz
En burbuja de amor he de viajar
Entre nebulas sorteando protones
Llegaré y romperé los eslabones.
La conquistaré con la venía del cuasar
Reina encadenada en el espacio
Tus betas y gammas me dan aliento
Tus espirales colores son mis deseos
Nuestro amor del caos será el remanso
Quemaremos helio en el hoyo negro
Será placer e infinitos excesos.
…ser tu Perseo.

© Guillermo César Celi.

Guillermo César Celi en méxicano pero trabaja en los Estados Unidos.

La página de los bien informados:

http://www.stardustcf.com/

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

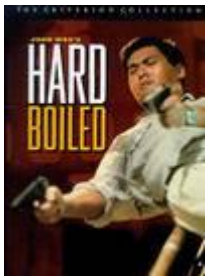
Artículos

PAYCHECK

Por Víctor Conde

***Paycheck* ha decepcionado a numerosos aficionados, aún a pesar de contar con buenas críticas. Víctor Conde nos desmenuza las claves de este desengaño. Tal vez la explicación esté en haber elegido a un director que antepone su propia personalidad al espíritu del material con el fin de mantener contentos a sus fans.**

Yo creo que uno deja de ser un artista cuando abandona o detiene de alguna forma su proceso creativo. Es precisamente la capacidad que tienen algunas personas para crear nuevas cosas o enfoques a partir del mismo material de partida, lo que hace que su trabajo sea original y, en última instancia, copiado por otros. Pero cuando llega un momento en tu carrera en que ya has dado todo lo que tenías que dar, en que te cuesta encontrar ideas nuevas para seguir avanzando, tiendes a apoltronarte en los convencionalismos que tú mismo has convertido en costumbres, y lenta pero indefectiblemente te vas convirtiendo en un artesano.



A **John Woo** le ha pasado algo parecido durante los últimos diez años. Tras un comienzo fascinante en su país de origen, donde se labró una merecida fama de hombre espectáculo a base de dirigir mangas en imagen real (*THE KILLER, HARD BOILED, THE YOUNG DRAGONS...*) se convirtió en alguien conocido por el gran público. Un director que le prestaba tanta atención a la estética de la imagen que daba igual lo que te estuviera contando: lo importante era *cómo* lo contaba, cómo retorcía los cuerpos de sus actores hasta hacerles parecer dibujos animados en un demencial carrusel de explosiones y cargadores de capacidad semi-infinita.

Entonces, algún directivo de las altas esferas decidió que podía ganar dinero con ello, y esa fue la bala que mató a **John Woo**.

Fagocitado por la industria estadounidense, el antaño desconcertante director, capaz de congelar la acción en torno a momentos imposibles (dos hombres armados que se apuntan a quemarropa, y que en lugar de apretar el gatillo y acabar con su enemigo de una vez, prefieren soltar largas parrafadas pseudo-existencialistas justo en ese momento crítico), pasó a arrendar su arte para ilustrar guiones del más puro estilo *impact-movie* occidental. Tras visionar «perlas» del calibre de *BLANCO HUMANO* o *BROKEN ARROW*, me extraña leer los comentarios que las revistas de cine de

este país le dedican a **Woo**, ya que todas lo tratan de maestro, de esteta de la violencia, de gran cineasta del cine de acción... cuando **Woo** lo único que se limita a hacer es dirigir con oficio, dosificando las claves visuales de su cine a lo largo de todo el metraje para regocijo de sus fans. Uno ya no va a ver una película suya pensando en descubrir algo nuevo, sino tratando de adivinar en qué momento va a salir volando la palomita, cuándo visitará el protagonista la iglesia, y cuándo se van a apuntar cara a cara con pistolas que tardarán un buen rato en descargarse.

En el caso de la película que nos ocupa, *PAYCHECK*, esta adecuación forzosa de la estética a los gustos del director resulta contraproducente. Basada, como todo el mundo sabe, en un cuento del maestro (esta vez sí) **Dick**, nos narra en clave de cine de acción las aventuras de un ingeniero en busca de tres años perdidos en su memoria, con el concurso de una misteriosa doctora y de un no menos misterioso sobre. Si la película la hubiese dirigido, pongamos por caso, **Neil Jordan**, es bastante probable que hubiese prescindido del torrente de acción física para convertirla en acción intelectual, de suspense, que en principio es lo que uno espera cuando le van a contar las aventuras de un ingeniero informático. Pero **Woo**, a sabiendas de lo encasillado que está en un determinado tipo de cine, hace que el protagonista tenga el impresionante físico de **Ben Affleck** (en lugar de un **Antonio Resines**, seguramente el ideal más

próximo a la idea de currante empresarial que **Dick** tenía en mente), e incluye una escena donde le vemos... ¡practicar kendo! Ya nos está dejando claro que la parte que más le interesa del personaje, como siempre, es la física. Que da igual que le persigan agentes del FBI, sicarios de la malvada corporación de turno o asesinos a sueldo, que él dispone del suficiente fondo como para darles una paliza a todos, salir huyendo en una moto realizando acrobacias, o saltar de una rampa a una cortina y deslizarse elegantemente hasta el suelo a lo **Errol Flynn**. Y aquí es donde uno empieza a dejar de creerse la historia...

Verán, no me molesta que los cuentos de **Dick** se interpreten en clave de cine de impacto, pero esto se puede hacer bien (*DESAFÍO TOTAL*) o mal (*PAYCHECK*). Cuando la clave está en que un don nadie descubre que en realidad es un agente secreto —entiéndase en su vertiente heroica que tanto prodiga *Hollywood*— que ha olvidado su pasado, uno puede situar a un actor conocido por su faceta de superhéroe frente a la cámara, y orquestar a su alrededor una

sinfonía de caos y peleas sangrientas. Hay excusa argumental para ello. Pero no en el caso de *PAYCHECK*, donde la acción hubiese requerido un tratamiento quizás más íntimo, más de suspense, en lugar de la violencia desenfrenada a lo **James Bond**.

Otra gran laguna en las facultades de **Woo** es el tratamiento

de los personajes femeninos, que en esta película se hace patente en la caracterización de **Uma Thurman**. **Rachel**, su alter ego en la acción, no es una mujer, sino otro hombre con peluca. Uno no entiende cómo **Jennings** (el personaje de **Ben Affleck**) se puede haber enamorado de semejante marimacho, que igualmente salta y dispara y hace equilibrios sobre la moto cuando se le exige, sabiendo que realmente es una bióloga molecular. Y nunca, además, ha sido más innecesario un personaje femenino en una película, porque... ustedes traten de imaginarse la trama sin la presencia de **Thurman**, y verán que funciona perfectamente. Que ella está allí sencillamente para sujetarle el sobre al protagonista cuando se le cae, o acompañar a la palomita de marras al final.

En fin, que no se diga que la película me ha desagradado hasta el extremo de no encontrarle ningún valor positivo: es interesante la idea de los objetos contenidos en el sobre, que el protagonista se ha enviado a sí mismo tras ver el futuro (¡) —aunque, puestos a tener mala idea, ¿por qué no se envió una carta explicando directamente de qué iba todo el asunto?—. Y si los malos realmente ven peligrar su negocio de quinientos mil millones de dólares, ¿por qué no contratan un batallón de ingenieros para que arreglen la máquina en tiempo récord al principio de la película, en lugar de encargarle el trabajo a *un único informático*, que tardará un montón en subsanar el fallo? ¿Será aquel el cuñado del presidente de la empresa, y cobrará por horas?

Esta película es la confirmación de que un guión puede malograrse cuando todo —la trama, los personajes, la estética— se subyuga a los requerimientos de la imagen. Cuando se contrata a un director que carga con el San Benito de tener que anteponer su propia personalidad a la integridad del material con el que trabaja, porque si no sus fans van a protestar. Y esa es la peor prisión para un artista. ¿Cuándo se darán cuenta los cientos de imitadores del director de Hong Kong que, de tanto homenajearle, han acabado por convertir sus trucos en algo pasado de moda? ¿Cuándo dejará de una vez **Woo** de hacer volar palomas y satisfacer a sus fans, y se concentrará en encontrar algo nuevo que defina su cine?

© Víctor Conde

VÍCTOR CONDE (Santa Cruz de Tenerife, 1973) estudió Psicología e Imagen y Sonido y trabaja como programador de sistemas. Aunque su llegada al mundo de la ciencia-ficción es relativamente reciente, ha publicado en diversos medios este último año, incluyendo las revistas 2001 y Gigamesh, Visiones 2001, Artifex Segunda Época, y un nutrido grupo de fanzines y revistas electrónicas. Entre sus novelas se encuentra la serie de aventuras *Piscis*, *PISCIS DE ZINTHRA* y *ARENA*, y, como no, *EL TERCER NOMBRE DEL EMPERADOR*.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

HACEDOR DEL FUTURO

Por Carlos Bancayán Llontop

Carlos Bancayán nos introduce en este artículo a la vida y obra de *Arthur C. Clarke*, uno de los grandes clásicos de la CF junto a *Asimov*, *Heinleim* y *Vance*. Confío en que disfruten del artículo.

Miles de años atrás dos grupos de humanoides rivales se enfrentan entre sí sangrientamente; uno de los antropoides, el más fuerte y ágil, coge una rama caída a manera de garrote y con él instintivamente aporrea y hace huir a sus adversarios; en el júbilo de la recién inventada arma, la arroja hacia lo alto, donde la magia del cine la convierte en una hermosa y sofisticada nave espacial que a los compases del melodioso *Danubio azul* surca el espacio rumbo a Japeto, enigmático satélite del planeta Júpiter...

Es así como empieza *2001: Una Odisea Espacial*, novela-film que conmocionó multitudes de todo el mundo en el año 1.968. Su autor, **Arthur Clarke**, nació en Minehead, pueblo costero de Somerset, Inglaterra, el 16 de diciembre de 1.917.

Cuando niño, precozmente trazó un mapa de la luna con un telescopio de fabricación casera. Tras acabar sus estudios secundarios marchó a Londres en 1.936 para trabajar como funcionario. Durante la *Segunda Guerra Mundial* fue Teniente de Vuelo e instructor de radar (aparato que recién se difundía). Terminado el conflicto, estudió en el prestigioso *King's College* de Londres, donde en 1.948 obtuvo honores de primera clase en Física y Matemáticas.

Científico destacado, fue dos veces director de la *Sociedad Interplanetaria Británica*, miembro de la *Academia de Astronáutica*, de la *Real Sociedad de Astronomía* y de muchas otras organizaciones dedicadas a la ciencia.

En 1.945 publicó un artículo estableciendo los principios del satélite artificial que tanto auge proporcionó, una vez desarrollado, a las comunicaciones internacionales, las que a su vez propiciaron el moderno avance de las ciencias, el comercio, la política, el deporte... Como merecida retribución, la órbita de satélites artificiales ubicada a 42 mil kilómetros alrededor del planeta es llamada la *Orbita Clarke* por la *Unión Astronómica Internacional*.

En su notable libro *PERFILES DEL FUTURO* establece tres famosas leyes, la primera de las cuales dice: «*Cuando un distinguido científico de edad madura*

afirma que algo es posible, es casi siempre correcto». Haciendo honor a su afirmación, en 1.954 escribió al Dr. **Henry Wexler**, por entonces Jefe de la *División de Pronóstico del Tiempo* en los Estados Unidos, acerca del uso de satélites para predecir los cambios climáticos. Fue así que **Wexler** se convirtió en el impulsor de los cohetes y satélites que hoy nos permiten saber con suficiente anticipación el camino de los huracanes y si habrá o no sol durante nuestro paseo dominical.

Clarke contrajo matrimonio con la americana **Marilyn Manfield** en 1.953, pero la unión duró sólo seis meses. «*El matrimonio era incompatible —diría—. Fue prueba de que yo no era del tipo matrimonial, aunque pienso que todo el mundo debería casarse alguna vez*».

Es autor de cincuenta libros, de los cuales unos veinte millones de ejemplares se han editado en treinta idiomas.

Su primer cuento se tituló *PARTIDA DE RESCATE*, y fue publicado en la popular revista *Astounding Science* en 1.946.

Por su doble condición de científico y escritor, es característica saltante de su obra la capacidad de anticipación. Así, en *SILENCIO POR FAVOR* teoriza un sistema de supresión de sonidos que ya se emplea en la actualidad. En *EL HOMBRE QUE ARÓ EL MAR* presenta un método sencillo y eficaz para la extracción de minerales. *EL VIENTO DEL SOL* describe minuciosamente y de manera plausible la estructura y el funcionamiento de un velero solar y *EL ALIMENTO DE LOS DIOSES* es una inteligente especulación acerca de los espectaculares aunque no tan inofensivos adelantos transgénicos en la industria alimentaría.

Aquella descollante ciencia de **Copérnico** y **Galileo**, la astronomía, aparece preferentemente en la creación de **Clarke**. *LA ESTRELLA*, *premio Hugo* 1.956, es un relato impresionante que trasfunde astronomía y religión. En 1.980 vuelve a ganar el *Premio Hugo de Novela* con *FUENTES DEL PARAÍSO*, donde relata la construcción de un ascensor espacial de 36 kilómetros de altura. *FLUJO DE NEUTRONES* es una entretenida extrapolación acerca de los efectos de las mareas generadas por una estrella de neutrones.

También las inteligencias artificiales ocupan un destacado lugar en su producción. HAL, el ordenador que pierde la razón porque sus creadores le ocultan el verdadero motivo de la misión espacial, es la verdadera estrella de la famosa *Odisea 200l*. En este libro el autor propugna la existencia de un sistema de alarma plantado por una civilización extraterrestre, su-

mamente desarrollada, para detectar nuestra salida de la barbarie. Décadas adelante extiende el argumento y escribe *2010: ODISEA DOS*, *2060: ODISEA TRES* y *3001: ODISEA FINAL*.

En *LOS NUEVE MIL MILLONES DE NOMBRES DE DIOS*, las numeradoras aceleran el sagrado trabajo milenario de los monjes tibetanos. *MARQUE F DE FRANKENSTEIN* describe el advenimiento de una novedosa variedad de vida electrónica.

Sería difícil encontrar la faceta de la ciencia-ficción que no haya explorado **Clarke**. *LA FLECHA DEL TIEMPO* elucubra sobre las inquietantes huellas de un viaje en el tiempo. La famosa *ENCUENTRO CON MEDUSA* y su descripción de las formas de vida jupiterinas, es magistralmente recreada en *TENSIÓN EXTREMA*. *ANTES DEL EDÉN* plantea una forma de vida en el polo sur de Venus. *CAZA MAYOR* y sobre todo *CRIATURAS ABISALES* ofrecen una sobrecogedora visión de cómo podemos estar compartiendo el planeta con otras inteligencias completamente diferentes a las nuestras: las que habitan las profundidades del océano.

UN PASEO EN LA OSCURIDAD representa la faceta del terror clarkiano al describirnos los monstruos que acechan en las profundas tinieblas del espacio.

Más también la obra de este brillante británico es matizada por el humor irónico y sutil. En *JUEGO DEL ESCONDITE* un hombre solitario se las arregla para derrotar él solito a un crucero espacial. *SUPERIORIDAD* es la crónica de cómo perder una guerra disponiendo del mejor armamento. H*ÁGASE LA LUZ* enseña cómo asesinar a alguien con un telescopio sin darle con él en la cabeza. Y *¿QUIÉN ESTÁ AHÍ?* es una encantadora historia de fantasmas espaciales.

En 1.962, **Arthur Clarke** fue galardonado con el prestigioso premio *KALINGA* concedido por la *UNESCO* por su meritoria labor de popularización de la ciencia. Entre sus numerosas preseas se incluye *Premio a los Escritores Científicos AAS Westinghouse*, el *Premio Bradford Wahsburn* y los premios *Hugo*, *Nebula* y *Campbell* otorgados a su gran novela *CITA CON RAMA* (una misteriosa, avanzada nave absolutamente solitaria, de procedencia desconocida, repleta de portentos, se dirige inexorablemente hacia el Sol).

Su invención del satélite de comunicaciones le ha proporcionado también muchos honores por parte de distinguidas instituciones científicas.

Clarke es aficionado a la fotografía y a la exploración submarina, que según afirma, permite experimentar la maravillosa sensación de la ingravidez. Reside en Sri Lanka desde 1.956, y desde 1.970 una dolencia del sistema nervioso lo incapacitó para la escritura. Continuó produciendo al dictado, sin em-

bargo, muchos de sus mejores libros, y además en 1.989 publicó *DÍAS MEMORABLES: UNA AUTOBIOGRAFÍA DE CIENCIA-FICCIÓN*.

Arthur Clarke, escritor y científico, ha puesto su poderosa y audaz inteligencia al servicio del futuro para que el hombre pueda cumplir mejor su profano ministerio de pequeño hacedor del Cosmos.

© Carlos Bancayán Llontop

Carlos Bancayán Llontop es peruano, cursó estudios de ingeniería civil, profesión que no ejerce por dedicarse a la poesía, el magisterio y el periodismo. Actualmente forma parte del grupo Velero 25, grupo que se dedica al estudio de la ciencia-ficción peruana.

Bibliografía:

Realizar una bibliografía exhaustiva de **Arthur C. Clarke** es harto laborioso, por ello hemos preferido realizar una selección de sus obras más conocidas.

- **2001: Una odisea espacial;** Plaza & Janés; col. Jet nº 185/4.
- **2010: Odisea dos**; Ultramar, col. Ciencia Ficción.
- **2061: Odisea tres;** Plaza & Janés; col. Jet nº 185/3.
- **3001: Odisea Final;** Plaza & Janés; col. Jet nº 185/5.
- **Cánticos de la lejana Tierra**; Plaza & Janés; col. Jet 126.
- **Cita con Rama**; Ultramar; col Estelar nº 23.
- **Cuentos de la taberna del ciervo blanco;** Alianza; col. Libro de Bolsillo nº 687.
- **Cuentos del planeta Tierra;** Ediciones B; col. Vib nº 17/1.
- **Fuentes del paraíso;** Bruguera; col. Naranja nº 103.
- **La ciudad y las estrellas;** Edhasa; col. Nebulae nº 5.
- **Regreso a Titán;** Ultramar; col. Ciencia Ficción nº 45.
- **Relatos de diez mundos;** Edhasa; col. Nebulae nº 3.
- **Tras la caída de la noche**; en colaboración con Gregory Benford; Ediciones B.
- **Venus Prime I;** Plaza & Janés; col. Jet; 171/1.
- **Venus Prime II;** Plaza & Janés; col. Jet nº 171.
- **Claro de Tierra;** Edhasa; col. Nebulae nº 12.
- **Las Arenas de Marte;** Edhasa; col. Nebulae nº 9.
- **En las profundidades;** Ultramar; col. Ciencia-Ficción nº 91.

Filmografía:

- **Dos mil diez: Odisea dos**; Peter Hyams, 1984.
- **2001, Una odisea del espacio**; Stanley Kubrick, 1968.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

UN FUTURIBLE PARA LA CIENCIA-FICCIÓN ESPAÑOLA

Por Rodolfo Martínez

La ciencia-ficción en España está pasando un momento dulce en el que no solo se reactiva la publicación de este tipo de obras, sino que, además, están nuevos autores españoles dentro de las colecciones del género. Sin embargo, aún queda mucho trecho para que este tipo de literatura se popularice en España. Seguramente, ese paso se dará cuando surja un autor que escriba para lectores no acostumbrados a una lectura continuada del género que nos ocupa.

Hay situaciones en las que el optimismo parece inevitable. Y da la impresión de que ésta es una de ella. Si le echamos un vistazo al panorama actual de la ciencia-ficción española, es fácil ver que nunca hemos estado en un momento mejor. Las colecciones profesionales dedicadas al género rondan ya la media docena y todas, o casi, parecen interesadas en la inclusión de autores españoles entre sus páginas. Otro tanto ocurre con las revistas. Si a eso unimos una buena cantidad de editores que podemos calificar de *semiprofesionales* y que se nutren en exclusiva de la cantera nacional, es fácil ver que atravesamos el mejor momento que ha vivido hasta ahora el género en nuestro país.

Y sin embargo, tampoco es un momento que se pueda calificar de bueno, no nos engañemos. Seguimos moviéndonos en los márgenes, atrayendo públicos minoritarios y con tiradas que, salvo alguna que otra excepción, resultan ridículas si las comparamos con las que tienen los libros de ciencia-ficción o fantasía en países cercanos y en mercados que, sobre el papel, no son muy distintos del nuestro.

Seguimos siendo la hermana pobre de la literatura nacional, muy lejos aún del «primer mundo» del mercado editorial. Pero nuestras expectativas van mejorando lentamente y, lo que es más importantes, no hay retrocesos en esas mejoras. Poco a poco, paso a paso, quizá demasiado lentamente, vamos saliendo de una situación que parecía eterna.

Junto con el optimismo surge la duda, el temor: ¿se frustrará este proceso, tendrá esta vez la fuerza suficiente, el empuje necesario para mantenerse? ¿Llegaremos alguna vez a tener la suficiente «masa crítica» para atravesar las fronteras de la marginalidad?

Creo que sí. Quizá no hoy ni el año que viene. Pero probablemente sí dentro de esta década. En algún momento de un futuro no muy lejano, la ciencia-ficción dejará de ser literatura de guetto y asentará sus reales con firmeza junto al resto de la literatura comercial de este país.

¿Y cómo será esa ciencia-ficción? Ya decía **Arthur C. Clarke** hace muchos años que lo único que podemos predecir sobre el futuro es nuestra incapacidad para predecirlo. Sin embargo, especular es inevitable, casi diríamos que obligado si hablamos de un género como la ciencia-ficción definido precisamente por su vocación especulativa.

Si la ciencia-ficción quiere ser rentable comercialmente debe desnaturalizarse.

¿Y qué quiere decir eso?

El mayor obstáculo que se encuentra un lector no acostumbrado al género cuando trata de acercarse a él es la sensación de haber entrado en una película a mitad de la proyección, en un idioma extranjero y con subtítulos mal sincronizados. Si es lo bastante inteligente percibirá tal vez que se le está escapando una cantidad enorme de información (con lo cual posiblemente llegará a la conclusión de que esa información se le escapa porque no se está comunicando del modo correcto), pero lo más probable es que piense que se está enfrentando a un galimatías que carece por completo de sentido.

La ciencia-ficción es autorreferencial. Toda literatura lo es, por supuesto, o citando a **Umberto Eco**: «los libros siempre hablan de otros libros, y cada historia cuenta una historia que ya se ha contado». Pero al contrario que el resto de la literatura, los referentes de la ciencia-ficción apuntan siempre, o casi, hacia ella misma. Con el paso de los años, ha ido creando una serie de arquetipos que utiliza una u otra vez (a veces los retuerce, otras los parodia, otras simplemente los explora) y que son reconocidos por los lectores habituales al primer vistazo: nadie necesita explicar qué es un imperio galáctico, una mente-colmena, un robot con las tres leyes, un mundo post-catástrofe, un implante neuronal... Todo eso se da por sabido, con la ventaja de que puedes explorar aspectos de él hasta ahora inéditos sin necesidad de embarcarte en explicaciones interminables: puedes jugar con los arquetipos, hacerlos evolucionar, homenajearlos, parodiarlos, darles la vuelta en la confianza de que el público aficionado, los que «están en el ajo», los captarán a la primera sin mayores problemas.

Eso no hace de la ciencia-ficción una literatura peor o mejor que otras. Pero tiene la consecuencia inevitable de que los que están en el ajo son una minoría. Y si la ciencia-ficción pretende encontrar un hueco comercial viable no puede hablar para la minoría, ese es un lujo que no puede permitirse. No puedes pretender vender veinte mil ejemplares de una novela cuyo disfrute, incluso cuya comprensión depende de haber estado leyendo ciencia-ficción durante la mayor parte de tu vida como lector.

¿La solución? La que apuntaba unos párrafos más arriba: la desnaturalización, el perder buena parte de lo que ha convertido a la ciencia-ficción en lo que es para quedarse sólo con lo esencial, únicamente con aquellas piezas que

permitan reconocerla como ciencia-ficción sin que eso suponga un obstáculo para su difusión entre un público lo bastante amplio. Caminos como el del tecno-thriller, la fantasía histórica, el cyber-western, la ucronía... todo ello arropado por un envoltorio que huela a best-seller y que sea fácilmente vendible. Y teniendo siempre en cuenta que el elemento de ciencia-ficción existente en la novela debe ser uno solo, nunca más (viaje en el tiempo, genética, robótica, poderes paranormales, pero no mezcles unos con otros) y que se pueda resumir con sencillez en una o dos frases publicitarias.

No estoy diciendo nada nuevo, por supuesto. Ese es el camino que ha emprendido desde hace años **Michael Crichton** con un éxito más que considerable: una literatura que, para los aficionados, es fácilmente reconocible como ciencia-ficción (por más que a veces pueda parecernos una ciencia-ficción un tanto «descafeinada») y que para el gran público es, simplemente, otro best seller más, con algunos elementos que quizá rocen los límites de lo posible, pero pese a eso identificable perfectamente con una literatura realista, lineal y sin complicaciones. El perfecto producto de evasión.

Si la ciencia-ficción española quiere encontrar un hueco comercial viable, tendrá que seguir, tarde o temprano, ese camino. Deberá, en buena medida, «descafeinarse». No por completo, está claro, porque entonces dejaría de ser ciencia-ficción, pero si lo bastante para que el nivel de cafeína en el brebaje resulte soportable para quienes no están acostumbrados esa extraña sustancia.

Y creo que lo hará. No temo equivocarme si afirmo que en breve asistiremos al nacimiento de lo que podríamos llamar «ciencia-ficción generalista» española. Como tampoco creo que me equivoque si digo que, en unos años, esa será el tipo de ciencia-ficción dominante en nuestro país, al menos a nivel de ventas.

Parece una conclusión descorazonadora, ¿no? Algo así como aquello de «ganar el mundo y perder el alma» de que hablaba **Pablo de Tarso**. Para que la ciencia-ficción funcione en el mundo de ahí fuera debe renunciar a una buena parte de lo que la hace ser ciencia-ficción.

Sí. Pero eso no quiere decir que la ciencia-ficción de siempre, la que aspira por encima de todo a ser ciencia-ficción y no otra cosa, la que busca sus referentes dentro de ella misma, vaya a desaparecer.

Seguirá donde ha estado siempre: relegada a pequeños editores y a públicos minoritarios. Seguirá siendo la hermana pobre de las letras españolas: con la diferencia de que a esa hermana pobre le habrá salido un pariente muy rentable.

Pero ese primo ricachón debería tener mucho cuidado. Porque con todas sus ínfulas y todas sus ventas, existirá única y exclusivamente porque también existe otra ciencia-ficción, la que se las apaña para sobrevivir mal que bien con un puñado de lectores. Porque al fin y al cabo, es ella la que explora los nuevos

territorios, abre los nuevos caminos y trata de encontrar las nuevas fronteras. Es ella la que por primera vez reflexiona, especula, se plantea preguntas, la que no teme llevar las cosas a sus últimas consecuencias. Sólo cuando ella ha hecho todo eso puede llegar el primo adinerado y popularizarlo.

Sin su pariente pobre la ciencia-ficción con vocación de best seller no existiría: no tendría lugar alguno del que tomar las ideas. Así de simple.

Es un pobre consuelo, si se lo piensa un poco.

Implica, entre otras cosas, que si como escritor alguien quiere ganarse la vida con la ciencia-ficción, tiene que renunciar a hacer buena ciencia-ficción. No estoy hablando de que renuncie a ser un buen escritor, podrá hacer buenas novelas, novelas interesantes, incluso excelente literatura, no lo discuto en ningún momento. Pero tendrá que renunciar a hacer una ciencia-ficción que explore todas las posibilidades que ofrece el género y conformarse con usar una o dos, y con cuidado, no vaya a ser que ahí fuera no la entiendan, no les llegue, no les guste.

Puede orientarse hacia el best seller, hacia la literatura comercialmente atractiva. O podrá hacerlo hacia lugares más prestigiosos y su nombre quizá aparezca en los suplementos literarios como el de un autor a considerar. Y podrá hacerlo sin renunciar a su condición de escritor de ciencia-ficción: todo lo que tiene que hacer es atenuarla, rebajarla, hacerla asequible, quizá camuflarla en alguna ocasión.

A lo único a lo que tiene que renunciar es una bagatela: a hacer buena literatura que, al mismo tiempo, sea buena ciencia-ficción.

© Rodolfo Martínez

Rodolfo Martínez, además de asturiano, es escritor. Entre sus obras se encuentra *La sonrisa del gato*, reseñada como una de las mejores novelas españolas en *Las cien mejores novelas del siglo XX* de *La Factoría de Ideas*. Su cuento *Atraviesa el desierto* apareció originalmente en francés en la antología *Utopiae 2002* y en septiembre de 2001 publicó junto a otros 9 autores un cuento escrito a «diez manos» en la revista francesa *Galaxie*. Así mismo tiene una columna, *Visiones Digitales* en *Bibliopolis: crítica en la red* (http://www.bibliopolis.org/). Su publicación más reciente es su novela *El sueño del Rey rojo*.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

CHICHONI

Por Luis Bolaños

Luis Bolaños rinde un homenaje a Chichoni y sus dibujos en este artículo. Para ello, ha elegido esta caratula de la revista «*Glamour Magazine*» con múltiples capas: manipulación genética, alquimia, conquista de los espacios interiores de un planeta, dilatadas estancias subterráneas, maquinarias con regusto a medias gótico, a medias steampunk, y mucha acción y sensualidad.

Gracias a *Fierro*, esa inolvidable revista de cómics, conocí los primeros dibujos de **Chichoni** potentes, impactantes y tan creativos que abrían universos insospechados, densos en ramificaciones, en bifurcadas pautas sustentadas por mecanismos de funcionamiento probablemente exótico pero nutridos por una lógica interna que presentíamos implacable. La persistencia de *Columba*, *Skorpio*, Ediciones de la Flor, *Ediciones de La Urraca* y otras iniciativas permitía y alentaba la aparición de maduros artistas como **Nine**, **Solano**, **López**, **Altuna**, **Fontanarrosa**, **Trillo**, **Grondona White**, los **Breccia**, **Tabaré**, algunos llegaban interpretando los códigos de la ciencia-ficción de una manera tal que ya nunca abandonarían nuestro recuerdo, y como no **Chichoni**, artista insigne capaz de resonar armónicamente con los temas de la CF… y era argentino, latinoamericano, más cercano a nuestros sueños e ilusiones.

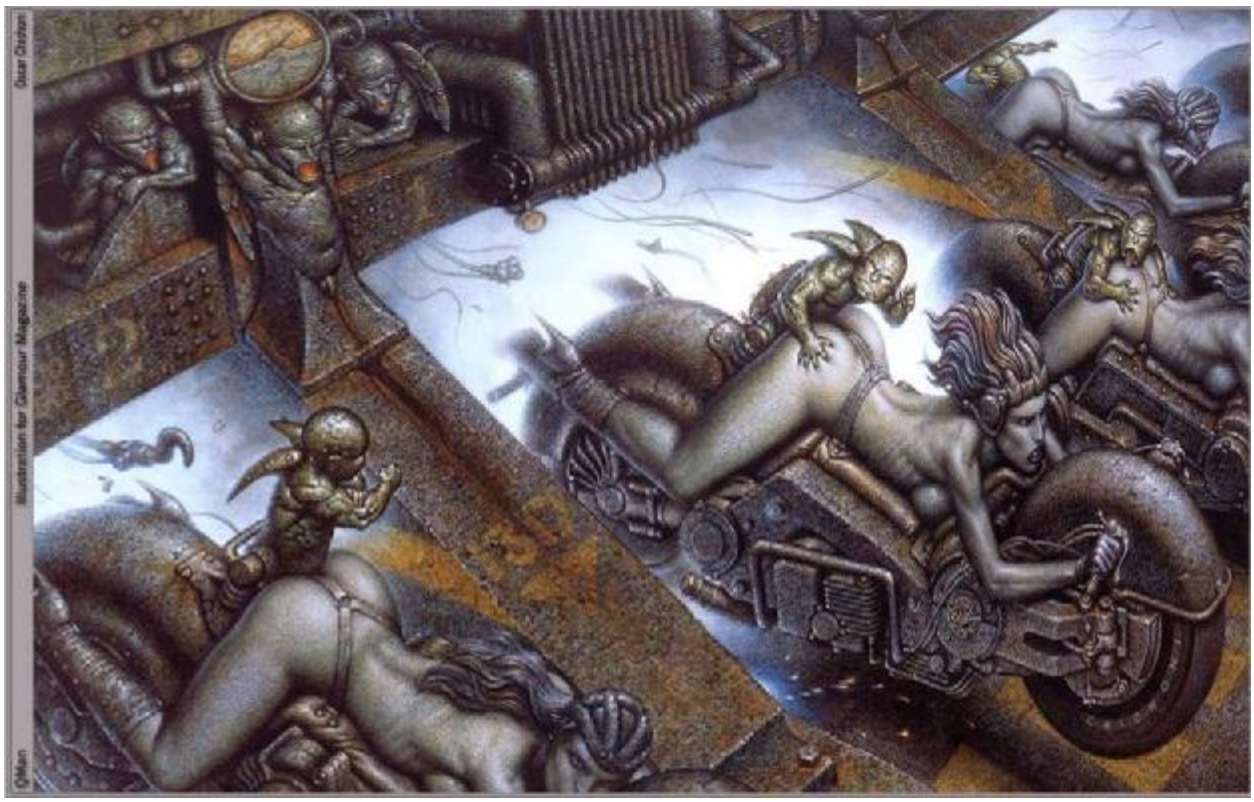
Su obra me sedujo inmediatamente, cada dibujo era como una pesadilla muy consciente impregnada de un surrealismo sabroso, teñido de un barroquismo exquisitamente concebido que ya querrían para si muchos diseñadores de escenarios hollywoodienses, afincado en un fértil onirismo concatenado a explosiones de significado múltiples; y sin embargo en medio de la detallada planificación el delirio destellaba.

La capacidad para sugerir más allá del campo del dibujo anonadaba, casi como si fuese un momento, segmento o vislumbre de un mundo vasto y colosal que esperaba por ser explorado y narrado. Y esa mixtura entre metales vivientes erosionados por el uso y el óxido, rocas vibrantes, maderas turbadoras, ayuntamientos carnales increíbles, sistemas informáticos a lo *Monthy Pitón* (evocando a *Brazil* de **Terry Gillian**) y belleza femenina desaforada sacudían emoción y sentimiento.

El que presentamos en *Bitimagen*[1] es típico, el misterio está servido y viene envuelto en tantas capas que implica manipulación genética, alquimia, conquista de los espacios interiores de un planeta, dilatadas estancias subterrá-

[1] *Bitimagen*es la sección dedicada a la belleza femenina, expresada en la temática de ciencia-ficción y fantasía a través de diversas manifestaciones de arte gráfico en *Velero 25* (http://www.geocities.com/perucf/).

neas, maquinarias con regusto a medias gótico, a medias steampunk, y mucha acción y sensualidad: expresada en esa briosa arrancada (los enchufes y cables aún oscilan en el humo celeste) de las motos (la única que captamos completa de tan perfecta deslumbra con sus biocomponentes) y en esos diablángeles sicalípticos que intercambian gestos obscenos mientras se incrustan entre las posaderas de las conductoras.



El corte en diagonal y los números de los boxes dobles: 1317 y 1318, nos empujan a suponer que la línea de inicio se extiende por kilómetros y la masa de participantes se cifra en decenas de miles, que lo que muestra es un breve destello, quizás un ritual competitivo semejante a un acto religioso, de una sociedad compleja y dinámica, y empezamos a deducir y expandimos los límites de la imaginación al compás de los detalles: metal orgánico organizado en jerarquías, semivivo inmóvil, asociado móvil, vinculación estrecha de los procesos productivos y los procesos vitales, a tal punto que se confunden el músculo y la máquina, sin transiciones explicativas pero si sensibles (obsérvese la canaleta oxidada por donde gotea desde el pene de los biorobots que dan la orden de partida, los ácidos y líquidos de su metabolismo especial).

Y finalmente, la cereza del postre: las cuatro mujeres perceptibles, clones grises y hermosas con seguridad de mente abierta, dispuestas a gozar ya sea con la velocidad y/o el sexo, ávidas y atentas, reclinadas sobre los cojines ergonómicos de sus bikes, apoyando sus botas de tacones de aguja en los soportes traseros y sus manos en los manubrios, con la mirada puntiaguda y los

haces musculares tensos que empiezan a brillar con la pátina del sudor, pero eso si conservando la suave redondez del placer transparentándose en su silueta.

© Luis Bolaños

A Luis Bolaños lo conocemos del nº 6, es sociólogo pero no fanático, consultor del Ministerio de Educación, realizó Estudios de Impacto Ambiental e investigaciones sobre Psicobiología, y da clases en un par de universidades e institutos. Además de un apasionado de la ciencia-ficción, codirige, junto a Victor Pretell, Daniel Mejía e Isaac Robles: Velero 25 (http://www.geocities.com/perucf/), también es responsable con Victor de los ejemplos cimeros que exponen del arte gráfico relacionado con la fantasía y la cienciaficción.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

LA DÉCADA PRODIGIOSA DEL FÁNDOM DE CIENCIA-FICCIÓN EN CHILE. UNA VISIÓN PERSONAL. 3ª PARTE.

Por Luis Saavedra V.

En esta tercera y última parte, Luís nos sigue relatando las actividades del fándon pero ya lo hace como observador externo pues no se dedica a la organización activa de eventos sino que dirige un taller de escritura que, pasado el tiempo, lo cambiaría por la edición de un fanzine, *Fobos*.

5.- Faneditor, otra vez

Luego de una retahíla de grandes eventos, de lidiar con los gustos de muchos buscando el consenso, me di cuenta que estaba cansado de todo, que no quería ya participar de grupos y asociaciones y me sentía desilusionado. Por otra parte, en el año 1.996, antes del *5º Encuentro*, habían comenzado a funcionar los talleres de *Ficcionautas Asociados*, en unas dependencias del Pueblito del Parque O'Higgins, en Santiago de Chile, una instancia que **Gabriel Huamán** y **Roberto Alfaro** (a la derecha en la foto; el de la izquierda no es **Gabriel** sino **René Weber**) aprovechaban para dar clases de modelismo e historieta, respectivamente. En ellos no era nada nuevo como una forma viable de hacerse de un ingreso económico. A pesar del lugar (que era algo así como unas pequeñas bodegas bajo las graderías de la elipse del Parque), tenía las características de un centro cultural administrado por la rama juvenil del *Club Rotario*. Ambos talleres sesionaban solo los días sábados y tenían pocos alumnos. Comencé a ir como una forma de ver a amigos y conversar con ellos, pero al cabo de un rato, caí en la cuenta que había un enfoque diferente allí, lejos de la parafernalia que representaban los eventos. Un taller pequeño con pocas pero valiosas personas podía hacer mayor diferencia que un gran espacio abierto y aún lo creo.

En alguna forma ya lo había pensado, pero no lo recordaba. En 1.991, junto a un grupo de amigos, realizamos un taller de literatura de género al cual nombramos rimbombantemente el *Clarion chilensis*; es que solo teníamos unos 20 años. Ordenado en sesiones donde se recorría la historia de la ciencia-ficción norteamericana y se criticaban los escritos disponibles, no pasó más allá de cuatro o cinco sesiones, a partir del 14 de julio de 1.991, aunque tenía un ambicioso programa de actividades como publicar en *Wonderlands* los cuentos resultantes e ir incorporando más gente. La inexperiencia y la abulia acabaron con él.

Cinco años después, sondeando entre la gente que conocía, pude reunir a media docena de interesados y el 23 de marzo de 1.996 realizamos la primera sesión alrededor de una mesa vieja y polvorosa. Esta vez, solo deseaba difundir la ciencia-ficción a un nivel de lector y explicarla en términos de los movimientos e influencias que la desarrollan como forma de literatura popular. Comencé citando los ensayos de **Tzvetan Todorov**[2] y **Harry Belevan** sobre el fantástico, para complementarlas con **Bassa** y **Freixas** que la modifican y perfeccionan, sin dejar de lado el lado psicoanalista de **Marie Langer** y **Eduardo Goligosky**, ni el ensayismo de **Kinsgley Amis**. Al final de la sesión, todos estaban aburridos pero yo estaba feliz. De allí en más, fueron dos largos años.

El taller de ciencia-ficción tenía una cuota modesta de cinco dólares mensuales, en ese tiempo, pero solo **Marcelo López** y **Julio Pichuante** estuvieron al día —el primero pagó sus cuotas hasta el año 2100—, mientras que el resto o sencillamente ignoraban mis lloriqueos o los suyos terminaban convenciéndome de no cobrarles. En los años que funcionó, sesionando cada sábado, se entregaron cerca de 1.000 fotocopias a cada asistente lo que constituye, aún hoy, una base de datos impresionante del género para cualquiera. La primera temporada llegó hasta noviembre y se concentró, principalmente, en explorar la historia y desarrollo de la ciencia-ficción desde sus protoinicios hasta el fantástico norteamericano, pasando por sus definiciones hasta las diferentes tendencias en el mercado anglosajón. De las cuatro o cinco personas que formaron el núcleo del taller, casi todas comenzaron teniendo un conocimiento escueto del género.

En el *5º Encuentro* aproveché para promocionar la existencia del taller, pero solo un tipo se sintió verdaderamente interesado. Me dijo que venía de Curicó y estudiaba Letras en la *Universidad Católica de Chile*. Yo, metido en uno de esos días que lo único que tienen de bueno es el fin, lo agarre a chanza diciéndole que lo mejor era que quemara sus escritos. Después de soportarme en una conversación malsana de cinco minutos, le di el cómo y el cuándo nos reuníamos para el *Taller* y prometió que iría sin falta y que me enviaría alguno de sus cuentos. Lo vi partir sin muchas esperanzas, eso de «iré de todas maneras» ya lo había escuchado antes… Y así fue, **Pablo Castro** no se incorporó sino hasta dos o tres sábados después, pero sí había cumplido con enviarme uno de los cuentos. Inmediatamente se destacó del resto del grupo por el manejo literario que tenía. Quizás suene apresurado para un tipo que ha publicado muy pocas cosas, en un medio casi inexistente en Chile, pero es el más prometedor escri-

[2] Los detalles de estas obras se encuentran en la bibliografía.

tor de su generación con dos premios de género (*Fixion2000* y *Terra Ígnota 2002*) y la traducción de su cuento *Exerion* para la antología *Cosmos Latinos* (2.003), entre otros.

En diciembre de 1.996 se publica un fanzine llamado *Vientos de Irem*, de número único está dedicado a la vida y obra de **Howard Philips Lovecraft**, en particular, y la literatura maravillosa, en general. La editaba la *Liga Lovecraftiana*, creada en 1.990, y su editor fue **Sergio Fritz**, con artículos que incluían a un gótico **Patricio Alfonso** entre otros. Una publicación erudita y de gran disfrute sobre la literatura del horror material e inmaterial.

Para 1.997, el *Taller* se había afianzado con una asistencia estable de 6 personas y de ser una instancia solo para la revisión histórica del género, ahora también se incorporó la posibilidad para el análisis de cuentos. El primer semestre tuvo 16 sesiones, comenzando desde el 15 de abril, orientado a los autores anglosajones y las expresiones de género en otras latitudes, y el segundo contó con 18 sesiones, desde el 2 de agosto, y en el que se revisaron tópicos como las ramas de la ciencia-ficción y la obra *Visiones Peligrosas*. Si tuviera que hacer un balance de ese año diría que se logró que los asistentes tuvieron cuenta cabal de lo que se trataba de suplir: como lectores, una apreciación estética y crítica en la lectura de obras fantásticas, en general, y de ciencia-ficción, en particular, y como escritores, aunque no todos participaban de esta parte, un desarrollo en las aptitudes de cada cual, en especial de **Pablo Castro**. No obstante, resentí el esfuerzo, dado que durante 1.996 y 1.997, todas las semanas había tenido que preparar el tema del sábado, sacando fotocopias, memorizando y leyendo cuentos para su análisis. Asimismo, los asistentes fueron declinando en su interés y participación.

También en 1.997, haciendo un paréntesis, **René Weber** consiguió un fondo concursable para realizar el *Primer Encuentro Nacional de Vampirología*, una muestra de 43 ilustradores y 8 películas, entre el 11 y el 19 de octubre de 1.997. Los dineros provenían otra vez de *FONDART* y se realizaban con motivo de los 100 años de la primera publicación de *Drácula* de **Bram Stoker**, que contó con un extracto del monólogo *De Vampiro, la Decadencia del Vampiro Tercermundista*, de **Malcom Leiva**. Un evento que si bien no tiene pito que ver aquí, sí se relaciona con el giro que **René** le dio a su vida como productor de eventos y que culminó con *Fixion2000*. De ese mismo año y en ese mismo concurso *FONDART* consta el ignoto *Primer Encuentro de Cómics e Ilustración de Fantasía y Ciencia-ficción de Magallanes*, auspiciado por la *Universidad de Magallanes*, en la *Sala de Exposiciones de la Gobernación Provincial*, en Punta Arenas, entre el 6 y el 14 de octubre de 1.997. En ella se dictaron conferencias y talleres de acceso libre, así como también visitas a colegios. El evento estuvo

organizado por **Rodrigo Elgueta Urrutia**, con participación de artistas como **Marco Espiridión** y **Juan Vásquez**. Más detalles no se disponen de él.

1.998 marca otro quiebre de esquemas en mí. Comenzó regularmente: aunque aún tenía toda la voluntad para realizar las sesiones, la verdad era que el cansancio me estaba pasando factura. Para esta vez, las sesiones pasaron a ser 16 e incluían desde una revisión a la obra de **Roger Zelazny** hasta la CF española. También incluí, aunque lo había hecho en el segundo semestre de 1.997, sesiones con personajes invitados como una forma de soslayar elegantemente la responsabilidad de algunas charlas. El comodín usado era **Patricio Alfonso**, del colectivo *Freaks*, entre otros muchos, un tipo muy versado en literatura fantástica con predilección por lo gótico. **Patricio** tocó temas como el biomorfismo en el género, referido a toda criatura cambiante y el mito de *Frankenstein*. Inevitablemente, el *Taller* estaba perdiendo sentido para mí, principalmente debido a que ya no tenía ni tiempo ni material para distribuir entre los asistentes, secundariamente porque estaba en una etapa en que me sentía descontento con todo, lo que incluía mi trabajo, estilo de vida y proyectos, y me hacía falta una renovación. Sentía que ya jugaba a copiarme y no entregaba ni recibía nada original. La sesión del 11 de julio el *Taller* de apreciación literaria de ciencia-ficción finalizó su último ciclo, no sin antes entregar el primer número del fanzine *Fobos*, completando un largo periplo circular.

Fobos era un viejo anhelo que había nacido en 1.991, cuando **René Weber** y yo presentamos un proyecto de revista de ciencia-ficción al *FONDART*. El proyecto no fructificó pero fue la base para el fanzine en 1.998. *Fobos* era la palabra perfecta, sincretismo que reunía la fantasía y la ciencia-ficción, debido a que significa miedo, es uno de los hijos del dios Marte y también la luna del Planeta Rojo. *Fobos* estaba pensado para aprovechar la actividad que se venía dando en el *Taller*, con los cuentos que **Pablo Castro**, **Marcelo López** y **Marcelo Garrido** habían o estaban escribiendo; de alguna manera, la generación de recambio que tanto buscaba comenzó en ellos, a pesar de lo larvaria que era. En principio, se distribuía gratuitamente en Chile, y carecía de una gran calidad de impresión (fotocopiado), tampoco disfrutaba de una distribución decente (casi de mano en mano y en librerías de viejos) y se propuso tener por norte la difusión del género fantástico y el apoyo a la producción literaria en castellano, en general, y en Chile, en particular. Aún tiene una periodicidad ideal trimestral, esto es, cuatro números por año y su versión en papel cuenta con alrededor de 44 páginas y se compone de un editorial, un relato, un artículo principal, 3 columnas llamadas *vociferando* y una sección de noticias… No obstante todo lo anterior, ya convertido en un cínico pragmático, nunca cifré grandes esperanzas en el fanzine; de hecho, en el editorial del número uno, decía claramente que no me comprometía con aspiraciones de nin-

guna clase y «me haré el firme propósito de no superar el número uno». No sé si afortunadamente, pero hubo un número dos, y luego un tres.

Para esas mismas fechas (enero de 1.998) data el número 1 de *Quantor*, la misma publicación que había tenido también su primer número uno en 1.991, editada por *Sochif*, un nuevo intento de la asociación para reflotar el producto estrella. Esta vez, la edición era en mejor papel y casi todo el material era nacional, pretendía salir cada tres meses y en su portada contaba los precios para Chile, Argentina y México (¡?). En sus páginas había cuentos y artículos de **Carlos Raúl Sepúlveda**, **Arthur C. Clarke**, **Máximo Carvajal** y **Marcelo Velasco**, entre otros. El segundo número se editó en julio de 1.998, donde se repetía la misma fórmula del anterior con cuentos de **Asimov**, **Sepúlveda**, **Carvajal** y **Velasco**. De ambos solo son rescatables los relatos de **Sepúlveda**, que siempre ha sido un estilista virtuoso con una narración lenta y poderosa. No habrá otros números hasta el año 2.002…

El año se cerró con el número 3 del fanzine *Fobos* (diciembre 1.998), más sólido y confiado, con el cual me sentía muy cómodo y era como un pequeño vehículo en una ancha carretera solitaria, viajando a gusto con solo dos escasos colaboradores estables: **Paul Bruna** en cine y **Ronny Tobar** en gráfica. En sus noticias se reseñaban dos obras de ficción más para el bestiario del género chileno: *Chile en Llamas*, de **Darío Oses**, que es una obra de política-ficción en un futuro polucionado donde el general (r) Augusto Pinochet agoniza lentamente, desencadenando conflictos en clave de sátira; y *666 Hijos de la Ceguera*, de **José-Christian Páez**, sobre la búsqueda iniciática de **John** que decide volver a Chile para recabar información para una novela, pero termina encontrando datos sobre la relación entre el fin de los tiempos y la globalización. De este mismo año se reseña la colección de cuentos *El Cazador y otros relatos*, de **Marcelo Rioseco**, muchos de corte fantástico o levemente fantástico; los mejores son el que da título al libro, sobre un asesino llamado *El Oscuro* que es perturbadoramente incógnito, y aquel donde relata las visiones de un **Bernardo O'Higgins**, padre de la patria chileno, sitiado en Rancagua, que solo ve demonios. Las dos primeras obras son contingentes y mediáticas, y todas están mediocremente escritas y no revisten mucho más interés que el bibliográfico… Al final, buscando *algo*, renuncié a mi trabajo y me despedí de los talleres del Parque O'Higgins.

En 1.999, Chile se hunde irremediablemente en una crisis económica y yo me helaba hasta el tuétano en una habitación de dos por dos, debido a mi genial idea de trabajar freelance. Lamentablemente, después de algunas pellejerías, terminé volviendo al redil del oficinista, acabando con mi búsqueda griálica de ese *algo* que faltaba en mi vida. Ese año salieron 4 números más de *Fobos*, sumando colaboradores y sin repetirse ningún escritor, aunque plagiando al-

gún material que traduje. Artículos rescatables de este período son *Ensamble Frankenstein* de **Patricio Alfonso** (una exhaustiva deconstrucción del monstruo), *La próxima ola*, de **Roberto de Souza** (una interesante exploración sobre la ciencia-ficción de origen étnico), *Preludio a la Edad de Oro: Ciencia-ficción Chilena, 1900-1959*, de **Andrea Bell** y **Moisés Hassón** (sin comentarios) y La *Realidad Subjetiva: Dos novelas de Greg Egan*, de **Reinaldo Avendaño**. Sobre la ficción no hay mucho que decir, *Fobos* siempre ha tenido baja calificación general en relatos. ¿Algo rescatable? *La llegada* de **Reinaldo Avendaño**, quien desde el número 7 ha escrito su columna de impecable desempeño y que vino a darle el peso crítico a la no-ficción que *Fobos* necesitaba; también en el mismo número, **René Weber** se hace cargo de la sección de noticias (*El Ojo de la Pirámide*), dándole un giro decadente con su estilo «la ciencia-ficción es una mierda». ¿Alguna novedad? Desde el número 7 *Fobos* tuvo portada fotocopiada en color y la cantidad de páginas aumentaba constantemente.

También hay que reseñar en 1.999 la *Fan Expo '99*, que se realizó los días 4 y 5 de diciembre en el *Salón Bulnes* de la *Universidad de Santiago de Chile*, y estuvo organizada por el colectivo *AFAN*. De corte no comercial, reunió a varios grupos de aficionados de *Star Wars*, *Star Trek* y otros, y pretendía ser una reunión de todas las tendencias del fantástico con influencias de sagas literarias y cinematográficas para suplir la falta de instancias como convenciones y encuentros. No dispongo de más detalles.

El nuevo milenio —algunos siguen discutiendo que empezó el 2.001, la verdad es bastante bizantina— comenzó para *Fobos* en marzo de 2.000, en cuyo contraportada traía un pequeño aviso sobre el *Primer Salón Internacional de Cómics, Ciencia-ficción y Fantasía, Fixion2000*. El evento, que estaba programado para 1.999 pero ítemes presupuestarios lo demoraron un año, fue producido por **René Weber**, y apoyado por **Juan Carlos Cabrera**, y pretendía ser el primero en su clase en constituirse comercialmente. Para **Weber**, el tema no era para nada ajeno, como productor de los *Encuentros de Ficcionautas Asociados* había acaparado gran experiencia y se dio cuenta que podía vivir de ello, ya en 1.995 había producido el ciclo de cine Cyberpunk, entre el 5 y 6 de agosto, al que le seguirían el ciclo de cine Kaijú, maratones de cine de horror, el encuentro de vampirología, diversas convenciones de *Los Archivos Secretos X* y otras tantas conferencias sobre ufología. Era un paso lógico saltar a la categoría de los mega-eventos. Diseñado a manera de los que se producían en EE.UU., España y Argentina, donde se podían encontrar stands de venta de cómics, libros y todo tipo de coleccionable, tuvo por invitados a los guionistas de cómics **Dennis O'Neal** y **Alan Grant**, como los más importantes, mientras que los asistentes podían elegir en una buena agenda de actividades como charlas, música en vivo, ciclos de cine, presentaciones de publicaciones. Con respecto al género, se organizó un concurso de relatos nacional cuyos jueces fueron **Hugo Correa**, **Miguel Arteche** y **Luis Saavedra**, los que tuvieron a su disposición cerca de una cincuentena de cuentos que califi-

car. No obstante que la calidad no se prodigaba mucho, al final hubo cinco ganadores que fueron recogidos en el libro *Fixion 2000: libro de cuentos de ciencia-ficción* y que fueron, según orden de premiación: **Pablo Castro**, **Sergio Amira**, **Gerson Salinas**, **Marcelo Garrido** y **Daniel Villalobos**, dos de los cuales eran del *Taller* que dirigí y sobre lo que declaro mi completa inocencia. El libro tuvo muchos problemas de edición, debido a imprecisiones que se produjeron entre el editor y el impresor, por lo que se pueden observar constantes fallos ortográficos y de maquetación, tampoco tiene una gran calidad literaria pero de ninguna manera es una lectura reprobable.

Fixion2000, entre el 5 al 7 de mayo de 2.000, inició con la ceremonia de premiación de los concursos literario y cómics y tuvo un gran afluente de público, se realizó en la *Estación Mapocho* de Santiago de Chile. Como primer mega-evento demostró que se pueden hacer eventos comerciales de género, que apunten a los distintos segmentos socio-económicos —especialmente el juvenil—, y con el apoyo financiero adecuado. Y es aquí donde empezaron sus problemas, debido a que *Fixion2000* tuvo algo de improvisación, dado que no había un know-how disponible para este tipo de eventos, también estaba el problema del financiamiento que se basaba en las ganancias posteriores, pero que nunca las hubo. Su asistencia se cuenta en 16.000 entradas vendidas. Aunque los balances individuales de los diferentes expositores no fueron amargos, si lo fue el de la organización que no podía cuadrar entre los gastos y las entradas. En definitiva, si bien *Fixion2000* marcó una pauta a seguir para futuros eventos, no se puede hablar de éxito económico, en tanto que la experiencia del asistente se dividió entre malo y bueno, según se recogían las impresiones en el foro del sitio web del evento. No obstante, convenció a muchos grandes auspiciadores para creer en dichas convenciones y cumplió los sueños de los aficionados de los cómics que querían ver grandes nombres alguna vez en Chile.

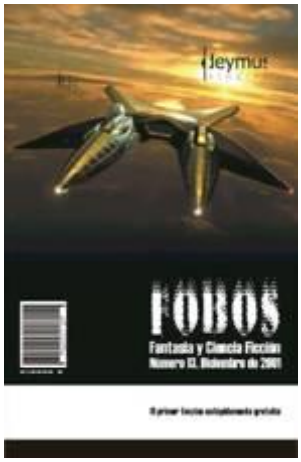
Para ese año se podrían rescatar *Dos cuentos: dos extrañas maneras de odiar y amar*, de **Patricio Alfonso** (ficción cruel y sarcástica), y las columnas de **Reinaldo Avendaño**. El número 9 de *Fobos*, fechado en julio de 2.000, marca el inicio de la publicidad pagada de las librerías *Solaris* y *Orión*, que hasta hoy acompañan en la contraportada de cada ejemplar, lo que vino a aliviar un poco la carga monetaria. En este mismo número se reseña el primer *Yermo Frío*, de marzo de 2.000, que es continuadora de *Vientos de Irem*. La responsable de su edición es la *Liga Lovecraftiana* y se entronca en el estudio y ensayo del fantástico y el horror. Existen otros dos ejemplares más, uno de marzo de 2.001 y el otro en misma fecha de 2.002. Si he de juzgar por el único ejemplar que tengo en mis manos, diría que son una muy buena lectura para una noche gótica de aciaga lluvia…

Nunca he tenido una visión clara sobre cómo se gestó *Arka 3001*, un evento

que tuvo lugar del 29 al 30 de septiembre y 1 de octubre de 2.000, en la terraza *Caupolicán del Cerro Santa Lucía*, en Santiago de Chile. Producida y organizada por *SCI-FI Chile*, el «primer portal de la ciencia-ficción y la fantasía chilena», reunió a varias organizaciones de distinto tono y tenía como objetivo realizar una convención sin fines de lucro. El director general, **Adolfo Pinto Hurel**, tenía una clara diferencia con respecto de los criterios usados para la convención *Fixion2000*, que consistían en primero privilegiar el desarrollo de la comunidad antes que la comercialización, o sea, mostrar las diversas entidades que se encargaban de la ciencia-ficción y la fantasía en Chile. Paralelamente, y en el mismo lugar, se realizaría un festival de cortos y videos y la *4ª Convención de Star Trek*. Con una gran cantidad de organismos participantes, entre los que se contaba el Gobierno y la Municipalidad de Santiago, no pudo llegar a ser el gran evento que se esperaba, a pesar que tenía una nutrida e interesante agenda de actividades (música en vivo, expositores y stands, homenajes, charlas y foros, concursos, teatro) e invitados estelares al canal de series televisivas argentina *Uniseries*. Entre los expositores estaban *Sochif*, el club de literatura *Utópika*, *Jabba The Fan* (*club de Star Wars*), *Star Trek Chile* y *M-78* (*club de kaijú*), cada cual con un stand. Realmente, fue un gran fallo táctico situar el evento en la cima de una elevación: el cerro era despejado de todo público a las 18:00 hrs. y solo se podía acceder a la terraza a través de un ascensor con capacidad para 5 personas, o algo así. La terraza era pequeña si la comparamos con la nave central de *Estación Mapocho*, y alrededor se hallaban distribuidos cada grupo de interés. Junto con **René Weber** y **Juan Carlos Cabrera**, asistí para encontrarnos con **Carlos Raúl Sepúlveda** y comprobar que no existía ninguna animosidad, que el tiempo se había encargado de ello. No dispongo de registros de asistencia ni hay dos opiniones iguales entre los expositores, de modo que basta solo con reseñarla, por ahora. Dicen que hubo una segunda parte, el año siguiente, pero no dispongo de dicha información.

Vale reseñar, aunque sea a la pasada, el proyecto *Utópika* en este año, que comenzó con la idea de transformarse también en un portal genérico, como *Sci-Fi Chile*, pero que fue declinando por falta de tiempo de sus creadores, hasta que fue traspasado a las manos de **Rodrigo Mundaca**, entonces estudiante de ingeniería civil eléctrica, en Concepción, quien le dio un nuevo ímpetu, orientándolo hacia el repositorio de relatos, primero, y luego hacia un modelo de comunidad que tiene bastante éxito, luego. Más tarde, al tenor de los resultados en población de la comunidad, iniciaría *TauZero*, que revisaremos luego.

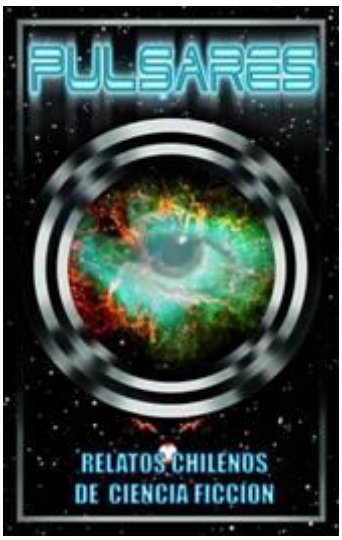
En 2.001, el fanzine *Fobos* solo saca tres números, abril, julio-agosto y diciembre, debido a contratiempos con los colaboradores, pero ya se va evidenciando una cierta deficiencia económica, debido al modelo de edición y distribución. No obstante, la calidad de la ficción es sustancialmente mejor respecto del año anterior con dos buenas historias, *Morter* y *La Rata*, en tanto que la primera de ellas (de **Pablo Castro**) ganaría luego la sección ciencia-ficción del premio *Terra Ignota 2.001*. También destacan *H.P. Lovecraft: La Casa y las*



Sombras, de **J. Vernon Shea** (un artículo desmitificador sobre **Howard Philips**) y *Ciencia-ficción en Chile*, de **Remi-Maure** (uno de los primeros estudios del género en Chile, hecho por un francés). El número 13, diciembre 2.001, es una piedra de toque debido a que está al filo de convertirse en el fanzine más longevo, superando a *Nadir*; en cierta forma siempre estuvo la intención de llegar a ser más grande que el arquetipo mismo, convirtiéndose en la referencia en sí. Para celebrarlo, *Fobos* deja de robar ilustraciones de portadas a artistas renombrados, para darle cabida a **Patricio Salfate**, un diseñador con dominio de técnicas 3D y buenas ideas que no ha dejado de aportar desde entonces, y también organiza la primera edición del concurso *Púlsares* de relato de ciencia-ficción. En tanto, en la sección de noticias, se reseña el número de junio de la revista *Mae Govannen* (el nº 2 del tercer año), órgano oficial de la *Sociedad Tolkien Chilena*, dedicada a la *saga de los Anillos*, que sale hasta el día de hoy, una publicación muy especializada y centrada en todo lo que tenga que ver la *Tierra Media* y las actividades de la *Sociedad*, desde cómo hacer *lembas de chocolate Valinor* hasta los relatos ganadores de los concursos de cuentos realizados internamente.

Antes de terminar el año se realizó el último de los grandes eventos en Chile: *Misión Santiago*, entre el 22 al 25 de noviembre de 2.001, se autodenominó *1ª. Convención Internacional de Cómics, Ciencia-Ficción y Fantasía*, ignorando que un año antes se habían realizado dos eventos de iguales características, y a pesar que sus productores fueron parte del equipo organizador de *Fixion2000*, mientras que varios expositores también habían participado en ambas instancias anteriores. Incluso realizada en la *Estación Mapocho* de Santiago de Chile, sus productores **Christian Rodríguez** y **Omar Venegas** la organizaron con la misma estructura sincretista, o sea, incluir todas las tendencias del entretenimiento moderno y de coleccionismo posibles, aún más allá que *Fixion2000*, con el fin de asegurar ganancias. De esta manera, se incluyeron torneos de rol y cartas y la entonces boyante corriente de la lucha libre norteamericana, entre cómic, ciencia-ficción, fantasía heroica, cine de terror y un largo etcétera. Como invitados internacionales estaban programados **John McCrea**, **Luke Ross**, **Paul Gulacy** y **Fabio Laguna**, todos dibujantes de cómic estadounidense. Entre las asociaciones de género involucradas estuvieron *Ficcionautas Asociados*, la *Liga Lovecraftiana*, la *Sociedad Tolkien Chilena*, *Club Star Wars Chile*, *Club Amigos de Viajes a las Estrellas* y el fansub *X-Japan*. Con los mismos problemas que su predecesora, *Misión Santiago* fue mucho más desordenada y caótica, debido a que no se respetaban horarios y eventos, y para el afi-

cionado de género las actividades corrían por cuenta de *Ficcionautas Asociados*. Este evento tampoco pudo dar vuelta la historia y se convirtió también en un elefante blanco que solo deja agujeros financieros y desazón en los aficionados que asisten.



Púlsares 2002 se falló el 30 de abril de 2.002, fue un fallo difícil, dividido, debido a que el jurado no tenía mucha experiencia en esto de los concursos y la irregular calidad de los cuentos propuestos era un escollo al tratar de encajar los criterios. El concurso fue primero pensado solo para chilenos, con el objetivo de incentivar la producción interna muy deprimida, antes que la de Argentina o España que ya están muy desarrolladas. El jurado estaba compuesto por **Patricio Alfonso**, **Reinaldo Avendaño**, **Pablo Castro** y **Luis Saavedra** quienes tuvieron que calificar 26 relatos y luego elegir seis de ellos, aunque las bases estipulaban solo cinco; a saber según orden de premiación: **Marcelo Quinteros**, **Gabriel Mérida**, **Sergio Amira**, **Raúl Zenén Martínez**, **Claudio Arrepol** y **Marcelo Echeverría**. La mayor conclusión fue que en Chile la literatura de género vive solapadamente, esperando salir por las rendijas más asombrosas, y que hacen tan difícil rastrearla, pero que siempre ha sido muy básica considerando el aislamiento geográfico y cultural en que se vive, junto con un manto de olvido eterno que ignora esfuerzos anteriores. Cuando la ciencia-ficción se olvida en Chile, se esconde bajo una roca y dormita.

A la par de *Púlsares 2002*, se realizó otro concurso de género que se falló ese año. El *Concurso de Literatura Fantástica «Chile 3001»* compartía con el de *Fobos* el ser una instancia que utilizaba internet como medio de envío de los relatos. Estaba organizado por el *Departamento de Cultura de la Secretaría Ministerial de Educación de la Región Metropolitana* y tenía por público objetivo a los jóvenes chilenos residentes en el país o fuera de él, en el rango de los 15 a los 25 años, y por temática la visión de Chile y sus habitantes en el futuro. Se otorgaban 3 primeros premios y 3 menciones honrosas y se editaría un libro con los seis cuentos premiados más otros catorce, mientras que la selección estaría presente el sitio web del *Ministerio de Educación*. El jurado estuvo compuesto por los escritores **Alejandra Basualto** y **Diego Muñoz Valenzuela**, y el historietista **Máximo Carvajal**. A mediados de noviembre de 2.002 se dieron a conocer los ganadores, a saber: **Andrés Baehr O.** (con *El avance necesario*), **Matías Cornejo B.** (con *Despertar bajo cero*), *Juan Orlando L.* (con *La recepción del abuelo*), **Christian Neira I.** (con *Un viaje de regreso a la Zona*), **Felipe Cona A.** (con *El regalo*) y **Pamela Jara B.** (con *Un mundo distinto*). No obstante, el libro (incluida la selección en el sitio web) no ha podido ser localizado hasta la fecha, aunque es común que dichas publicaciones suelan ser distribuidas por

métodos heterodoxos al interior del Estado, siendo enviados a colegios, bibliotecas municipales y asociaciones culturales.

En 2.002, *Fobos* sigue en deuda con solo 3 números, con una sección de ficción irregular en calidad, pero una poderosa artillería de artículos y columnas. Se puede decir que es un año relativamente estable, donde el fanzine alcanza una velocidad crucero que le permite mantener su producción. ¿Números recomendables? El 15, completo, que propuso un juego intelectual a sus colaboradores y que consistía en mentir con la mayor sutileza posible, en constituir todo el número en una publicación de ficción, desde los autores no existentes y acreditaciones inventadas, hasta sus noticias de falsedades. Un chiste interno que funcionó en más de un nivel. En el mismo número, **Sergio Amira** entra a colaborar en *Fobos* como columnista y maquetador, introduciendo mejoras sustanciales en el diseño y con entusiastas artículos, pronto la casa le queda chica y realiza su propia publicación llamada *Calabozo del Androide*. Aún con ganas de seguir trabajando, últimamente se ha dedicado a revitalizar la publicación electrónica *TauZero*.

En el segundo semestre de este año aparecieron dos números más de la publicación *Quantor* de *Sochif*, tercero y cuarto de un año tercero, otro intento sin continuación para revivir la actividad dentro del núcleo de la *Sociedad*. Con mayores medios, debido a que como organización habían obtenido uno de los fondos concursables de la *Ilustre Municipalidad de Santiago de Chile*, hicieron un taller de literatura creativa de dos meses (agosto y octubre) en el *Instituto de Capacitación Profesional*, en Santiago de Chile, y luego sacaron los números reseñados de *Quantor*. Con mayor presencia de relatos conocidos de autores ya consagrados internacionalmente, junto a los de **Carlos Raúl Sepúlveda**, estos números tienen más plus cualitativo y de diseño. Asimismo, aunque no con los recursos de *Sochif*, *Fobos* organiza un taller con solo cuatro personas, con el fin de aumentar la calidad de la ficción que se estaba publicando, dicho taller tenía una visión más intensiva de trabajo, en donde sus integrantes se comprometían a depurar al menos un relato por ciclos de dos meses cada vez.

También, en 2.002, se da inicio a las publicaciones electrónicas, al tenor de la gran penetración de Internet en Chile, en los últimos años. El formato elegido de dichos e-zines fue el documento PDF, con la ventaja de ser portable a casi cualquier sistema de computación, pero que, oficialmente, necesita de un visualizador que es proveído por una sola empresa. En este contexto, *Fobos* pasa su versión de imprenta a estar disponible para la *Red*, desarrollando un sitio web que se ha vio complementada con su publicación hermana, *Calabozo del Androide*, dedicada a la crítica de cómics, hoy en día en el proyecto *Utópika*. En tanto que el e-zine *TauZero* se ha convertido en una extensión lógica de la fuerte comunidad que fue primero el *Club de Literatura Utópika*, repositorio de

documentos electrónicos y foro de discusión del género y la literatura. Al momento de escribir esto, existen solo cinco números (febrero, mayo, noviembre y diciembre 2.003 y enero de 2.004), todos recomendables, que incluyen obras de los afiliados a la lista *Utópika* y del medio chileno. El enfoque editorial es dar una buena calidad en ficción junto con artículos sobre ciencia de firmas conocidas, algo que los fanzines chilenos no habían explorado aún. En los números aparecidos se destacan los relatos *La conquista mágica de América*, de **Jorge Baradit** y *Los que no vuelven*, de **Gabriel Mérida**.

El libro de cuentos de *Púlsares 2002* se recuerda como toda una experiencia que demoró casi un año en salir —tal como ahora va *Púlsares 2003*—, desde que se fallara el concurso. Como siempre, como ha sido la tónica en *Fobos*, se recorrió el camino más largo y tortuoso para diseñarlo, conseguir el dinero e imprimirlo, pero finalmente, el día 9 de enero de 2.003 tuvo su presentación en la *Galería Múltiple*, en Santiago de Chile, en donde se reunió a más de treinta personas interesadas en el género. Aunque con una tirada exigua de 500 ejemplares y sin una buena distribución, se vende mano en mano y en algunas librerías. El libro en sí no tiene grandes defectos, solo claras muestras de los ahorros en que se incurrieron como la impresión, decisiones de diseño y material.

Antes de terminar el año se lanza la segunda edición de *Púlsares*, esta vez haciendo un llamamiento a nivel hispanoamericano, debido a que varias personas no chilenas se habían interesado en la posibilidad de participar. No obstante ello, las bases aseguraban al menos un lugar para un relato chileno a la manera de proteccionismo.

En 2.003, *Púlsares* se falla el 16 de mayo, teniendo como jurados a **Patricio Alfonso**, **Reinaldo Avendaño** y **Luis Saavedra**, y resultando vencedores los que siguen: **Hernán Domínguez** (Arg), **Daniel Guajardo** (Chi), **Ariel Barchilón** (Arg), **Jorge Baradit** (Chi) y **Rubén Pinus** (Arg). Con mejores parámetros de decisión y experiencia, mejor calidad de ficción, la competencia resulta más equilibrada con la participación proveniente de Argentina, Chile, Cuba, Colombia, España, Uruguay y Venezuela. La crítica de mayor peso que se le hizo fue que el concurso se había abierto prematuramente al ámbito internacional, en circunstancias que ello podía ir en detrimento de la ciencia-ficción interna.

2.003 también marca una crisis de la actividad fanzinerosa, al permanecer inactivo *TauZero* durante todo este año, con la posibilidad cierta de renacer de la mano de **Sergio Amira**, mientras que *Fobos*, un proyecto que lleva ya cinco años, finalmente sucumbe al desequilibrio económico y el desgaste de su editor. El año 2.004 es decisivo para ambos proyectos, demostrando que pueden tener continuidad, en el primer caso, y renovando su modelo de edición y actividad, en el segundo.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

6.- Conclusiones

Haciendo un recuento de las organizaciones de género, se puede decir que el *Club de Ciencia-ficción* no fue más allá luego del cisma, en la década de los 80, y murió quietamente con la retirada de sus fundadores a sus cuarteles de invierno; hoy no se sabe mucho de **Andrés Rojas-Murphy**, ni **Elena Aldunate**, ni **Roberto Teplizky**, que se han dedicado a vivir sus vidas políticas o de retiro. La verdad fue que nunca pasó de ser una especie de club para caballeros donde se discutía reposadamente y se escuchaba la declamación de algún cuento, todo entre los viejos amigos de fin de semana que eran.

Sochif ha agonizado sin mucha trascendencia desde su propio cisma —el que a hierro mata…—, editando unas cuantas revistas, tan esporádicamente como fondos han obtenido, derivando sin una política clara de actividades, con mucho desconocimiento de la ciencia-ficción moderna, incluso de la misma ciencia-ficción. Durante la década de los 90 tuvo chispazos de actividad, como los números de *Quantor*, los talleres de ciencia-ficción y la participación en *Arka 3001*, pero sin ningún concierto. *Sochif* está condenada desde el momento en que no lo apoya ninguna nueva generación con coherencia. **Carlos Raúl Sepúlveda** sigue siendo un presidente vitalicio, no hubo ni habrá otro más que él. Posiblemente, como el proyecto *Fobos*, como el proyecto *TauZero*, solo sigue existiendo en virtud de un solo cabeza dura que tiene la suficiente voluntad para hacer sudar las piedras.

Ficcionautas Asociados es un caso interesante. Su encarnación clásica murió aquella noche en casa de **René**, no obstante que luego **Roberto Alfaro** lo registró y constituyó en organización no gubernamental, como una forma de recibir aportes. El nombre ya no significa mucho, dado que este nuevo *Ficcionautas* es solo él y los demás integrantes lo ven como una traición al «espíritu original». Esos mismos actores hoy siguen sus vidas, que es la ley natural, algunos con hijos, otros simplemente trabajando en las áreas que les competen, pero **Alfaro** siempre se resistió al hecho de que se había cumplido una etapa; creía demasiado en *Ficcionautas*, o simplemente vio su posibilidad y la aprovechó. Desde entonces hasta ahora, también tiene chispazos de actividad, participando en eventos de películas de género, organizando talleres de cómics, e incluso, hubo un tiempo en que se especuló sobre la posibilidad de una convención llamada *Imaginaria*, que traería a grandes nombres como **John Carpenter** y **Harlan Ellison**, y se realizaría en una sala del *Centro de Convenciones del Edificio Diego Portales*, en Santiago de Chile, pero nada se concretó. Así las cosas, *Ficcionautas Asociados* está muerta para quienes la constituyeron, la de hoy es una cosa muy diferente.

Existe, o existieron, una miríada de «organizaciones» que no entran muy bien en la categoría de ciencia-ficción, son aquellas que nacen al amparo de alguna saga como *Star Wars* y *Star Trek*, que no tienen nada que aportar, debido a que el objeto de culto viene empaquetado, delimitado y predigerido desde el mundo anglosajón; quizás suene duro decirlo, aún más cuando se revisan casos como la *Sociedad Tolkien Chilena*, que es poderosa por sus posibilidades de convocatoria y recursos disponibles, pero que no puede generar una actividad comparable a la de la ciencia-ficción pura, definida sobre las ideas, la exploración crítica del sentido de lo maravilloso/tecnológico y la independencia de tendencias y mercados. Sin embargo, todos estos clubes y asociaciones siempre van a gozar de una salud envidiable. Luego vienen las organizaciones gentiles, no definibles puesto que se separan y vuelven a aparecer con otro nombre, hermanas en lo fantástico, como lo son el grupo *Freaks* y las comunidades que se forman alrededor de sitios web como *Goetia*, todas dedicadas al fantástico gótico y espantable, y que trabajan en silencio, en su propia área de influencia y sensibilidad. Por último es reseñable la comunidad *Utópika*, que comenzó queriendo convertirse en un portal de género en Chile, pero que ha terminado desvirtuándose —o reinventándose, depende del punto de vista— en un punto de intercambio de libros electrónicos sin mucho más afán. Su publicación *Tau-Zero* ya no tiene mucha importancia en la misma comunidad y claramente su destino está afuera, o sea, hacerse independiente. En tanto, el proyecto *Fobos*, dependiendo en su completitud de la voluntad de una sola persona, que tiene violentos cambios de ánimo, avanza a veces como un barco ebrio, pero siempre hacia adelante, y se ha convertido en el más «exitoso» de todos con un fan/e-zine, un taller literario, una página web y un concurso de relatos, así como también sirve de semillero de aficionados.

Sobre **Moisés Hassón**, hace mucho que optó por retirarse, dedicándose a sus dos grandes pasiones: su familia y la historia genealógica. De tarde en tarde, le envío un correo electrónico en donde me limito a preguntarle para cuando me va a comprar un libro *Púlsares*, a lo cual responde muy en su estilo sarcástico y me pide que no me preocupe, que ya lo hará y me invita a que me una a él en el retiro. Me lo imagino sonriendo como un Fausto.

Sobre **René Weber**, sus últimas ganas se murieron con *Fixion2000*. Después de cruzar un mar de problemas, recién está arrimando a este lado y actualmente trabaja escribiendo dos columnas semanales para el diario *La Hora*, distribuido en las salidas del tren metropolitano de Santiago. Las columnas son, como no, *Fixion*, sobre el fantástico, mientras que en la otra trata temas de ufología.

Todo me lleva a pensar que existió una época de oro del fándom chileno, que vivió y se desarrolló desde el cisma del *Club de Ciencia-ficción*, en abril de 1.988, y concluyó con *Misión Santiago*, en noviembre de 2.001. Una época de grandes eventos, masivos y multidisciplinarios, pero de los cuales no queda mucho. En estos momentos, se pueden contar tres generaciones de aficiona-

dos, la representada por *Sochif*, otra por *Ficcionautas Asociados* y la que surge recién ahora. Dicha generación tiene algunas ventajas debido a que tiene el respaldo de la que es directamente anterior y, si bien no tiene un mercado, sí medios a bajo costo; no obstante, no están interesados en realizar una difusión del género a destajo, sino en desarrollar una actividad más silenciosa, basada en la literatura y apoyada por la «democratización» de los medios electrónicos, que les permiten llegar fuera de las fronteras, que es donde está el verdadero interés en la ciencia-ficción chilena. Generación que representan **Pablo Castro**, **Sergio Amira**, **Rodrigo Mundaca**, **Marcelo López** y otros.

Lamentablemente, tengo una fuerte impresión que la idea del progreso lineal nunca funcionará, que no hay piso firme ni mercado profitable para el género literario de la ciencia-ficción en Chile (ni en Latinoamérica, con excepción de Cuba y Brasil), debido a demasiados factores que no me es posible analizar aquí (educación tecnológica, sensibilidad, construcción sociológica, mercado literario deprimido, inestabilidad económica, etc.) y de esto deriva otra lección: la memoria no existe. Una y otra vez, los movimientos se alzan y caen, y sus cenizas son arrastradas hasta el mar, porque no tenemos historiadores del género (como lo solía ser **Moisés**) ni medios para conservar o difundir esa memoria. En un país donde se trabaja más de 48 horas semanales, las aficiones son simples y efímeras, la vida es rápida y lo que fue hace un momento queda sepultado por una catarata de otros momentos.

Sin embargo, y la paradoja es exquisita, el éxito y la sobrevivencia de la ciencia-ficción chilena está basada en pequeñas victorias y enormes fracasos, por una parte, y en el desconocimiento de que se la está creando, por otra, llevados adelante por individuos y grupos de no más de cinco personas cada vez, idealistas, tozudos, egocéntricos, belicosos, pero de gran talento y que, a pesar de los resultados, son capaces de llevar a cabo una visión en extremo fija. El por qué ocurre así en la ciencia-ficción chilena nunca va a tener respuesta para mí.

FIN

© Luis Saavedra V.

Luis Saavedra V. nació en 1971 en Puente Alto, Santiago de Chile, y es Analista de Sistemas. Siempre se interesó en lo fantástico por su estética de colores chillones y luminosos y sus monstruos enfurecidos con buen gusto por las mujeres, consideraba que era algo único de verse. En 1988, ingresó al mundillo de la ciencia-ficción en su país y se incorporó como un activo miembro de la *Sociedad Chilena de Ciencia-ficción y Fantasía*, de la que fue secretario al poco andar. Luego participaría en la edición de los *Boletines de la Sociedad*, formaría parte del grupo *Ficcionautas*, que realizaron cinco convenciones de fines del siglo pasado, y editaría los fanzines *Wonderlands* y *Nadir*. Actualmente trabaja en el Banco de Chile y ocupa el resto del tiempo en el fanzine *Fobos*.

Bibliografía:

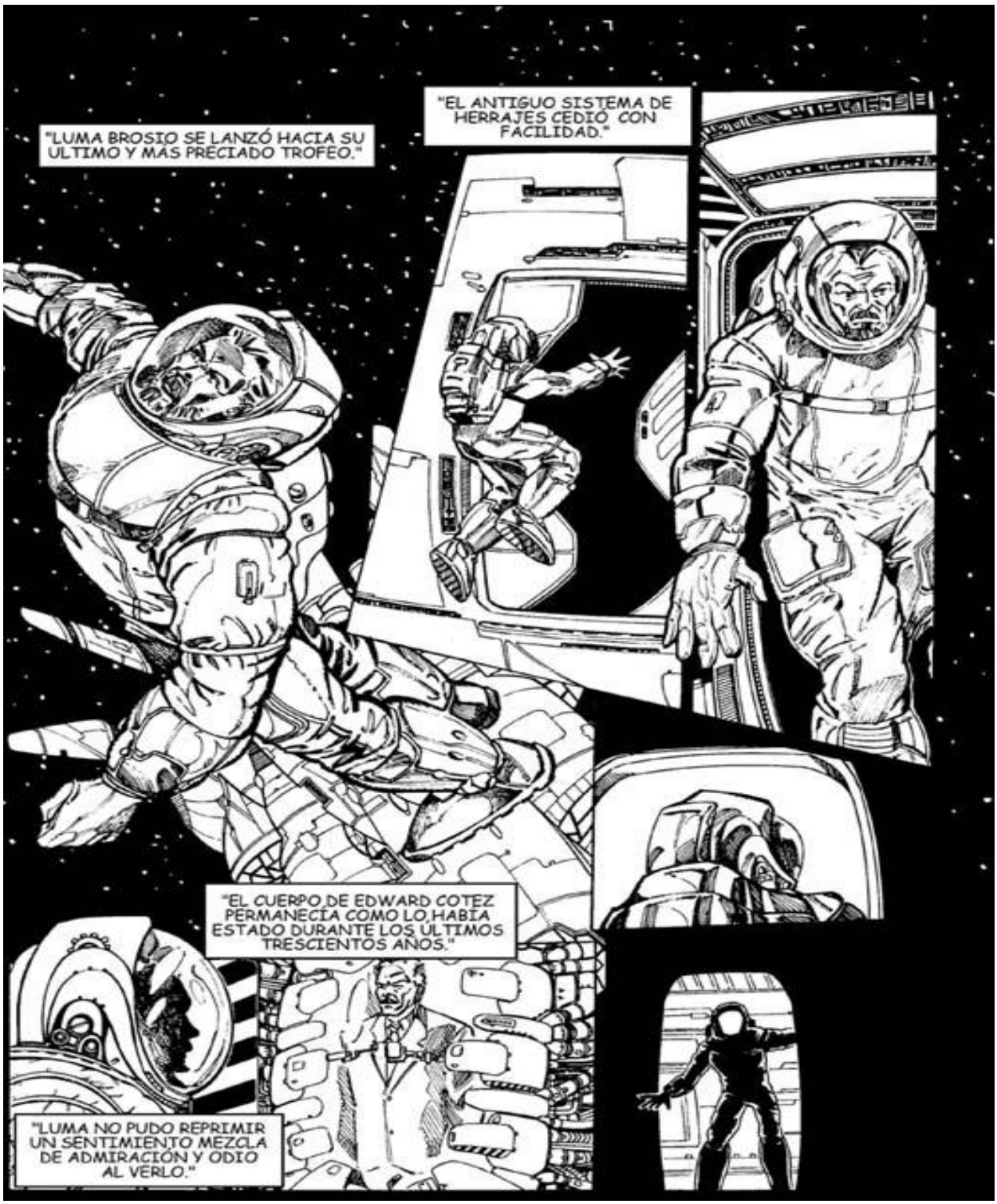
- **Introducción a la literatura fantástica**; Tzvetan Todorov (*Introduction a la litterature fantastique*); col. Diálogo Abierto nº 16; Ediciones Coyoacán S.A. de C.V.; 2ª. Edición; 1.995; México.
- **Teoría de lo fantástico**; Harry Belevan; colección Argumentos nº 37; Editorial Anagrama; 1.976; España.
- **El cine de ciencia ficción**; de Joan Bassa y Ramón Freixas; col. Paidós Studio nº 101; Ediciones Paidós Ibérica S.A.; 1ª edición; 1.993; Barcelona; España.
- **El Universo de la ciencia ficción**; de Kingsley Amis (*New maps of hell. A survey of science fiction*), col. Ciencia Nueva nº 4; 1ª edición; 1.966; Madrid; España.
- **Fantasías Eternas a la luz del psicoanálisis**, Marie Langer; col. Biblioteca Psicología de Hoy nº 36; Ediciones Hormé; 2ª. Edición; 1.966; Buenos Aires; Argentina.
- **Ciencia Ficción: realidad y psicoanálisis;** de Eduardo Goligorsky y Marie Langer; col. Biblioteca Mundo Moderno nº 26; Editorial Paidós; 1.969; Buenos Aires; Argentina.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

Cómics

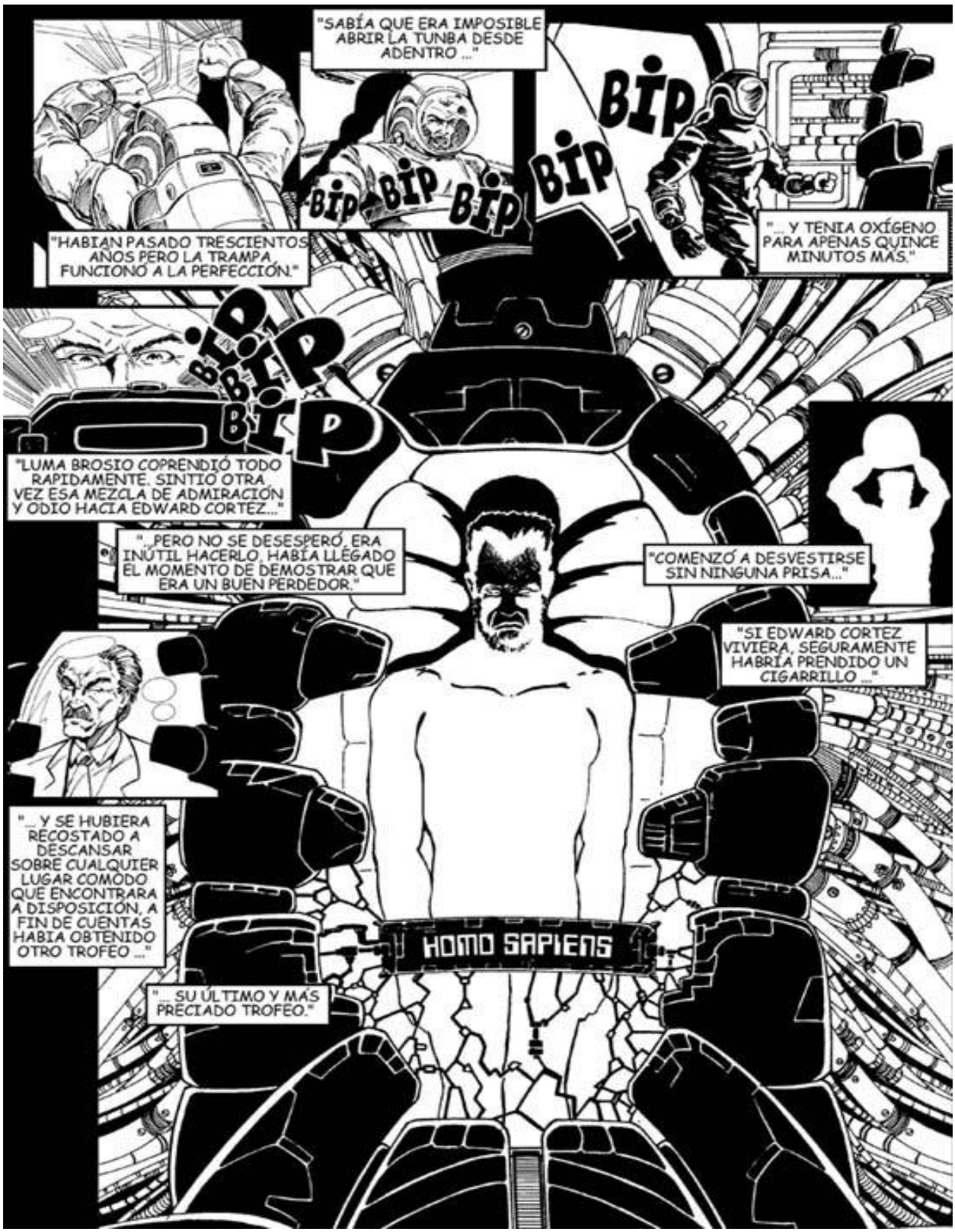
EL ÚLTIMO TROFEO. PARTE FINAL.

Guión: José Napolí. Dibujos: Guillermo Romano / Sebastián Cardoso



Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.

Año II. Número 10. Marzo–Abril 2004.



The End

© José Napolí/Guillermo Romano/Sebastián Cardoso

Noticias

REVISTA OCHOCIENTOS

Hoy coincidimos con el especial ciencia-ficción *Mundos Perdidos* de la *Revista Literaria Ochocientos* cuyos contenidos son los siguientes: OCÉANO de **Eduardo J. Carletti** (Argentina), RETORNO AL ANÁHUAC de **Gustavo Masso** (México), SER O NO SER de **José Carlos Canalda Cámara** (España), ESPORA de **Graciela Inés Lorenzo** y **Fabio Ferreras**, (Argentina), INTRUSOS de **Vladimir Hernández Pacin**, DISPOSITIVOS de **Alfredo Álamo** (España) con y SUEÑO FINAL de **Pablo Castro** (Chile). *Ochocientos al Aire*, corre a cargo de **Dorian Cano**. Completan este número otros cuentos de habla hispana como LA METAMORFOSIS de **Gabriel Benítez** (México), UNA DOSIS DE CUENTOS de **Marcos Rodríguez Leija** (México) y, recordando al narrador **Salarrué** de El Salvador, el cuento LA BOTIJA. Por no olvidar artículos como PÁNICOS Y REMORDIMIENTOS sobre Cine o sobre Políticas Culturales, Arte y mucho más. El PDF se puede obtener en http://www.revista800.com/numant/numant.html.

FOBOS NEGRO

La revista Fobos ha sacado su Fobos Negro, una antología de relatos que tiene por objetivo romper los convencionalismos de la ciencia ficción para mostrar visiones incómodas y ángulos frescos de la narrativa que se podrían denominar perversos. En sus páginas reúne a cinco escritores fantásticos que intentan aportar sus propios universos al casi inexistente escenario de la ciencia-ficción chilena. Un desfile bizarro de junkies nepaleses, mesías fallidamente clonados, monstruos de la soledad y la desesperación, ovnis y juegos virtuales. Para reservas y consultas escribir a la casilla fanzinefobos@yahoo.com. ¡Resérvalo ya!

PREMIO DOMINGO SANTOS

Se han hecho públicas las bases del prestigioso Premio Domingo Santos. Se pueden presentar a este certamen todas aquellas narraciones escritas en castellano que puedan ser encuadradas dentro de los géneros de ciencia ficción, fantasía o terror. La extensión de cada relato deberá encontrarse entre las 8.500 y las 15.000 palabras. Se ha establecido un premio de mil euros. El plazo de presentación de originales acaba el 10 de junio de 2004, admitiéndose los originales que lleguen antes del 20 de junio siempre que en el matasellos figure la fecha en que expira el plazo de presentación o una anterior. Los originales deben remitirse a la siguiente dirección: Fundación Municipal de Cultura, Calle Isabel la Católica, 12, 11004 Cádiz (España). Las bases completas se pueden leer en: http://axxon.com.ar/not/135/c-1350146.htm.

CONCURSO INTERNACIONAL DE CUENTOS DE CIENCIA-FICCIÓN TAUZERO 2004

El e-zine chileno de ciencia ficción TauZero (http://www.utopika.cl/tauzero) llama a los escritores de habla hispana a participar en la primera edición del Concurso de Relatos Breves de Ciencia Ficción TauZero 2004. El relato enviado deberá tener un máximo de 12 páginas y un mínimo de 5 páginas tamaño carta, cada una con 20 líneas, mecanografiadas a doble espacio por un solo lado en tipografía verdana, tamaño 11. No se aceptarán obras que no cumplan con estas exigencias. El plazo de presentación de las obras vence el 31 de mayo de 2004. La decisión del jurado, que será inapelable, se hará pública en la edición de julio del e-zine TauZero. Habrá un primer lugar y cuatro menciones honrosas. El relato que obtenga el primer lugar recibirá un premio de US$150. Las bases completas se encuentran en: http://www.utopika.cl/tauzero/concurso2004.htm.

[**FUENTE**: TauZero]

PREMIOS JUAN RULFO 2004

Estimado(a) Amigo(a):
Dado el crecimiento de nuestro concurso *Juan Rulfo*, nos vemos obligados a modificar sus estructuras. Este año, teniendo en cuenta las principales actividades artísticas de nuestro santo patrón, convocamos los premios:

—**Novela corta**: 9.000 euros
—**Cuento**: 5.000 euros

—**Fotografía**: 2.000 euros, la exposición de las fotos ganadoras en la galería *Renoir* y, el día de la proclamación de los premios, en la *Casa de América Latina*.

Los invitamos a escribirnos (*premios.rulfo@rfi.fr*), a consultar las bases del presente año visitando los sitios de RFI (http://www.rfi.fr/) y el de FONDACHAO (http://www.fondachao.org) y, por supuesto, también a paticipar.

Atentamente:

Ramón Chao

[**FUENTE**: Ramón Chao]

X PREMIO DE LENGUA DE TRAPO DE NARRATIVA

Lengua de Trapo convoca el **X Premio de Lengua de Trapo de Narrativa.** Pueden concurrir obras narrativas **(novela o conjunto de relatos)** escritas en lengua castellana (independientemente de la nacionalidad del autor), que sean inéditas y no se presenten simultáneamente a ningún otro premio, y que no hayan ganado ningún premio con anterioridad, con una **extensión mínima de 140 páginas** (tamaño folio o DIN A-4) mecanografiadas a doble espacio y por una sola cara. La dotación del premio es de 4.500 € y la obra ganadora se publicará en la colección Nueva Biblioteca. La presentación de originales debe hacerse antes del **26 de abril de 2004**, en papel (Lengua de Trapo, Plaza del Alamillo, 8, entreplanta 1.ª; 28005 Madrid) o en archivo de texto por correo electrónico (lectura@lenguadetrapo.com). Más información en Lengua de Trapo (info@lenguadetrapo.com / teléfono: 913655066). Las bases completas están en: http://www.lenguadetrapo.com/PremioLenguadeTrapodeNarrativa.html .

[**FUENTE**: Lengua de Trapo]

NUEVO FANZINE: MA-YCRO

Soy Francisco Ruiz. Quiza algunos me conozcais como coeditor del fanzine electrónico *Qliphoth*.

Qliphoth supera ya los tres años y creo que ha llegado la hora de abrir un poco más el panorama. En su día *Qliphoth* surgió como un fanzine centrado en la mitología como eje principal, temática que ninguna otra publicación tomaba como referente base.

Bien. Ahora, ha surgido una nueva idea: un nuevo proyecto centrado en el terror, en todas sus facetas, y en menor medida en la fantasía oscura.

Esa es la idea básica en torno a la que nace *Ma-Ycro*. Este será un fanzine dedicado exclusivamente al relato, sin reseñas, artículos ni críticas: en sus páginas nada más habra ficción.

La idea esta ahí: sólo queda recibir vuestras colaboraciones. Para ello dispongo de la cuenta de correo dreamer@maycrosoft.com. Las colaboraciones han de cumplir los siguientes requisitos:

- Los formatos de texto admitidos son *texto plano o RTF*. El formato .doc de Word se admite, si bien no es deseable.
- Los envios se realizaran a traves de archivos adjuntos y comprimidos con formato *zip*.
- Nunca se enviará el texto de forma embebida en el correo.
- Se indicará la temática (genero) del relato, título y extensión en palabras.
- No se admiten relatos ya impresos de forma digital y que a fecha de envío aun se pueda obtener en internet.
- No se admitirán envios multiples o simultaneos. La idea es poder ofrecer una respuesta positiva o negativa con brevedad. Si en un mes no recibes contestación, por favor pregunta, pero no antes.
- Se admiten relatos de *hasta 5000 palabras*, incluidos nanorelatos.
- Envía los relatos *SOLO a dreamer@maycrosoft.com*.
- Todo relato aceptado tendra como pago el ser publicado: ójala pudiera pagar por ello.

Sin más, un cordial saludo a todos.

Francisco Ruiz Fernandez, aka Txisko.
http://txisko.com
http://maycrosoft.com

[**FUENTE**: Francisco Ruiz Fernandez, aka Txisko]

ANTOLOGÍA DE RELATOS DE STAR TREK «ÚLTIMAS FRONTERAS 2004»

El *Club de Star Trek de Madrid* invita a participar en el próximo volumen de *Últimas Fronteras*. Este volumen está dedicado al universo de Star Trek, y es editado sin ningún ánimo de lucro por el C.S.T.M.

Bases:
Tipo: Relato.
Fecha Límite: 1/09/2004

1. Podrá enviar su obra cualquier persona, pertenezca o no a una asociación de Star Trek.

2. Podrá presentarse cualquier narración inédita siempre que la historia se desarrolle en el Universo de Star Trek, en cualquiera de sus variantes. Los recopiladores serán quienes decidirán, en último término, si el relato enviado cumple los requisitos mínimos de ambientación.

3. No se admitirán narraciones publicadas en formato electrónico; página web, cd-rom, etc.

4. Se admitirán únicamente relatos escritos en castellano.

5. Se admitirá un sólo relato por autor.

6. Los relatos tendrán una longitud máxima de 9.000 palabras, sin incluir el título, o bien 11 folios escritos a un espacio y con un tamaño de letra mínimo de 10. (Times New Roman)

7. El plazo de presentación terminará el 1 de Septiembre del 2004.

8. Las obras se harán llegar por medio de correo electrónico, indicando claramente el nombre y dirección postal del autor, a la dirección de correo electrónico: cag@apdo.com.

9. El autor conservará el copyright de su obra. No obstante, concederá el permiso para su publicación en la recopilación Últimas Fronteras 2004, cuya edición será única y limitada a 100 ejemplares. En caso de una segunda o posterior edición, los autores deberán dar su conformidad.

10. Dado que la presente edición se realiza sin ánimo de lucro, los autores no percibirán ninguna remuneración por sus obras. No obstante, cada autor que ceda un relato y sea publicado, tendrá derecho a un ejemplar gratuito. Si se producen dos o más ediciones, cada autor tendrá derecho a un ejemplar por cada edición.

11. Los relatos no publicados en la actual edición, Últimas Fronteras 2004, podrán serlo en posteriores ediciones, Últimas Fronteras 2005, 2006, etc, siempre que los autores den su conformidad.

12. Los derechos de la edición de Últimas Fronteras 2004 pertenecerán al Club Star Trek de Madrid. (C.S.T.M.)

13. El hecho de participar en esta antología supone la aceptación de todas y cada una de las bases.

[**FUENTE**: Axxon]