

EXÉGESIS

REVISTA ONLINE

15

ENE-FEB
2012



LA CIENCIA FICCIÓN
CONTINÚA BRILLANDO



EDITORIAL

La ciencia ficción continúa brillando aún en un mundo como el nuestro que, inmerso en una vertiginosa carrera tecnológica, actualiza en poco tiempo muchas de las visiones futuristas descritas, e ilustradas, en obras consideradas como realidades del todo improbables. Hoy podemos ver grandes urbes repletas de elevados rascacielos con sistemas automatizados, donde los trenes circulan a gran velocidad sobre monorraíles elevados, donde un sinfín de ojos mecánicos nos vigilan reconociendo nuestros rostros con ingeniosos programas, o donde las comunicaciones se personalizan y miniaturizan haciendo que los viandantes caminemos manteniendo largas conversaciones sin que nadie nos acompañe. Hoy podemos ver cómo hay personas que gastan su dinero en viajes espaciales, quienes invierten su fortuna en grandes estaciones petrolíferas subacuáticas, o en la investigación de nuevas aplicaciones para los ya conocidos nano-robots. Hoy podemos ver a la comunidad científica reunir consejos de sabios, para establecer un código ético mundial especial para robots, ingenios que ya se usan tanto en la guerra como en la medicina. Y a pesar de todo, la ciencia ficción es un género que no desaparece.

Vivimos en un mundo cambiante, que evoluciona con rapidez, y en el que la información satura nuestras mentes. Los medios de comunicación multiplican sus plataformas y bombardean nuestros cerebros, manteniendo nuestra atención ocupada en cuestiones generalmente ajenas a nuestras necesidades. Y en medio de semejante algarabía de datos, injertos en infinidad de discursos, las personas somos capaces de evocar imágenes formadas por la fantasía.

La imaginación es la causa de que el género de la ciencia ficción permanezca existiendo. Es esta facultad del alma la que permite que un autor se adelante en la ficción a la realidad. Y es esta capacidad creativa la que permite que Exégesis



Portada: Víctor Bravo Díaz

prevalezca en el complicado mundo de las publicaciones periódicas, gracias a los más de sesenta autores que en ella participan. Todos ellos colaboran con sus creaciones a que el lema del presente número sea real. Porque, queridos lectores, la ciencia ficción continúa brillando.

Porque esto es ficción. Ciencia ficción. Esto es Exégesis.

Edición: Peio Soria – Publicación on-line: Alejandro Monreal – Web: Jesús Pérez
Publicidad: Marc Roca – Edición de colecciones: Blas Bigatti – Maquetación: Airos FX – Logo: MiRo

Revista Exégesis 15, enero-febrero 2012 – Publicación bimestral. Todos los contenidos incluidos en Revista Exégesis son propiedad de sus autores y están publicados con su permiso bajo la licencia Creative Commons reconocimiento-No comercial-Sin obras no derivadas 3.0. Los contenidos que aquí aparecen y otros son publicados en línea a través de actualizaciones semanales en <http://www.revista-exegesis.com>

INDICE

Mensajes

Guion y dibujo: Paqaru

PAG. **04**

Mensajes es el estreno de un nuevo colaborador de Exégesis, Paqaru, que desde tierras mallagueñas nos obsequia con un original relato cargado con un fuerte componente onírico.

Efemérides 13 de enero

Guion: Blas Bigatti
Dibujo: Marc Roca

PAG. **08**

¿Qué pasó digno de recordar tal día como hoy? Pues nada mejor que Blas Bigatti y Marc Roca para retrotraer nuestras miradas con otra de sus espléndidas efemérides.

La Tecnobiblia

Guion: Peio Soria
Dibujo: Diego Caravantes

PAG. **09**

Regresa "La Tecnobiblia" con su particular revisión de las historias bíblicas y lo hace con "Éxodo", su segunda entrega. Peio Soria como guionista, Antonio HG al color y un bienvenido debutante, Franco Vicencio al dibujo, son sus creadores.

Dash 1

Guion y dibujo: Rafael Rivas

PAG. **12**

El autor mexicano Rafael Rivas se estrena en Exégesis con "Dash", una historia dividida en dos entregas mezclando a partes iguales humor y ciencia ficción, y que invita al lector a que tome partido en la misma historia ¿cómo? A leer y lo descubriréis.

El cielo está enladrillado

Guion y dibujo: Franki

PAG. **18**

El Cielo está enladrillado nos dice adiós y lo hace a través de lo que ha venido siendo un leitmotiv en la fantástica obra creada por Franki y que durante tanto tiempo ha sido nuestra compañera de viaje, la originalidad y la irreverencia.

Colapso 8

Escrito: Jaime Paz
Ilustraciones: Franki

PAG. **26**

Jaime Paz regresa con un nuevo capítulo de su serie Colapso, el número 8, en el que de nuevo contará con otra magnífica ilustración de Franki para relatarnos los acontecimientos que sucedieron al misterioso "volcado".

Seco: Evangelios

Guion: Blas Bigatti
Dibujo: Pedro Lobato

PAG. **28**

Estrenamos "SECO: Evangelios" nueva serie basada en el web cómic SECO (<http://seco.subcultura.es/>) de la mano de los chefs de la ciencia ficción Blas Bigatti, guión, y Pedro Lobato, dibujo. Atentos porque os enganchará.

La conexión

Escrito: Raúl Sánchez
Ilustración: Juan M. Alarcón
Color: Nishart

PAG. **34**

Os presentamos, "La conexión", un relato más allá de la realidad que sirve como carta de presentación de dos nuevos colaboradores a los que les deseamos la mayor de las suertes, Raúl Sánchez (guionista) y Juan Martínez Alarcón (ilustrador). El color corre a cargo del siempre solvente Nishart.

INDICE

...TRAIGO MALAS NOTICIAS.

Max Ventura IV

Guion: Max Yezpitolok
Dibujo: AntonioHG

PAG. 36

Estamos de enhorabuena, y es que alguien al que esperábamos con unas ganas irrefrenables ha vuelto. Sí, "Max Ventura" nuestro mítico héroe aparece con su cuarta entrega para darnos a conocer sus aventuras con el guión de Max Yezpitolok y las ilustraciones de Antonio HG.

Los hijos de la orfandad

Relato: Serafín Gimeno

PAG. 42

Ilustraciones: Álvaro Calvo Escudero

Exégesis tiene el gusto de presentar "Los hijos de la orfandad", una nueva serie escrita por Serafín Gimeno e ilustrada por Álvaro Calvo Escudero. Disfrutad de este genial ejercicio literario y visual.

No smoking

Guion y dibujo: dapz

PAG. 44

"No Smoking" es el primer trabajo para Exégesis de "dapz"; autor autodidacta con una enorme capacidad de aunar humor y ciencia ficción en viñetas llenas de ironía, capaces de provocarnos unas buenas risas.

La baulera de Allmanzor

Por gastón Martino

PAG. 52

El gran Allmanzor abre de nuevo su baulera para mostrar dos nuevas joyas de la ciencia ficción: "Elije tu juego" de Juan Giménez y "Serenity", la película cuyo germen se encuentra en la ya mítica serie "Firefly".

El ojo del exégeta

Crítico invitado: Jesús Pérez

PAG. 55

El autor de las mil disciplinas, Jesús Pérez, nos acerca su visión de "Encerrados" (Barsi y Cascón) y "Nuestro Discreto Apocalipsis" (Bigatti y Lobato).

Extras

Varios autores

PAG. 56

En este número tenemos pin-ups de Max Ventura y La Tecnobiblia, así como bocetos de nuestro superhéroe favorito, y muestras de guiones (para los más curiosos atraídos por los procesos creativos de los cómics)

Colecciones Exégesis

Nueva sección

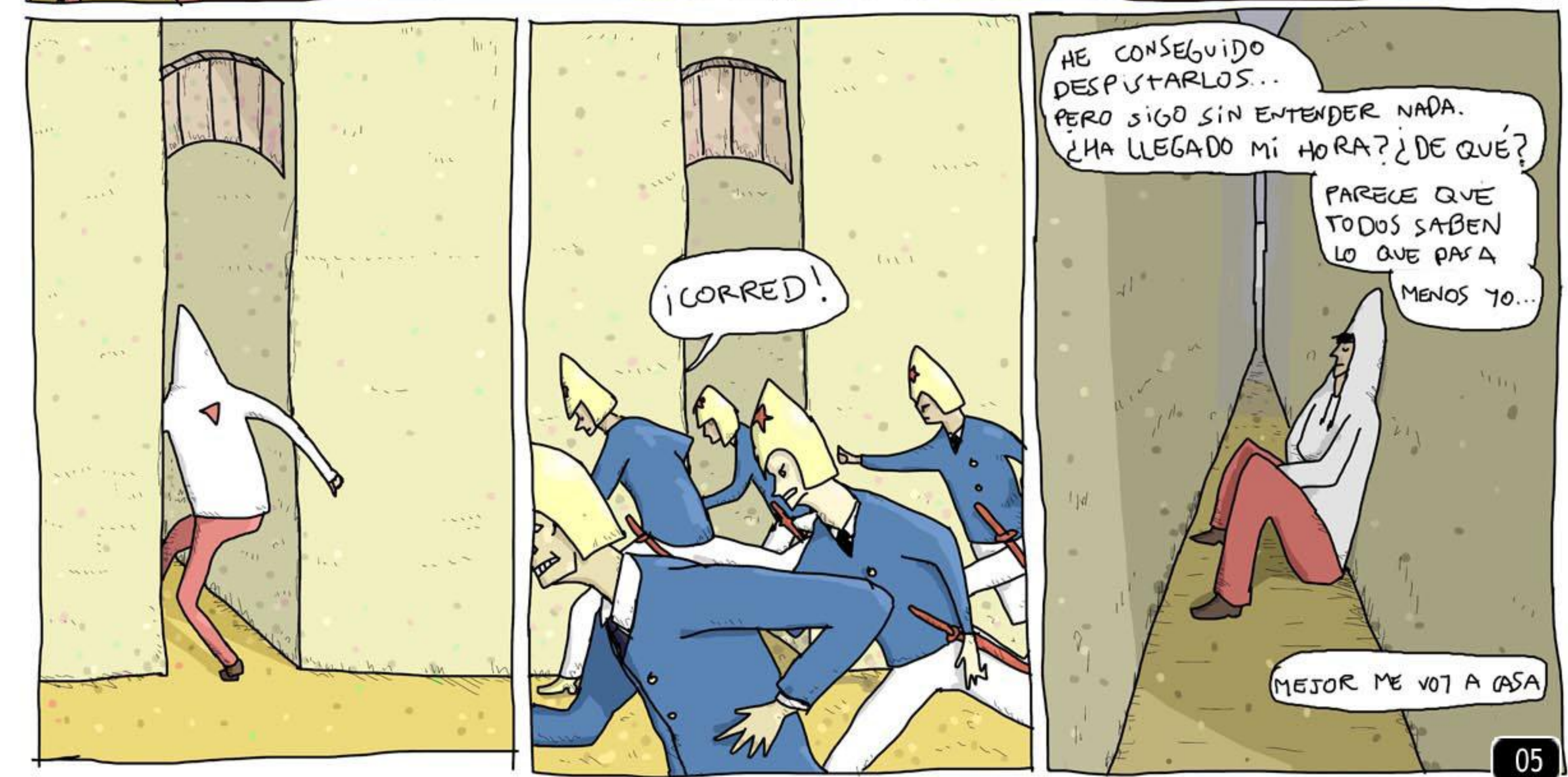
PAG. 63

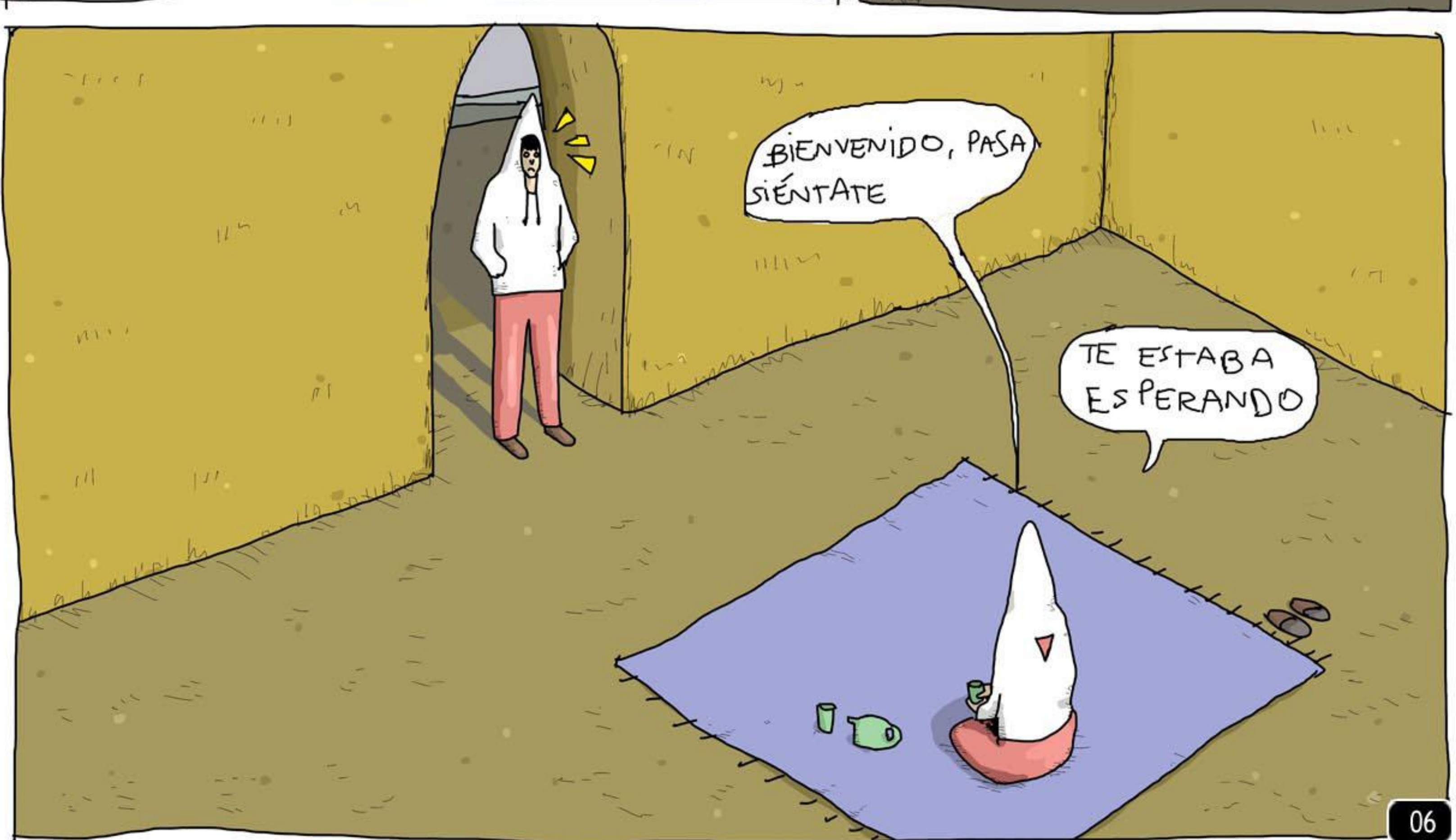
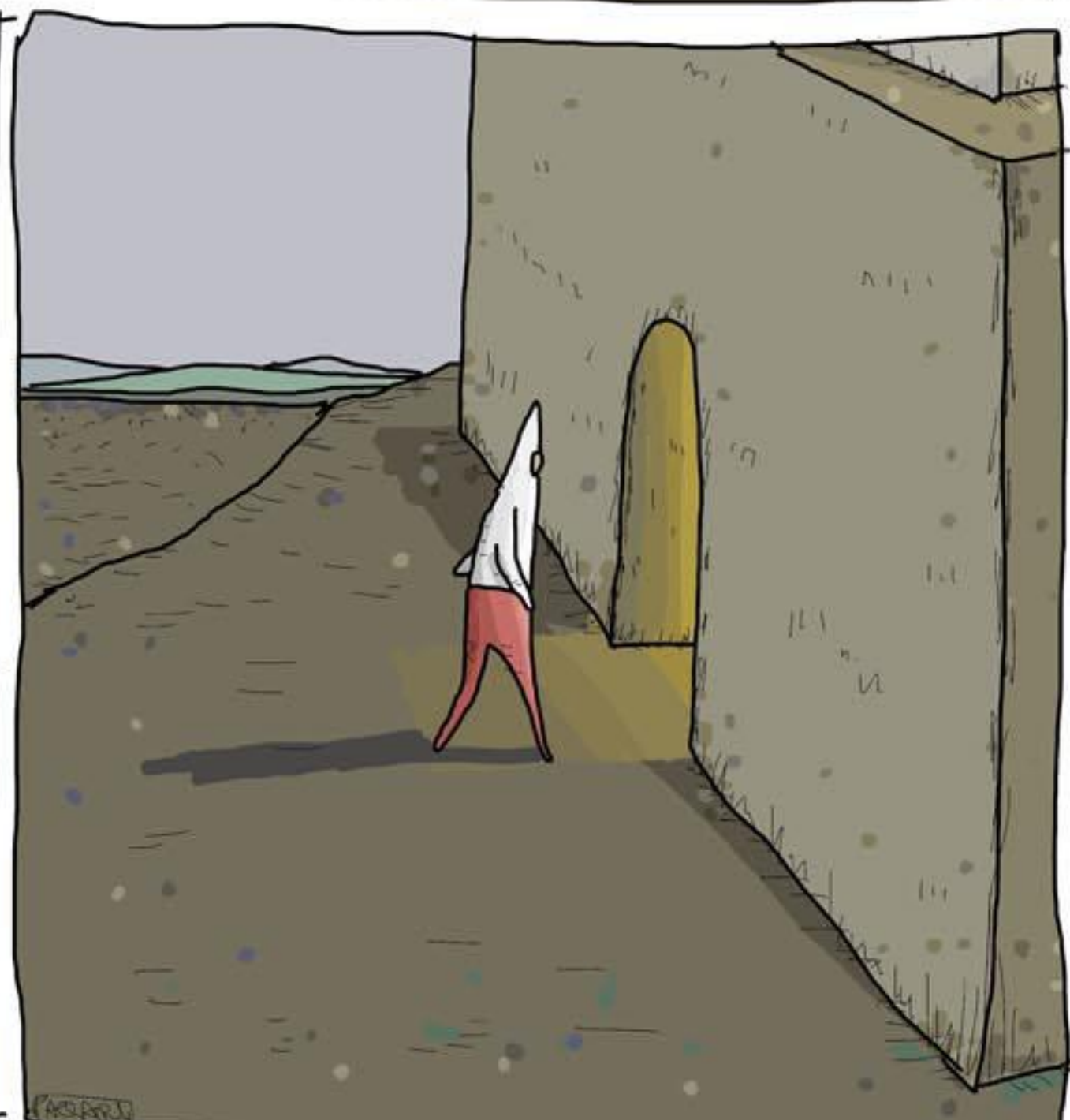
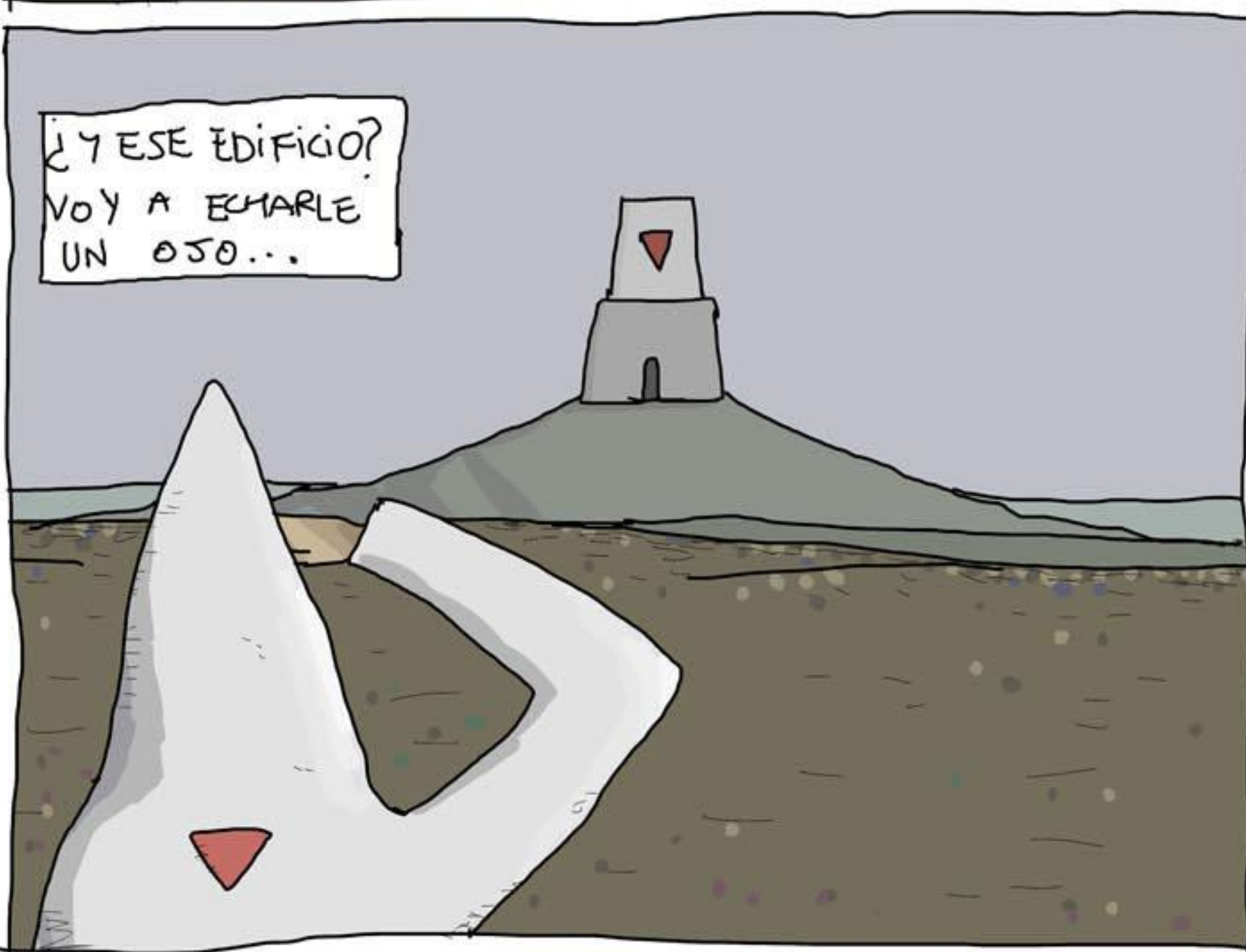
Estrenamos en la revista una nueva sección. ¿Quieres saber de qué se trata? ¿Qué ofrece? La última página de este número está dedicada a ello. No te lo pierdas.

EXÉGESIS
REVISTA ONLINE 15

63 páginas,
18 autores,
4 países,
1 misma pasión:
La ciencia
ficción.







¿POR QUÉ ERES
IGUAL QUE YO?
¿Y CÓMO ES
QUE ME ESTABAS
ESPERANDO?

ES NORMAL QUE
TE HAGAS TANTAS
PREGUNTAS, TU
SITUACIÓN ES MUY
COMPLICADA...
TRANQUILO, YO TE
LO EXPLICARÉ TODO.

POR FÍN...

SE HAN DADO CASOS DE PERSONAS
QUE AL SUFRIR UNA SITUACIÓN MUY
VIOLENTA (RAPTO, TORTURA, VIOLACIÓN
ETC) SE HAN RETIRADO A UN MUNDO
IMAGINARIO DEL QUE
NO PUEDEN DESPERTAR.

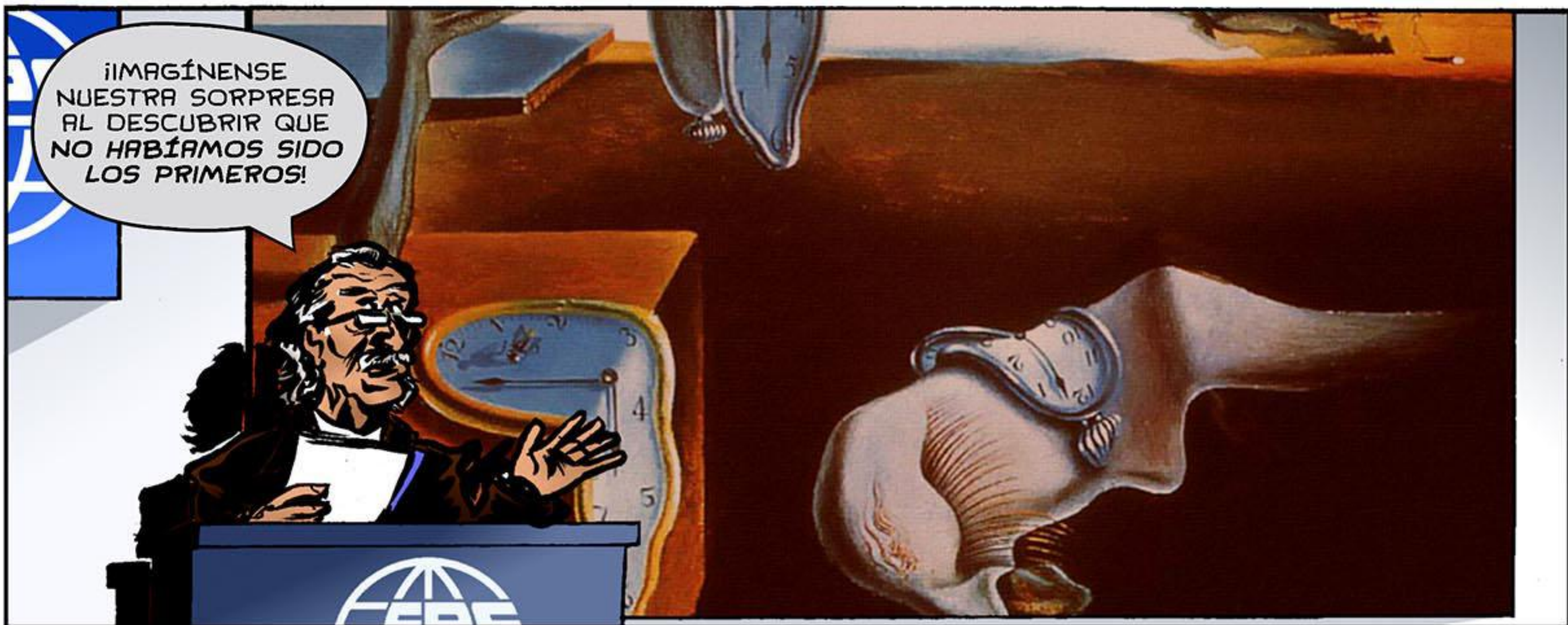
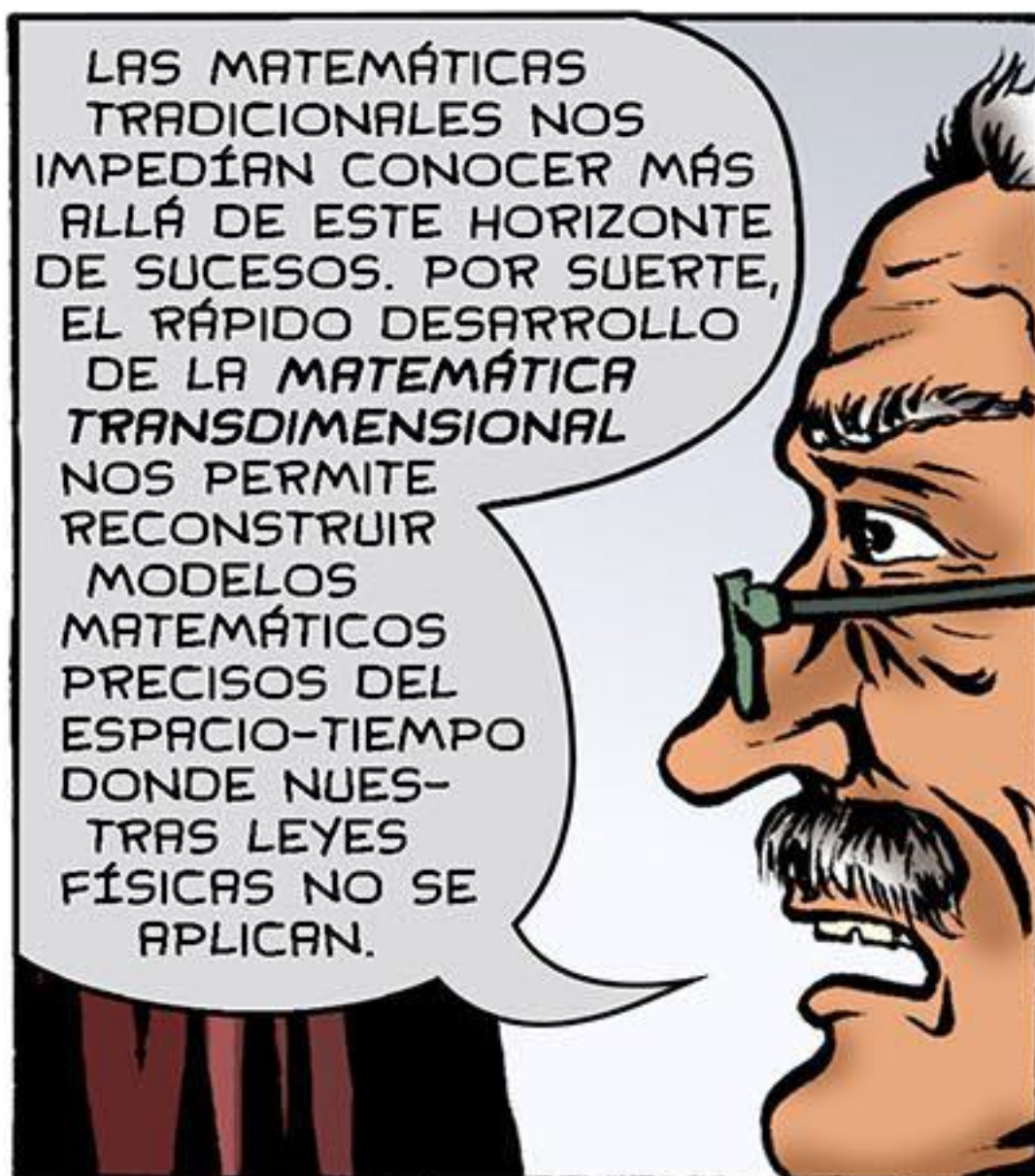
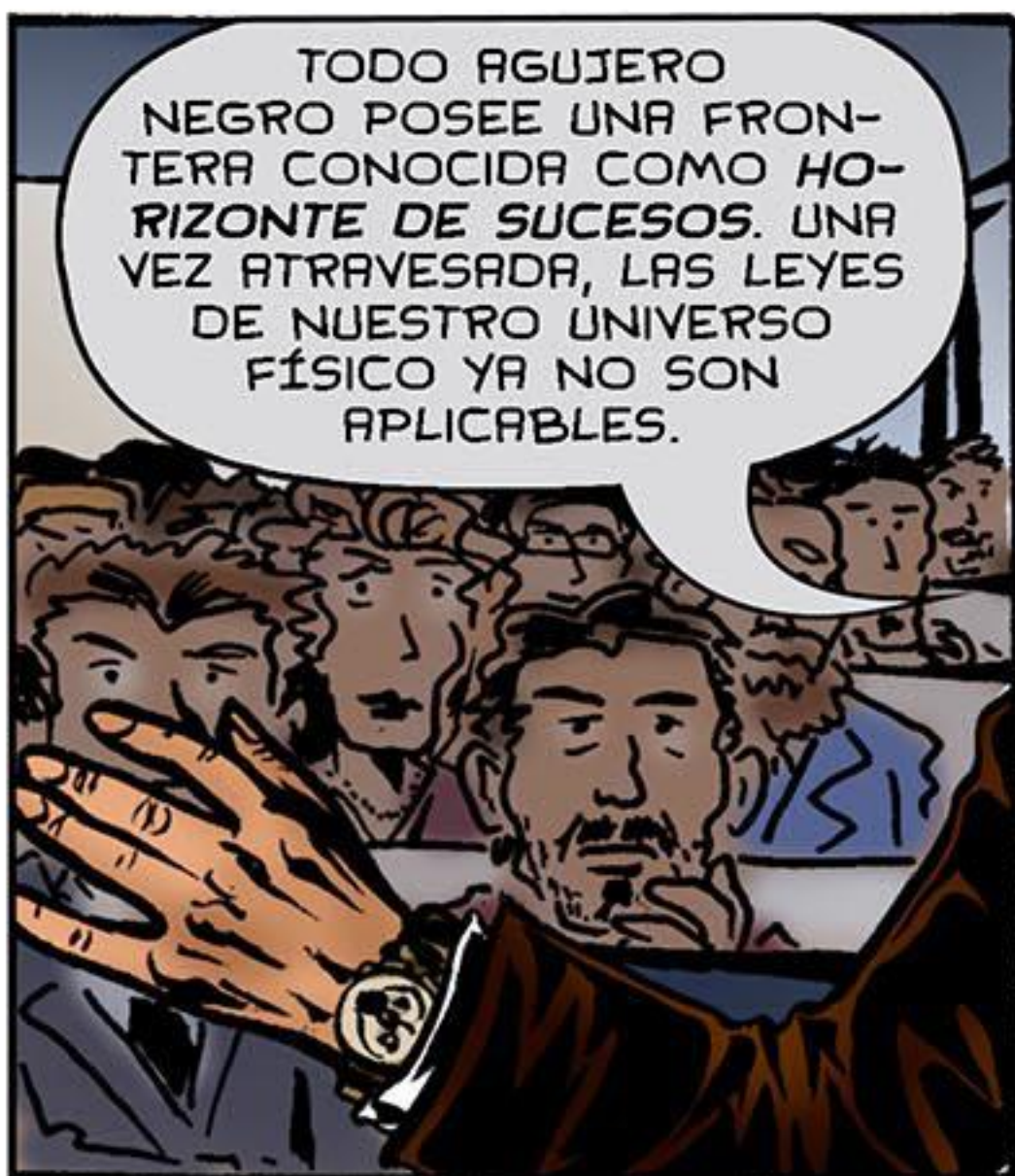
ESTAS PERSONAS
RECREAN
MENTALMENTE SU
VIDA SI DICHA
SITUACIÓN VIOLENTA
NO HUBIERA PASADO.

LA ÚNICA FORMA QUE TIENE
EL CEREBRO DE HACER QUE
DESPIERTEN DE SU ESTADO
CATATÓNICO ES ENVIÁNDOLES
SEÑALES, COMO NOTAS, QUE
LES HAGAN DARSE CUENTA

DE QUE
TODO ES
MENTIRA
Y TIENEN
QUE
DESPERTAR

ASÍ QUE
POR FAVOR,
DESPIERTA

DEJA
DE
LEER
Y
DESPIERTA



UN 13 DE ENERO (DE 1916) SE DAN A CONOCER LAS ECUACIONES DEL FÍSICO Y ASTRÓNOMO ALEMÁN KARL SCHWARZSCHILD, LAS CUALES PREDICEN ENTRE OTRAS COSAS LA EXISTENCIA DE AGUJEROS NEGROS. TAMBIÉN UN 13 DE ENERO (DE 1932), SE EXHIBE POR PRIMERA VEZ EN NUEVA YORK 'LA PERSISTENCIA DE LA MEMORIA', LA OBRA MÁS EMBLEMÁTICA DEL ARTISTA ESPAÑOL SALVADOR DALÍ.

ENERO 027

Elémérides

SCI-FI

GUION: BLAS BIGATTI

DIBUJOS: MARC ROCA

ÉXODO

- PUEBLO ELEGIDO -

...ENTONCES DIJO DIOS:

-OS TOMARÉ PARA QUE SEÁIS MI
PUEBLO Y YO SERÉ VUESTRO
DIOS. OS LLEVARÉ A LA
TIERRA PROMETIDA
Y OS LA DARÉ
EN POSESIÓN.



COMANDANTE YAHWÉH, EL GRUPO ELEGIDO
ESTÁ ALCANZANDO LAS ORILLAS DEL MAR.

ES EL MOMENTO, SARGENTO ERRA.
ACTIVEN EL NEXO CON EL LÍDER.



EL PUESTO SUBMARINO ESTÁ
ESPERANDO ÓRDENES, COMANDANTE.

QUE ACTIVEN INMEDIATAMENTE
SUS DEFLECTORES .



ESCANEEEN LOS CIRCUITOS
DE LA VARA DEL LÍDER.
NO QUIERO ERRORES.



ÉSTE ES EL PRIMER DÍA
DE NUESTRA MISIÓN
MÁS COMPLEJA.



DISPONEMOS DE CUARENTA
CICLOS DE ESTE PLANETA
PARA TRASLADARLOS
A LA ZONA CERO.



DURANTE ESE TIEMPO LES PROTEGEREMOS
DE TODAS LAS AMENAZAS.

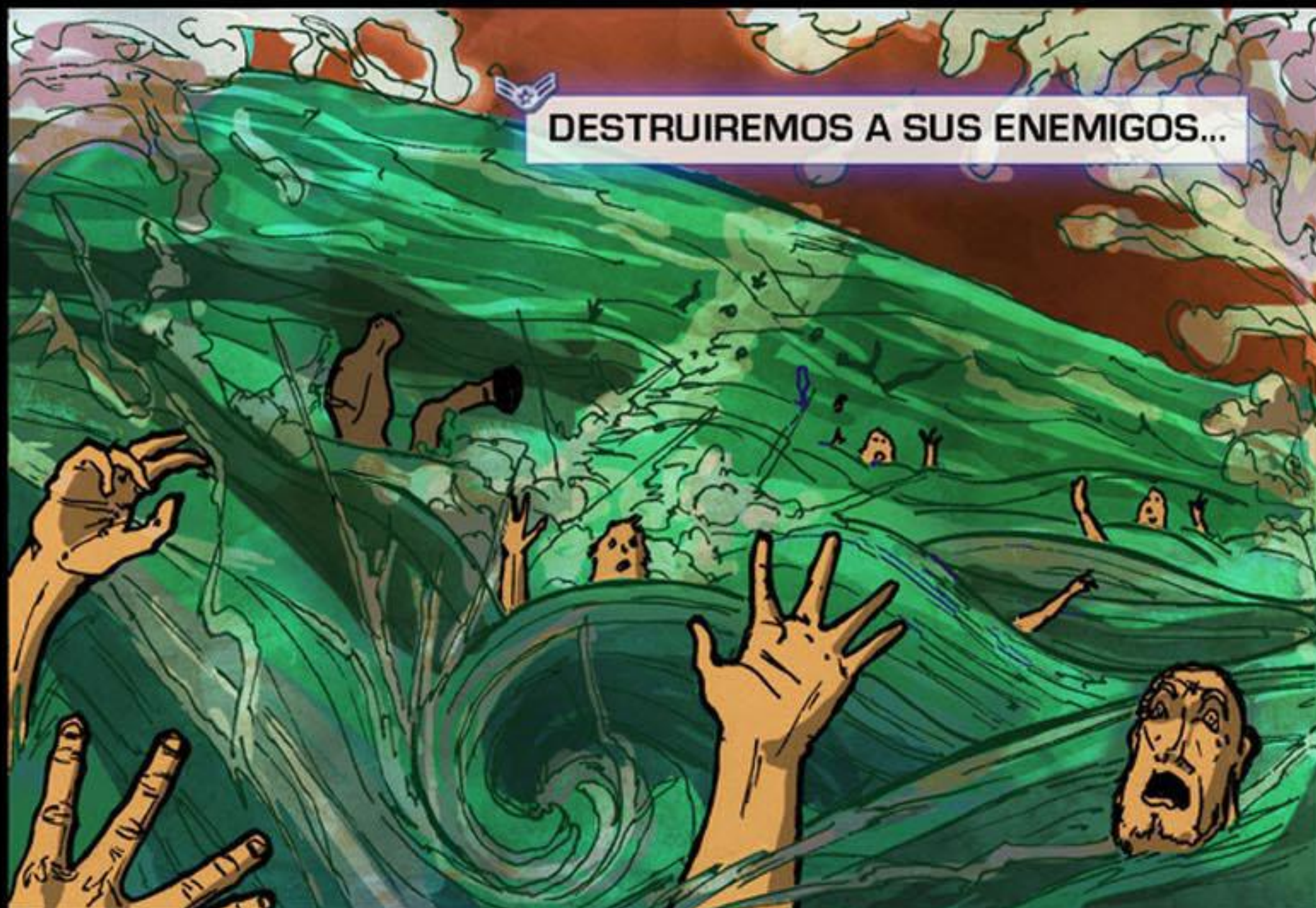


LES FORTALECEREMOS...

... COMO UN PUEBLO UNIDO.



LES ORGANIZAREMOS DE
FORMA EFECTIVA.



DESTRUIREMOS A SUS ENEMIGOS...



Y PROCURAREMOS QUE
NUNCA LES FALTE ALIMENTO.



TODO PARA HACERLOS A
NUESTRA IMAGEN Y SEMEJANZA.



DESDE SU TIERRA PROMETIDA
RECLAMARÁN EL PLANETA ENTERO...

Y PERPETUARÁN NUESTRA
ESPECIE EN ESTA APARTADA GALAXIA.

ÉXODO

GUION
PEIO SORIA

DIBUJO
FRANCO VICENCIO

COLOR
ANTONIO HG

Dash

Bzzzt...

¿Me escucha? Bzzt...

Bzzztcha...

¡No puedo creerlo...!

¡Al fin logré la conexión! Ser superior no tengo mucho tiempo y necesito de su ayuda.

Por favor, apiádese de mí...

¿Ve esa casilla?
Dentro de poco se llevará acabo una carrera...

Siendo usted un ser súper inteligente del planeta tierra...

Seguro sabrá elegir el ganador de la carrera.

Mi vida depende de ésta decisión. Apostaré todo mi dinero al corredor que usted elija.

Bzzzt... Por... Bzzzt... favor... Bzzzt...

Si no gano la carrera...
Bzzzt... Arghh, interferencia.

Sálveme...

El Korredor

"La leyenda"

Gracias a su anormal velocidad, se ha convertido en un invencible atleta capaz de ganar cualquier competencia. Se dice que su extraña condición física le impide dejar de correr desde que nació ya que su corazón podría dejar de latir si se queda quieto mucho tiempo.



¡SALVA A YORSH!

¡Tu eres su única esperanza!

Vota sólo por uno de los corredores. El camino está ubicado en un asteroide lleno de peligros. En ésta carrera lo único NO permitido son los vehículos y las armas. El primero en tocar la orbe de energía al final del camino, será el ganador.



BAZOOKAH

"Peligrosa"

Una de las últimas sobrevivientes de la legendaria raza de los Plázkidos. La peculiar estructura corporal de éstos seres les permite estirarse a voluntad y levitar levemente sobre el suelo. De estado temperamental, hará lo que sea para vengar a los de su raza.



BLUHH KROWS

"Se buscan"

Terrible banda de 21 maleantes capaces de lo que sea para ganar. Liderados por el peligroso ladrón Arnistole Bluuh, usarán un sinfín de trucos sucios contra sus rivales. No importa por cual de ellos votes, si uno gana, tu ganas.



Greg

"Un fulano"

Un chico sin poderes conocidos. La única información que se ha podido recolectar sobre él es que lleva un libro extraño consigo, que cuenta con la habilidad especial de invocar el poder del abecedario. Greg es la opción para los que quieren arriesgarse.



Shoolds

"Infolible"

Cazarecompensas reconocido por toda la galaxia. Si necesitas que alguien en tu camino desaparezca o buscas un objeto en particular, él es tu mejor opción. Reconocido por nunca fallar en una misión así como por sus altas tarifas. Todo un profesional.





El mapa de la carrera nos indica que todo se ve pixelado y la posición actual de los corredores. ¿No es eso genial?



Seguro habrá
unos cuantos
huesos rotos
ahí.

¡Santas reacciones en cadena!
El ataque de Bazookah liberó a Greg.

¿Que estará
haciendo con
ese libro?

¡Es el poder mágico
del alfabeto!

Nunca hablaron de eso
en los libros de medicina.

La magia es real doctor. Por cierto,
que alfabeto tan extraño.

¡Miren esa velocidad!

Esas letras lo
han impulsado
fuertemente.

El Korredor
continúa
apaciblemente
en primera
posición.

Sabe doc, si El
nunca se detiene,
¿cómo tuvo
hijos?

¡Y lo defienden
de Bazookah!

¿Dónde compro
un libro como ése?

No lo sé.
¡Pero mira eso!

Orbe

Línea de inicio

Zona de asteroides

Zona de
Gurplex

16

Uno de los Bluuh Krows logró sujetarse de la pierna de Ell y usa un asteroide como apoyo.

Tenemos a un tipo persistente aquí.

Se asemeja a cierta especie de sanguijuela espacial que succiona hasta morir.

La recuerdo... Me dejó en los huesos.

¡Miren esa expresión!

Parece que dará a luz.

Demasiados detalles doc.

Se avecinan problemas. La plázkida ha logrado darte alcance.

Yo que ellos, saldría corriendo... Si tuviera piernas.

Creo que están en apuros...

¡OH, DIOS MÍO!

Ell-Korredor logró zafarse y amputar la mano del Bluuh Krow.

A eso le llamo velocidad.

En otras noticias. Greg toma la delantera gracias al impulso de su libro mágico.

COJO EL DOCUMENTO.

ASÍ ME
GUSTA, ABRIL.
BUENA CHICA.

CAMINAMOS HACIA EL EXTERIOR.

COMPRENDO QUE
QUIZÁ ESTÉS UN
POCO ENOJADA
CONMIGO, ABRIL.

PERO NO
QUERÍA ACABAR
ESTA AVENTURA SIN
CONTARTE UNA
COSA.

UNA
SENSACIÓN
QUE HE TENIDO
SIEMPRE.

YO PIENSO QUE TODO
LO QUE VEMOS, ABRIL, TODO LO
QUE NOS ACOMPAÑA O NOS AFECTA,
ESTÁ CONSTRUÍDO DE
IMPOSIBLES.

CREO QUE TODOS ESOS SUEÑOS
QUE TUVIMOS Y QUE TENDREMOS...

...COMPONEN AHORA
EN EL PRESENTE LA
MATERIA QUE NOS
RODEA.

TODO ES
VERDAD PORQUE
TODO LO QUE PODEMOS
SOÑAR EXISTE.



NO
OBSTANTE, TUS
SUEÑOS TAMPOCO
SON LOS MISMOS
QUE LOS MÍOS.



QUIZÁ
TE DEFRAUDE
CON ESTO.

PERO
YO TENGO
OTROS.



QUIZÁ
MI REALIDAD
TE AFECTE.

Y
SEGURAMENTE
NO TE GUSTE.



PERO POR ESTO NO
SOY NI MEJOR NI PEOR
QUE TÚ, ABRIL.



SOLO SOY
UN POCO MAS
MARCIANO.

PENSARÁS
QUE ADEMÁS
DE MARCIANO
TAMBIÉN
SOY ESTÚPIDO.



YO
NI SIQUIERA SÉ
POR QUÉ TE CUENTO
TODO ESTO.

LA SALIDA
ESTÁ AHÍ
DELANTE.

TENGO QUE DECIDIRME AHORA.

CREO EN MÍ O CREO EN TODA ESTA GENTE.

BUSCO LA ESPERANZA. LAS RESPUESTAS.

BUSCO ENTRE LO QUE SOMOS...

...Y LO QUE QUISIÉRAMOS SER.

Y LO ENCUENTRO.

MARZO.
YO ME
QUEDO AQUÍ.

VALE, COMO
QUIERAS, PERO
DAME EL
DOCUMENTO.

SERÁ PARA ESTE MEDIOCRE VASALLO
PECADOR UNA ENORME RESPONSA-
BILIDAD, PERO TAMBIÉN...

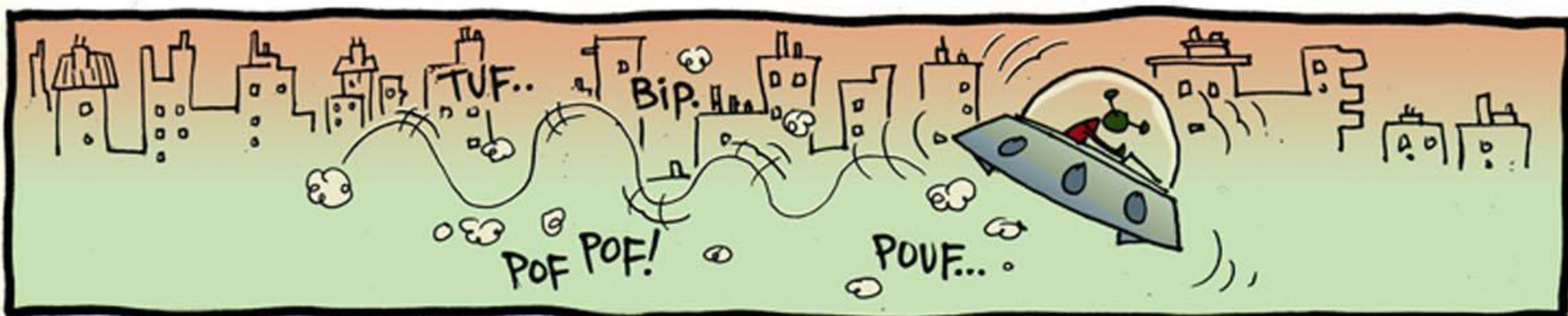
...TODO UN
ORGULLO
ENTREGÁRSELO
AL GRAN
GENERALÍSIMO
ORÁCULO DEL
FONDO
MONETARIO
INTERGALÁCTICO
EN PERSONA.

[illegible]

¿GENERALÍSIMO
ORÁCULO?
¿GENERALÍSIMO
ORÁCULO? ¡JODER! ES EL
TÍTULO MÁS ABSURDO Y
RIDÍCULO QUE HE OÍDO EN
MI VIDA.

NO
OBSTANTE, ME
HAS DADO UNA
IDEA TAN ÚTIL
COMO
SENCILLA.

**iiPUTA
ZORRA!!**





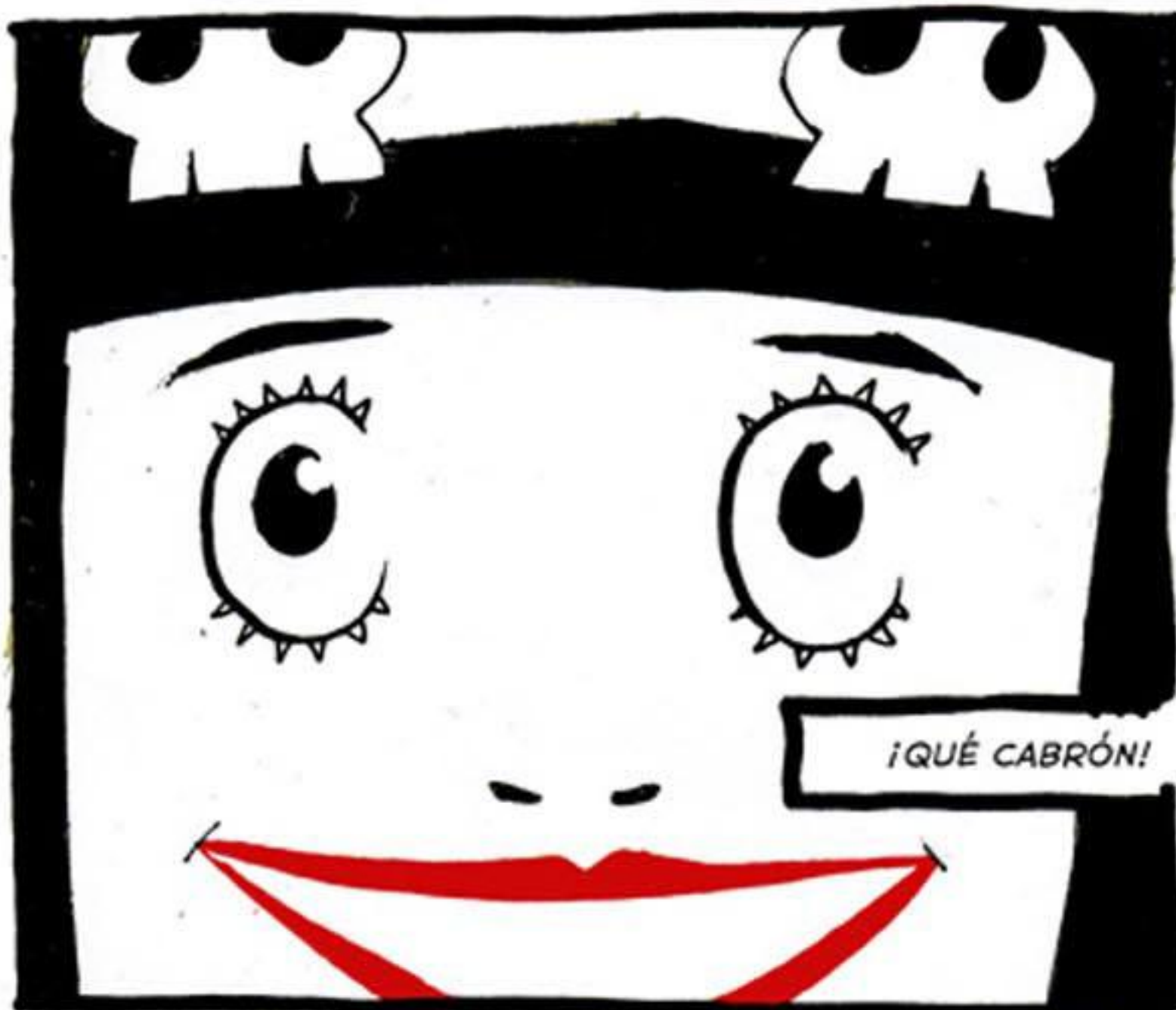
VEO UN PEQUEÑO GRUPO DE GENTE.



SE ESTÁ FORMANDO CIERTO
ALBOROTO. QUIERO SABER LO QUE
OCURRE. ME UNO A ELLOS.

ESTÁN MIRANDO AL CIELO. POR UN AGUJERO
DEL MURO ENTRA LA LUZ DEL SOL, PERO NO
ES SÓLO ESO LO QUE ALARMA A TODAS
ESTAS PERSONAS. ES ALGO MUCHO MÁS
SORPRENDENTE. MUCHO MÁS.





¡QUÉ CABRÓN!



¡QUÉ ARTISTA ESTÁ HECHO ESE
PEDAZO DE CABRÓN!



NO SÉ CÓMO HABRÁ HECHO
MAYO PARA SUBIRSE HASTA
AHÍ ARRIBA...



...Y ADEMÁS DIBUJAR
ALGO TAN PRECIOSO.



BUENO, REALMENTE SÍ QUE LO SÉ.

¡¡VOLANDO HACIA EL SOL!!



FRANKI
20
11

FIN

8-ESSIEN Y CLARA

Definitivamente, el clima se ha convertido en una pesadilla para ella.

Llueve.

Llueve sin parar.

Los servicios de información no paran de escupir noticias sobre la quiebra de esta o aquella compañía. Incluso los servicios de información están dejando de funcionar. Después de las empresas de servicios meteorológicos vinieron las de servicios de ocio y ficción. Viajes, experiencias de exploración, juegos. Todo se ha ido a la mierda. La vida ya era aburrida. La vida ahora es más aburrida todavía.

Y llueve.



En casa todo está más oscuro. La pintura de las paredes empieza a parecer gastada, está empezando a perder su color, se está volviendo todo del mismo color grisáceo que el que tiene el cielo desde hace semanas. La luz se está convirtiendo en un vago recuerdo de tiempos más felices. La luz se ha quedado en un recóndito rincón de la mente de ella.

-¿Cómo va el trabajo, Ess?

No se le ocurre otra cosa de la que hablar con él.

-No me preguntes por mi trabajo, pronto voy a dejarlo. O mejor dicho, me van obligar a dejarlo.

A él no le importa mucho lo de la lluvia, puede vivir con ello. Pero le sobra la conversación sobre su trabajo, que va a perder en pocos días, porque al parecer la compañía va a cesar su actividad debido a la falta de demanda de los servicios de consultoría que venden. El efecto dominó. La fragilidad del sistema. El endeudamiento masivo. El colapso económico.

Términos que no cesan de pronunciarse en las últimas reuniones, que por otra parte no sirven para nada. Hay que hacer algo al respecto, pero en aquellas malditas reuniones nunca se toma decisión alguna. Palabras, palabras, palabras. Ningún hecho. Nadie hace nada al respecto. Nadie es capaz de tomar una decisión. Y no va a ser él tampoco el que lo haga. Está bloqueado, no sabe muy bien por qué. En otro tiempo habría aparecido en la sala de reuniones con alguna solución prácticamente mágica, que todos habrían aplau-

aplaudido. Ahora es diferente. Puede que sea la lluvia. Pero no es la lluvia. No piensa con claridad. Es como si sus pensamientos no tuvieran continuidad. La cadena lógica no funciona en su cerebro, y no llega a conclusiones con facilidad. Y está pasando lo mismo a otras personas que conoce.

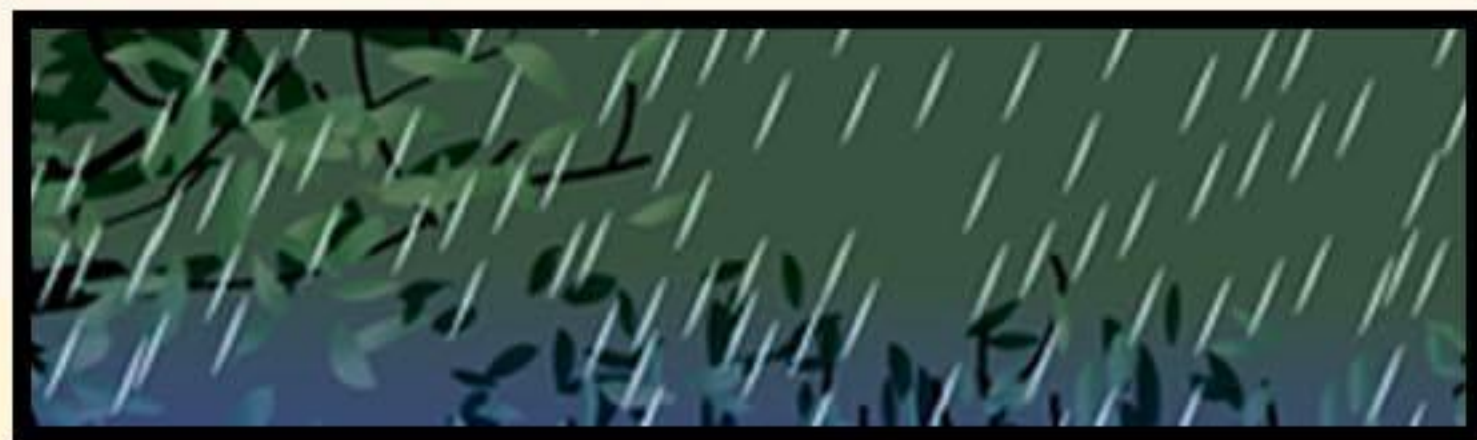
Puede que sea la lluvia.

-Está bien, no hablemos pues.

Los dedos de ella están jugueteando con su cabello, signo inequívoco de un aburrimiento que empieza a ser enfermizo, así que decide dirigir la conversación hacia ese lado.

-Estoy aburrida. Creo que un día voy a morir de aburrimiento.

Silencio. Él se fija en sus dedos. En sus manos. Unas manos que en algún tiempo llamaron su atención



-Yo creo que ya nos estamos muriendo.

-¿Por qué dices eso?-dice ella.

Él empieza a notar una vibración cuyo origen desconoce, una vibración que podría proceder de una fuente interna o externa. Parece un pulso electromagnético de alta frecuencia. Hace días que le ocurre.

-Porque no puedo pensar con claridad -dice él-. Se me amontonan los pensamientos y se desordenan, y acaban combinándose de alguna forma confusa, y eso se realimenta dentro de mí. Y no sé por qué me pasa. Antes al menos se podía ir al médico.

-¿Antes?

Ella intenta disimular lo que piensa, que es exactamente lo que piensa él, ella trata sencillamente de no estar de acuerdo en nada de lo que él diga.

-Antes del maldito Volcado.

Él contesta a las preguntas como si se lo explicara a un niño pequeño. Niños. Qué estúpidos eran. No daban más que problemas. El mundo actual sería un caos si hubiera niños.

-Antes la gente se moría de deshidratación -dice ella, tratando de seguir llevándole la contraria.

-Y ahora nos vamos a morir también. ¿Es que no oyes las noticias? -dice él.

-¿Las noticias? Ess, las noticias siempre dicen lo mismo.

-Por eso, -dice él- parece mentira que no sepas ya lo que está pasando.

PARTE 8 ESSIEN Y CLARA

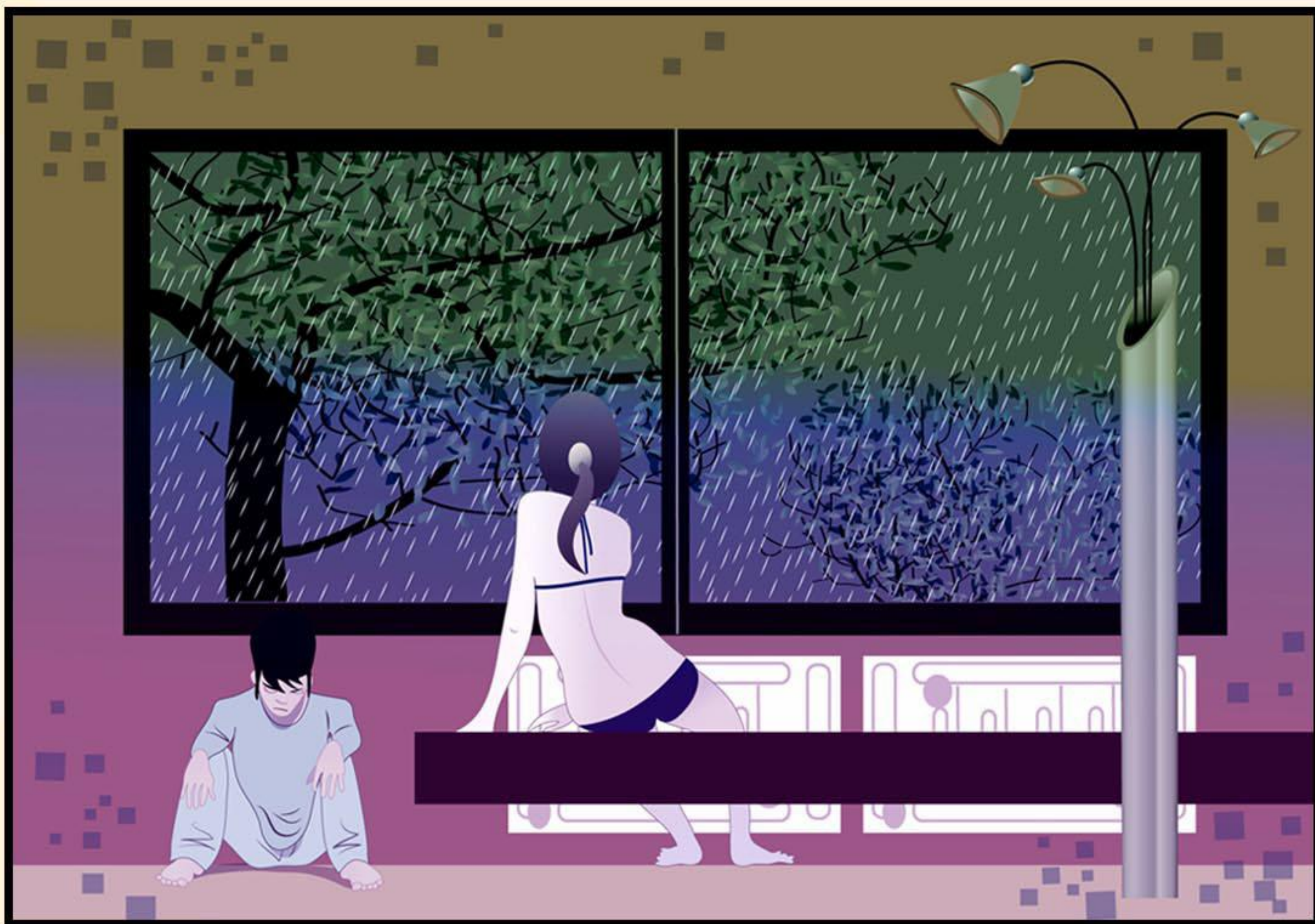
COLAPSO

Relato: Jaime Paz

Ilustraciones: Franki

-Dicen que es tan sólo una crisis temporal.
-Clara, llevo estudiando el fenómeno mucho tiempo y todo hace muy mala pinta.
-No quiero seguir hablando de eso.
De nuevo silencio. Y lluvia, no se escucha otra cosa en la casa gris de unas personas con vidas grises, unas personas que están muriendo de aburrimiento.
-Clara, creo que tus pensamientos también se están amontonando en algún lugar dentro de ti.
-Quizá.
Silencio.
Lluvia.
-Todo tiene relación, Clara.

y lo sabes. Ya no quiero seguir hablando.
-Como quieras.
-Eso, como yo quiera. Y así todos contentos, cada uno en su isla. Quizá el Volcado no fue tan perfecto como nos quisieron hacer creer. Tengo la sensación de que ya no te quiero. O al menos no como antes.
El sonido de la lluvia lo invade todo. La conversación ha acabado. La pintura de las paredes continúa en su proceso de degradación hacia el gris, hacia la vacuidad en la que se está convirtiendo su casa. Vacía de luz, vacía de sentimientos, vacía incluso de aire. Aunque hace mucho tiempo que no existe el aire, la sensación de su



Por primera vez, ella piensa lo que va a decir, como si por primera vez realmente importara. Como si por primera vez ella fuera a poner las cosas en su sitio, para reivindicar su punto de vista, su idea de las cosas, del mundo, y de su vida en común.
-No te creas, Ess, cada uno de nosotros es un mundo. Cada vez nos unen menos cosas, cada vez estamos más aislados. Yo lo estoy, tú lo estás,

ausencia está invadiendo la casa, al mismo tiempo que el pulso electromagnético que sienten dentro de ellos desordena los pensamientos y los recuerdos, como un ovillo de hilo que se va enredando, al mismo tiempo que se deshace para convertirse en cenizas.

Y no para de llover.



Juan 1,1:
Al principio era el Verbo...

...Y frente a Dios era el Verbo,
y el Verbo era Dios.

¡JODER,
PAPITO!

¡JODER!

¡JODER, PAPI!
¡QUÉ TAMAÑO!

DÁMELA TODA,
¿QUIERES?

ASÍ, SÍ...
SÍ...

EGH...
ERMM...



Juan 1,1:
Vino un hombre de parte de Dios...

Juan 1,7:
Vino para dar
testimonio; vino como
testigo de la luz...



LISTED, SEÑOR...
AYÚDEME...

SE LA LLE-
VARON... FUE
MI CULPA, YO
DEJÉ QUE SE LA
LLEVARAN...



NO SÉ QUÉ
LE HARÁN, SEÑOR...
TENGO MIEDO DE QUE
LA LASTIMEN...



Juan 1,8:
No era él la luz, pero venía
como *testigo de la luz*.



¡POR
PIEDAD,
SEÑOR!

VEO SU
CRUZ, Y
PUEDO
SABERLO...
LISTED ES
PIADOSO.











LA CONEXIÓN

Ilustración: Juan M. Alarcón

Frank Lelek se encontraba mirando a través del panel de aluminio transparente que separaba la sala de reclusos de la sala de control. Estaba observando cómo colocaban en su lugar al nuevo. Un operario corpulento había trasladado el cuerpo desnudo de Jacob Steiner, tumbado sobre una camilla acolchada, hasta el lugar que en otro momento ocupara Liliana Corberó y antes de ella un recluso que ya había cumplido su condena.

El operario colocó a Jacob de tal manera que la luz que iluminaba aquel punto sólo bañara su cuerpo.

«Otro recluso que ocupa ese lugar. Cuando él se vaya vendrá otro a suplirlo. ¿Hasta cuándo se mantendrá esta sucesión? En esta remesa han llegado seis. En la anterior entró uno...». Esos pensamientos recorrían la mente de Frank mientras observaba al operario. «Allí indefenso, ese pobre muchacho de treinta y seis años no es consciente de lo que le están haciendo. Su mente se halla en un estado de sumisión hasta que lo conecten a su fantasía personal...».

El operario había dispuesto todos los materiales necesarios, para introducir las diferentes sondas, en una mesa de mayo situada al lado de la camilla. Se dispuso a colocar primero la sonda naso gástrica que permitiría al recluso alimentarse hasta que pudiera hacerlo por la vía intravenosa. «Fantasía personal» –retomó Frank sus pensamientos.

Era el eslogan que habían utilizado en la Tierra, para que el pueblo aceptase que los condenados a perpetuidad vivieran un sueño del que no despertaran jamás. El presidente de la Unión Europea, que fue donde se descubrió el sistema, había dicho que a Jean Einer; cabeza pensante del proyecto, se le había ocurrido la idea al ver la película Desafío Total y acordarse de la agencia de vacaciones Memory Call.

Frank había visto el anuncio del nuevo sistema penitenciario global que se realizó en rueda de prensa. El mundo se detuvo durante las más de dos horas que duró aquella presentación. Siempre que llegaban nuevos reclusos a la penitenciaría, a Frank le venía a la memoria su propia historia. Él era guardaespaldas y trabajaba para una multinacional que daba servicio a hombres de negocios. Solía custodiar a un joyero durante los viajes que realizaba entre España y Francia. El joyero solicitaba sus servicios con frecuencia, sobre todo porque gustaba de jugar a las cartas y se le hacía el viaje más corto y ameno.

Fue durante uno de esos viajes que un pasajero tropezó con el maletín que el joyero llevaba enca-

cartas al pasillo del tren. Mientras el extraño nos ayudaba a recogerlas, Frank pudo ver cómo aprovechando la distracción, el pasajero intentaba abrir la esposa que se cerraba en torno al asa del maletín. Lo apartó y mientras el sorprendido repetía que no había hecho nada, introdujo la mano en el bolsillo de atrás del pantalón. Fue entonces que Frank disparó pensando que iba a sacar algún arma blanca y amenazar a su cliente. Por último, el operario conectó el “pincho” como lo llamaban por allí los compañeros. Se trataba de un artilugio electrónico en forma de cono que se introducía en un receptáculo abierto a tal efecto en el cráneo del recluso. La operación para crear el receptáculo se llevaba a cabo en la Tierra, ya que era bastante compleja. Se decía que algunos reclusos habían muerto en la operación. Este pincho era el que transmitía la información sobre la “fantasía personal” del recluso, así como todo lo referente a su estado físico.

Frank desvió la mirada cuando el operario se disponía a introducir el “pincho” en la cabeza del recluso. Siempre le recorría un escalofrío cuando llegaba ese momento.

Perdido ya el hilo de sus pensamientos, se percató del punto rojo que parpadeaba en la esquina superior derecha del ventanal de aluminio transparente. Debajo de la señal luminosa se podía leer «buscando conexión». Frank extrajo su cristal del bolsillo de la chaqueta y pulsó el botón OK del panel que rezaba: “Fantasía Jacob Steiner. Recluso 6910.1669.18.03.2211”. Comprobó que podía acceder a las constantes del recluso desde su cristal...

Frank parpadeó ante la luz de la sala de control de la penitenciaría. Se incorporó en la camilla metálica hasta quedar sentado mirando hacia los compañeros que vigilaban a los presos con la ayuda de sus cristales. A su lado se encontraba Albert, uno de sus subordinados, que todavía sujetaba el “pincho” con la mano derecha, y le dijo: –Siempre me sacas muy justo Albert.

–Señor, usted me dijo que no quería pasar ni un segundo más del necesario en las conexiones. Que ya tenía bastante con tener que pasar el resto de su vida en esta prisión...

–Tienes muy buena memoria Albert... –dijo Frank a modo de despedida dirigiéndose hacia la puerta de la sala de control.

Mientras recorría los mudos pasillos que le conducirían a sus dependencias personales, le asaltaba la duda que se había instalado en su mente desde que supervisara la primera conexión: «¿No habría sido mejor sufrir una “fantasía personal” que pasar el resto de mis días condenado a vigilar a los que como yo están presos?»

Relato: Raúl Sánchez

Ilustración: Juan M. Alarcón

LA CONEXIÓN





"MAX, QUERIDO AMIGO, ESTO ES UNA ESTUPIDEZ."



"NO DEBERÍAMOS ESTAR AQUÍ. LECTRÓN PODRÍA TENER ESTE LUGAR BAJO VIGILANCIA."

"DEBERÍAMOS IR DIRECTO DONDE ÉL. DEBERÍA TENER YA SU CUELLO ENTRE MIS MANOS."



"EL PROFESOR PUEDE ESPERAR. RECUERDA EL TRATO: DIJE QUE TE AYUDARÍA A DESTRUIRLO SI ME TRAÍAS HASTA ELLA PRIMERO."



"¿POR QUÉ, MAX? TUS RECUERDOS CON ELLA SON SOLO UNA ILUSIÓN. NO ERES EL HOMBRE QUE ELLA AMÓ. NI SIQUIERA ERES UN HOMBRE."

"NO ME MIRES ASÍ, LO DIGO COMO UN CUMPLIDO."



"SÉ LO QUE SOY. ELLA TAMBIÉN MERECE SABERLO. DEBO CONTARLE LA VERDAD."



ELENA LECTRÓN...



...TRAIGO MALAS NOTICIAS.

NO... NO PUEDES
ESTAR AQUÍ.

TRANQUILA. TU PADRE TE HA
DICHLO QUE ESTOY EN ALGUNA
MISIÓN EN OTRA GALAXIA O ALGO
ASÍ, ¿NO? ELENA, EL PROFESOR
TE HA ESTADO MINTIENDO.
CONFÍA EN MÍ.

PERO MAX,
TÚ...

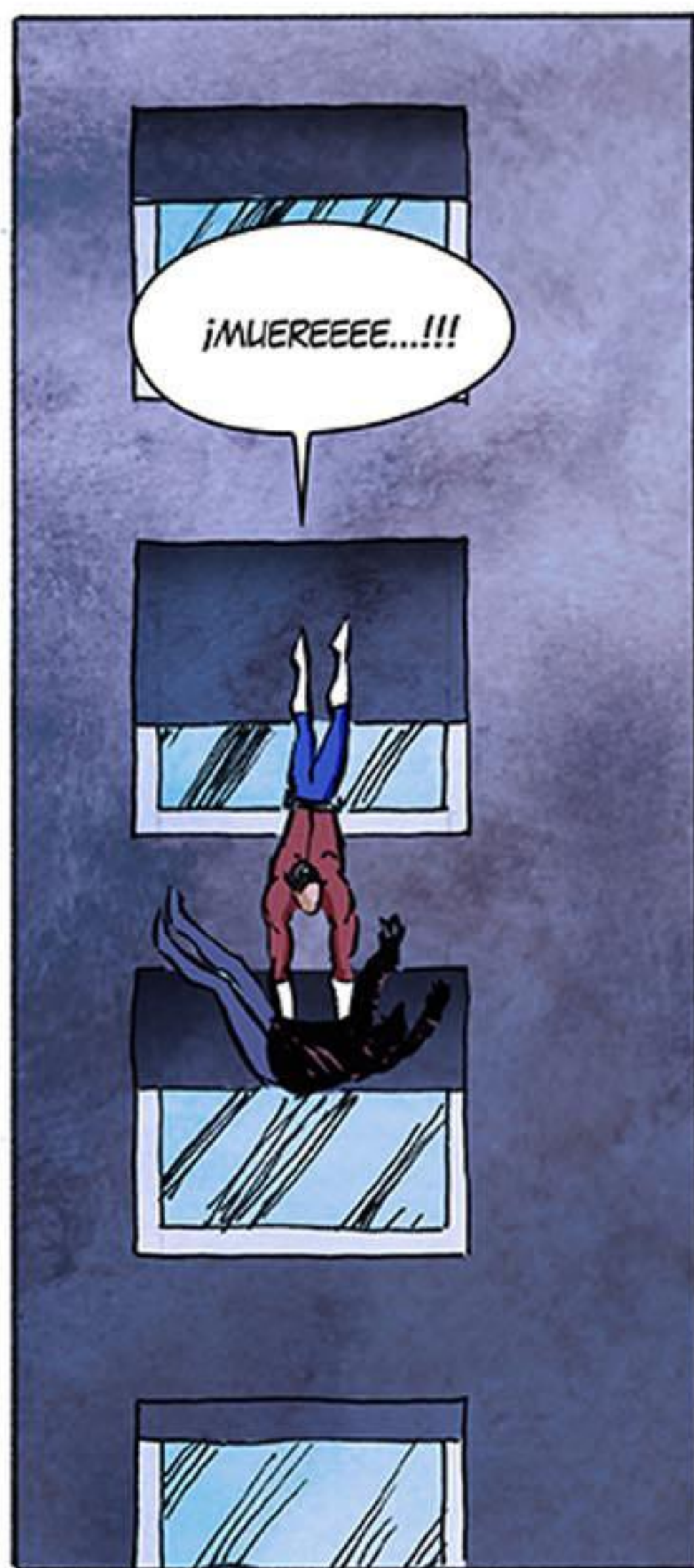
...YA ESTÁS
AQUÍ.

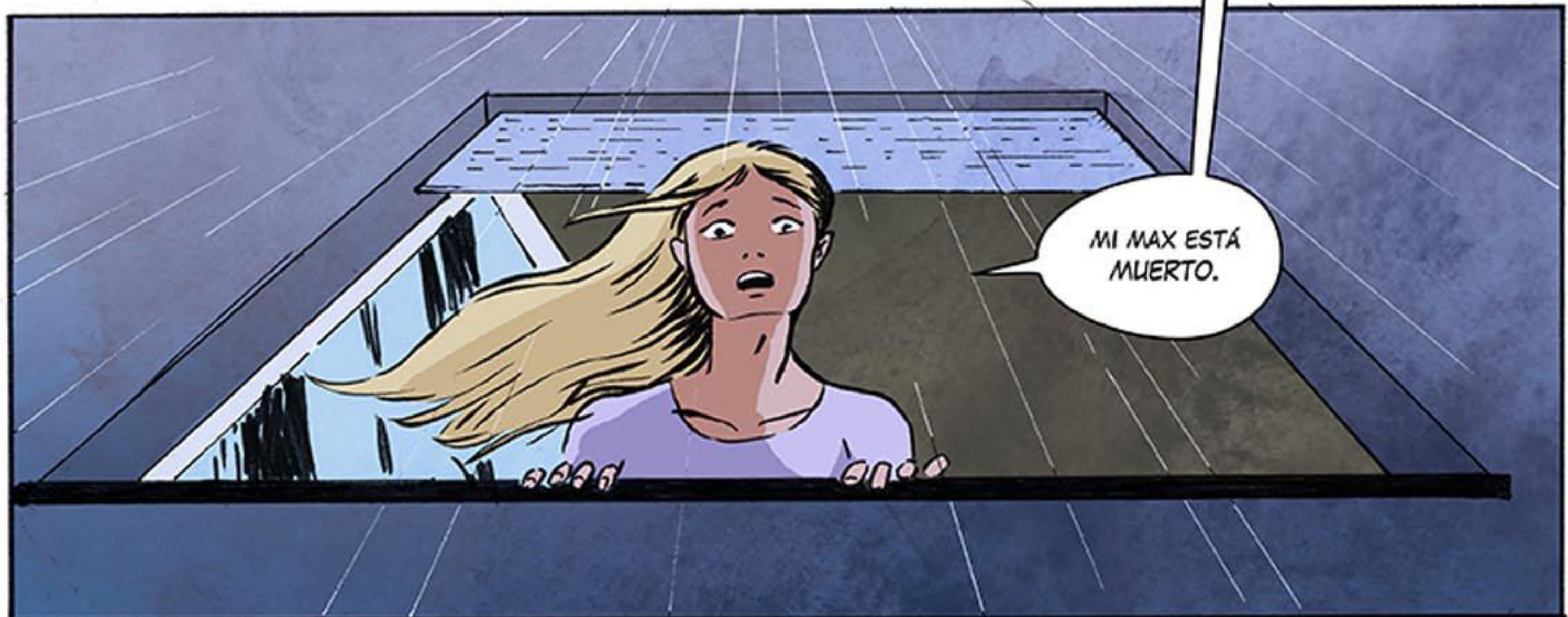
¡MAX VENTURA VS MAX VENTURA!



GUION: MAXWELL VEZPITELOK

DIBUJOS: ANTONIOH6

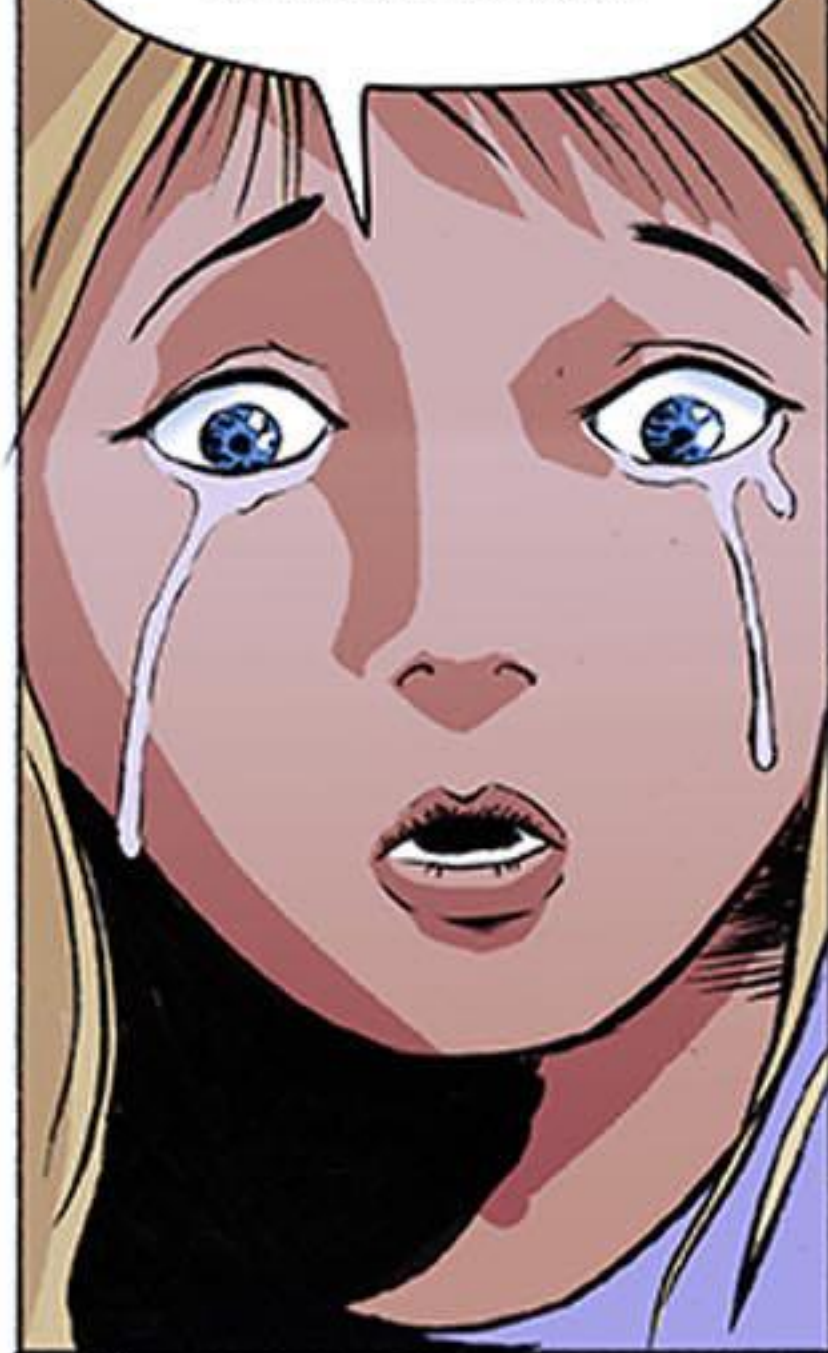






¿LO SABÍAS?

SIEMPRE LO SUPE, DESDE EL COMIENZO. MI PADRE INTENTÓ QUE TODO SIGUIERA IGUAL, PERO ESO ERA IMPOSIBLE. AÚN ASÍ PREFERÍ CREER QUE... DEBEN ENTENDERME. ERA LA ÚNICA FORMA DE SEGUIR VIVIENDO.



NO. NO. ESTOY VIVO. SOY YO. ESTOY VIVO. SOY--

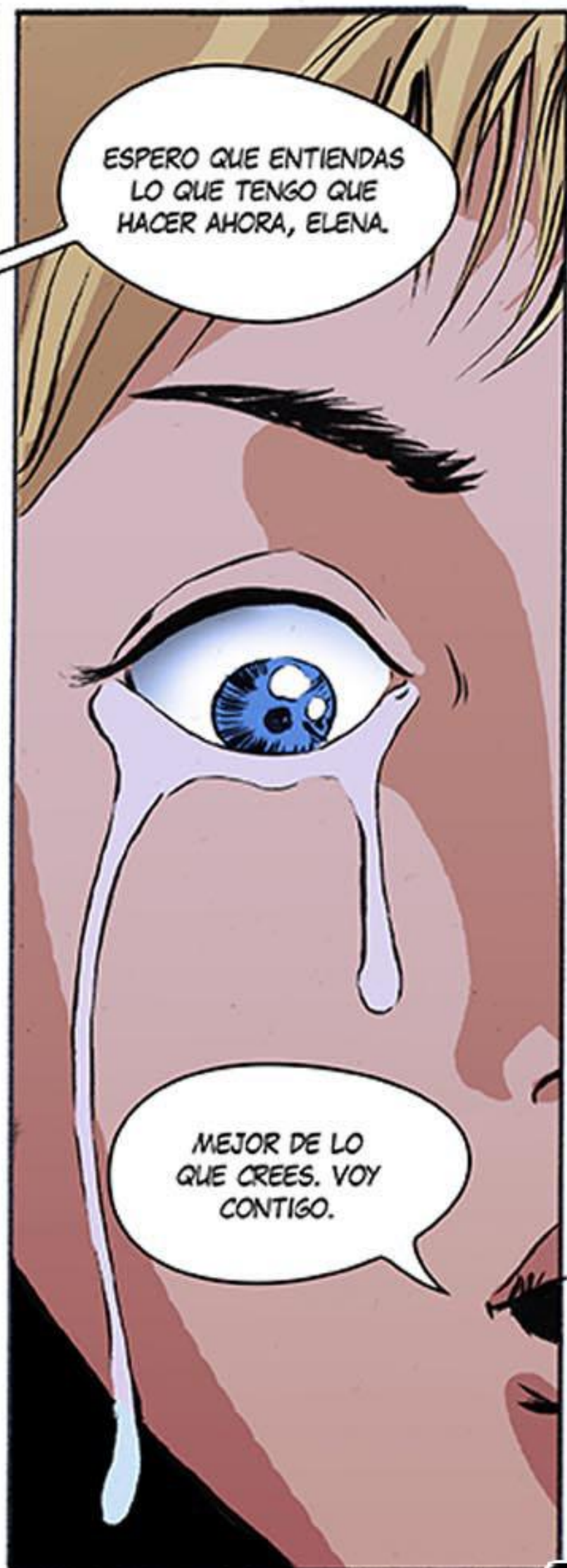


¡NO!



TAL COMO ME DIJO EL PROFESOR: "LA MAYORÍA DE LOS MAX-BOTS SE AUTO-DESTRUYEN AL DESCUBRIR LA VERDAD."

YO NO LO HICE, ASÍ QUE INTENTÓ MATARME.



ESPERO QUE ENTIENDAS LO QUE TENGO QUE HACER AHORA, ELENA.

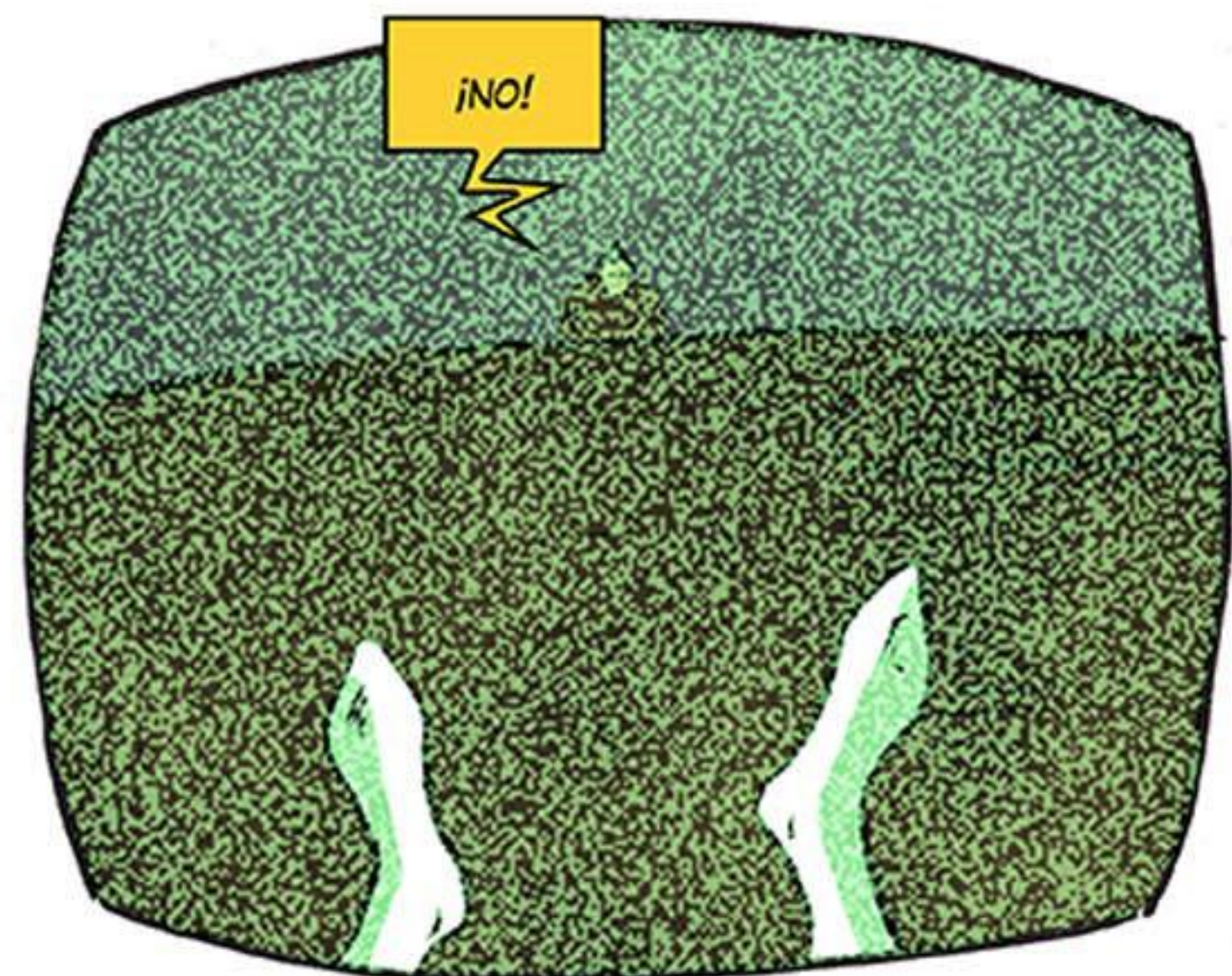
MEJOR DE LO QUE CREES. VOY CONTIGO.

¿...PENSASTE QUE UN CLON DEFECTUOSO COMO TÚ PODRÍA ENGAÑAR A MI PROMETIDA?

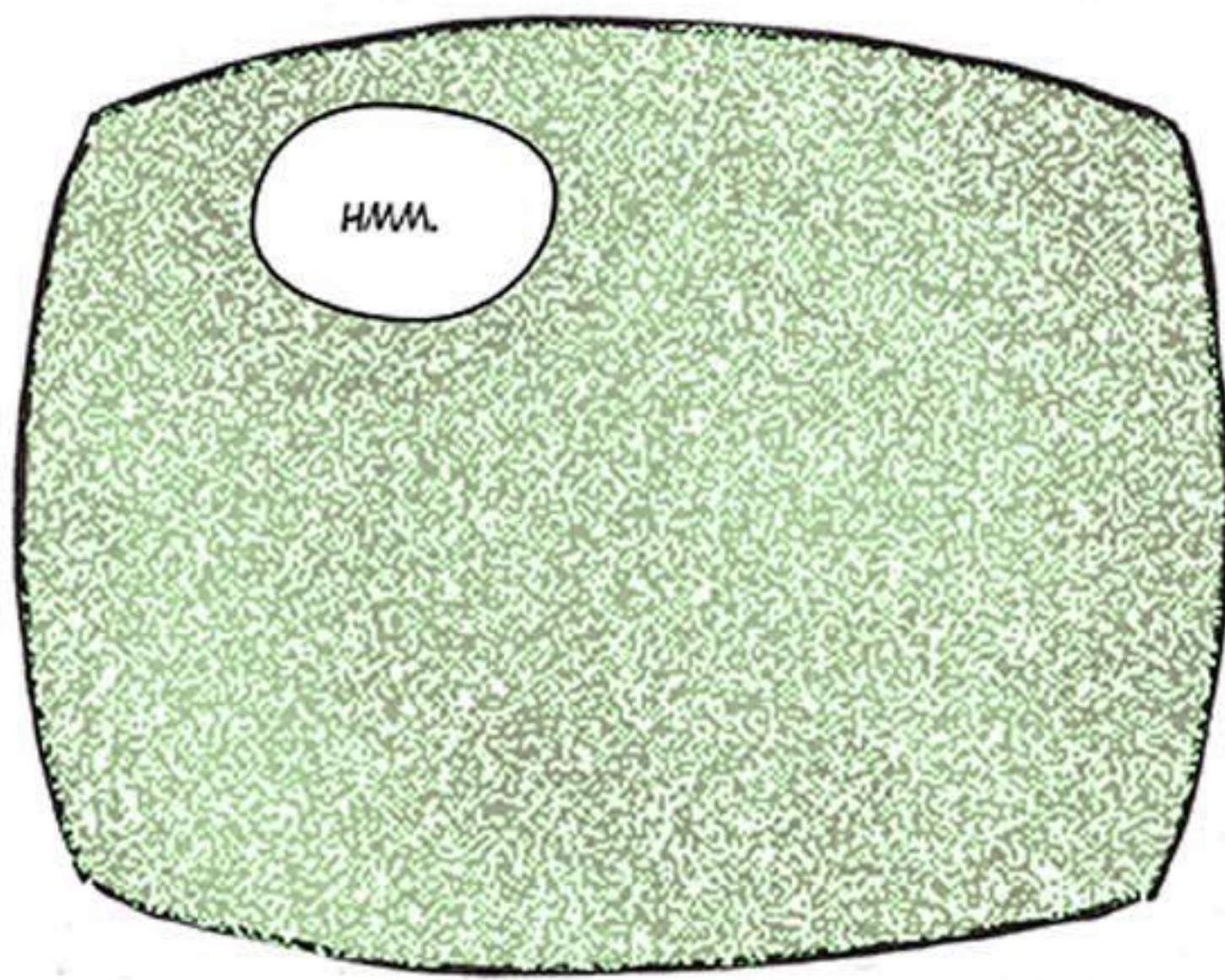


NO SOY XAM. TAMPOCO SOY MAX. NINGUNO DE LOS DOS LO ES.

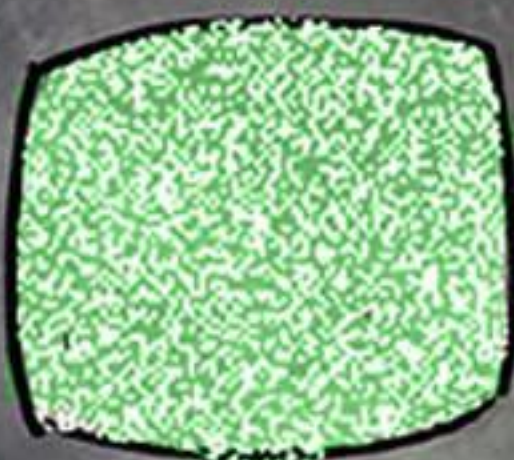
¡NO!



HMM.



COMPUTADORA, TOMA NOTA:
NO GASTAR TANTO EN OJO-
CÁMARAS DE ALTA RESOLUCIÓN.
NO VALEN LA PENA.



PERO ANTES, SUBE LAS DEFENSAS. TENDREMOS VISITAS.



LOS HIJOS DE LA ORFANDAD

Relato: Serafín Gimeno

Ilustración: Álvaro Calvo E.

El comisionado avanzó hacia M-7 con toda su cohorte de pequeñas máquinas lameculos y el movimiento de sus orugas dejó tras de sí un temblequeo convulso sobre las hojas muertas, desprendidas de sus andamiajes por un viento de noviembre.

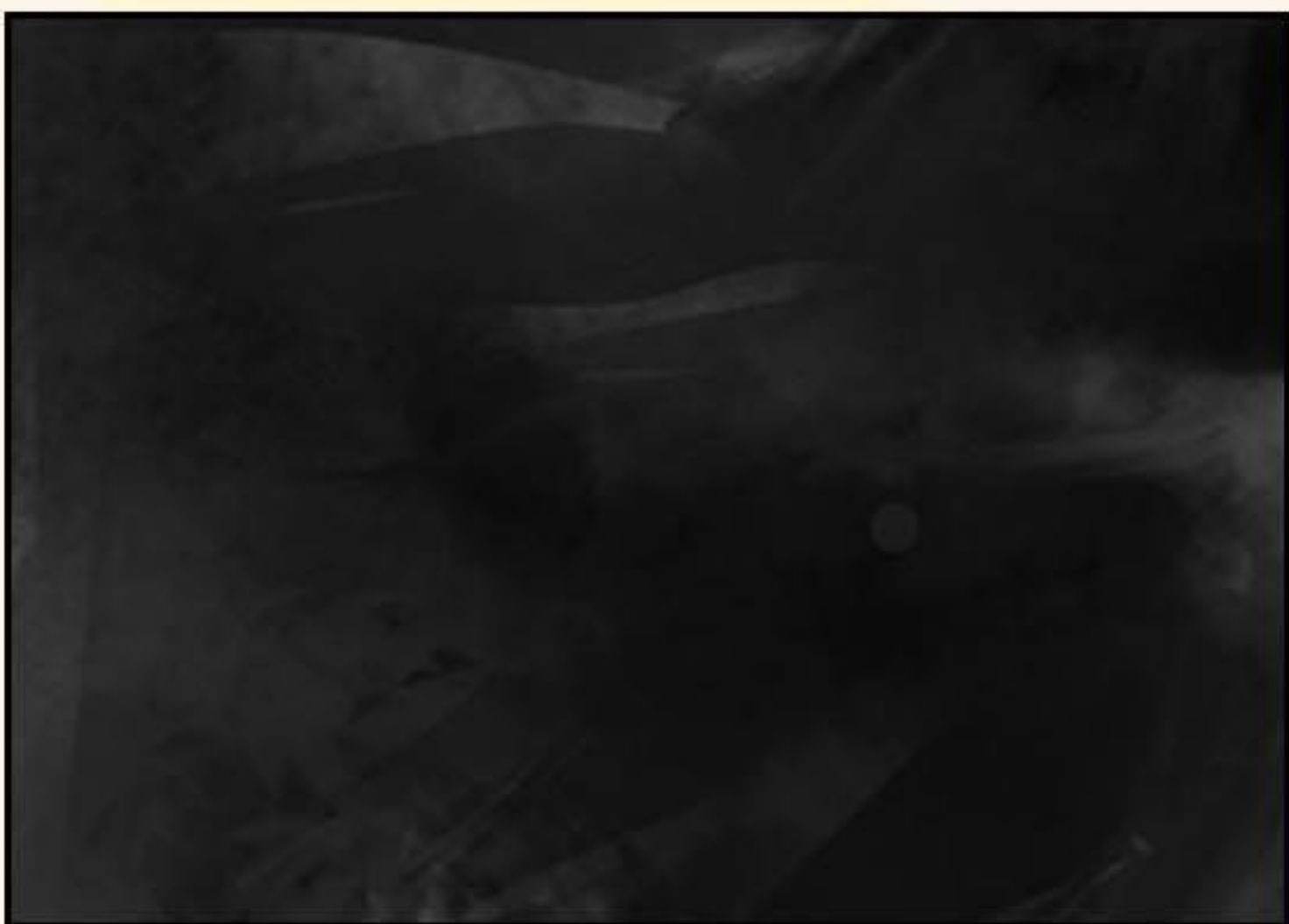
—Le felicito por su tozudez, M-7. Ya tiene usted sueltas a sus bestezuelas malignas.

El modelo de servicio burocrático ejecutó un pestañeo automatizado, con ayuda de un motor auxiliar acoplado a sus visores. Lo último en nanotecnología.

—Son sólo un par de criaturas orgánicas, débiles y frágiles. No deberíamos tenerles tanto miedo.

—Esas criaturas débiles y frágiles convirtieron este mundo en un erial, antes de extinguirse.

En un vago intento de carraspeo, el burócrata infringió un cambio momentáneo en la modulación de su voz.



—Hasta ahora ha gozado de la simpatía de la opinión pública para llevar a cabo sus planes de reintroducción. Pero tarde o temprano sus monstruitos cometerán alguna fechoría, por lo que yo dejaré de ser el único votante en contra de su proyecto en la mesa de la Comisión Reguladora de la Vida Salvaje.

Una esfera de servicio orbitaba de forma irregular alrededor de la cabeza del comisionado. El satélite detuvo su periplo de borracho e intercambió con su jefe una serie de mensajes a baja frecuencia.

—No lo olvide, M-7. Esperaré con fervor ese momento.

El comisionado se retiró con una nueva conmoción en las hojas liberadas por el otoño. Los pequeños ingenios, encaramados a su espalda y encargados de mantener lubricado y en orden su exoesqueleto metálico, no retiraban sus fotorre-

fotorreceptores del encuadre de M-7, en una evidente falta de respeto. Bufones, enanos pringosos mofándose del pueblo llano y descalzo desde la seguridad de su migaja diaria, desde unas almenas que les protegían de las hostilidades de un encarnizado mundo cibernético. Pensó el subordinado.

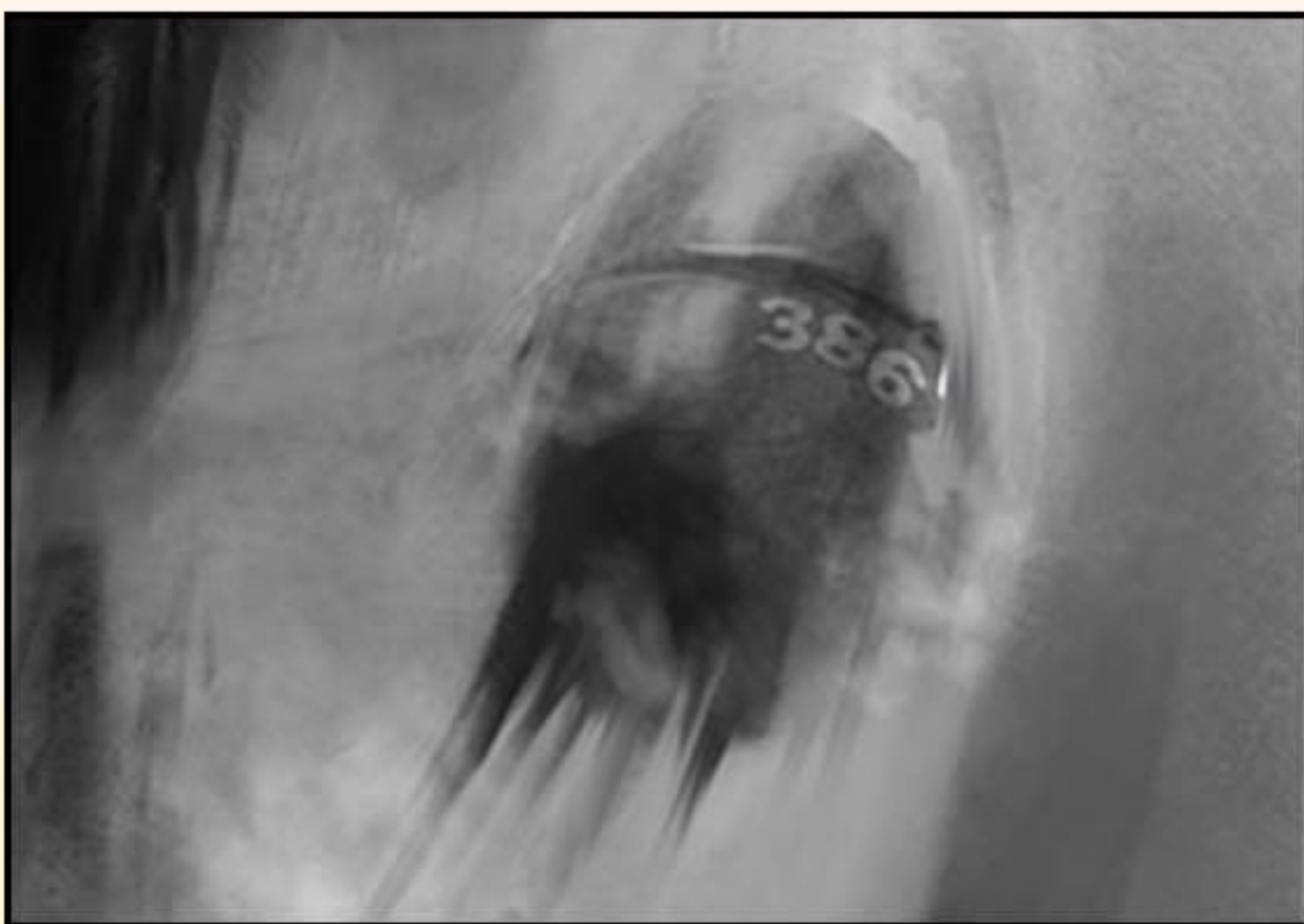
—Ese modelo A-2 te la tiene jurada.

Le advirtió su ayudante. El chirrido de sus orugas se detuvo frente a la figura de un superior petrificado en la contemplación de la marcha del comisionado.

—No es nada personal —respondió—. Es sólo que encuentra una aberración mi proyecto. Odia todo lo orgánico.

—Entonces, ¿por qué intenta imitar la vida con tanto empeño? —objetó R-4-T.

—¿Te has fijado en su nuevo motor de pestañeo automatizado? Una pulsación cada quince segundos. Los he contado.



—Coqueto. Muy coqueto —comentó R-4-T, en respuesta a la indiscreción.

Tras observarse unos instantes, ambos irrumpieron en una cacofonía de frívolas risitas, como dos viejos chismosos en un mercado de servomotores de ocasión.

—Oye, M-7, ¿por qué has bautizado a las criaturas con el nombre de Hansel y Gretel?

—Porque fueron dos huérfanos de un tiempo remoto, abandonados en un bosque relicto como éste.

—Muy adecuado.



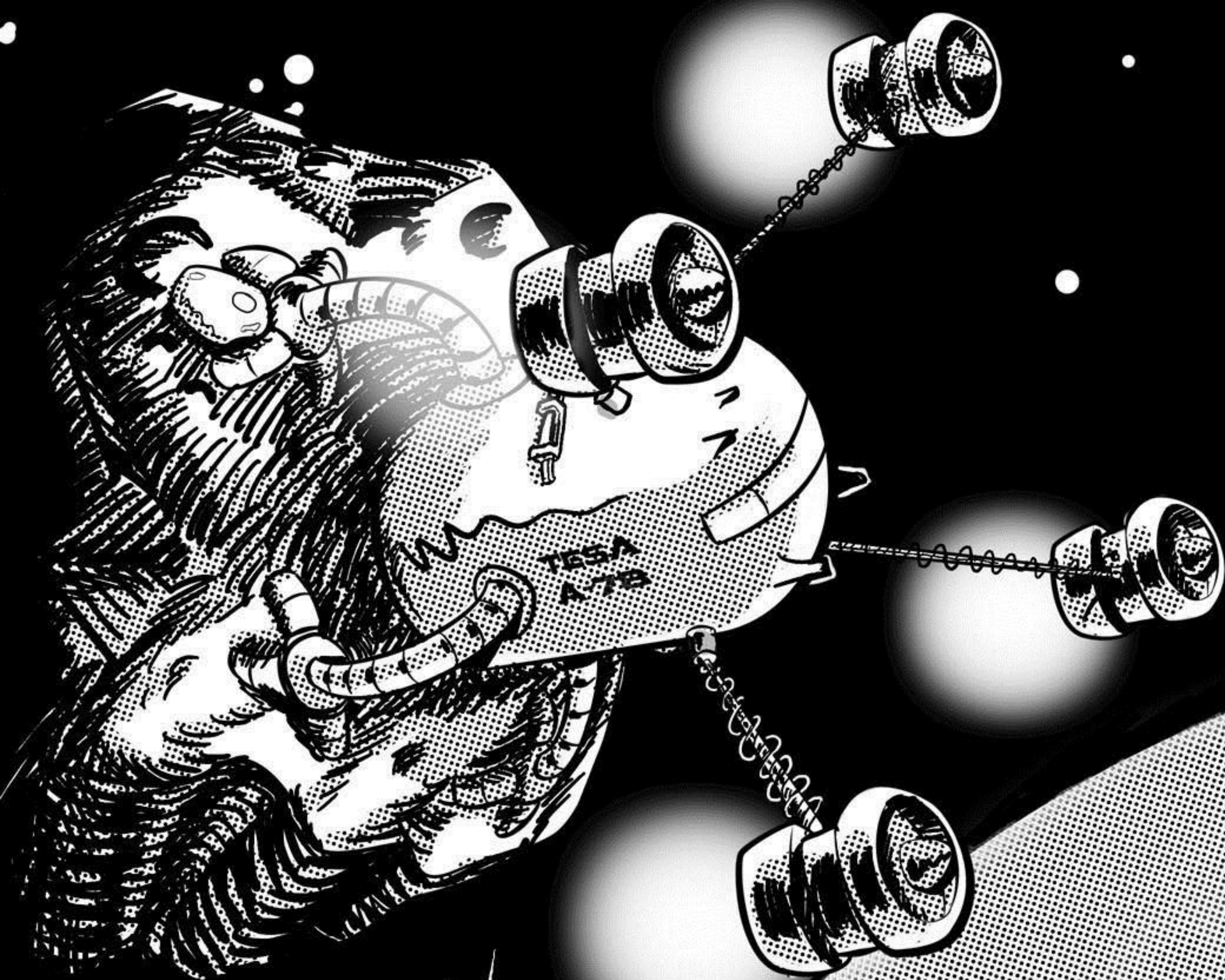
LOS HIJOS DE LA ORFANDAD

Relato: Serafín Gimeno

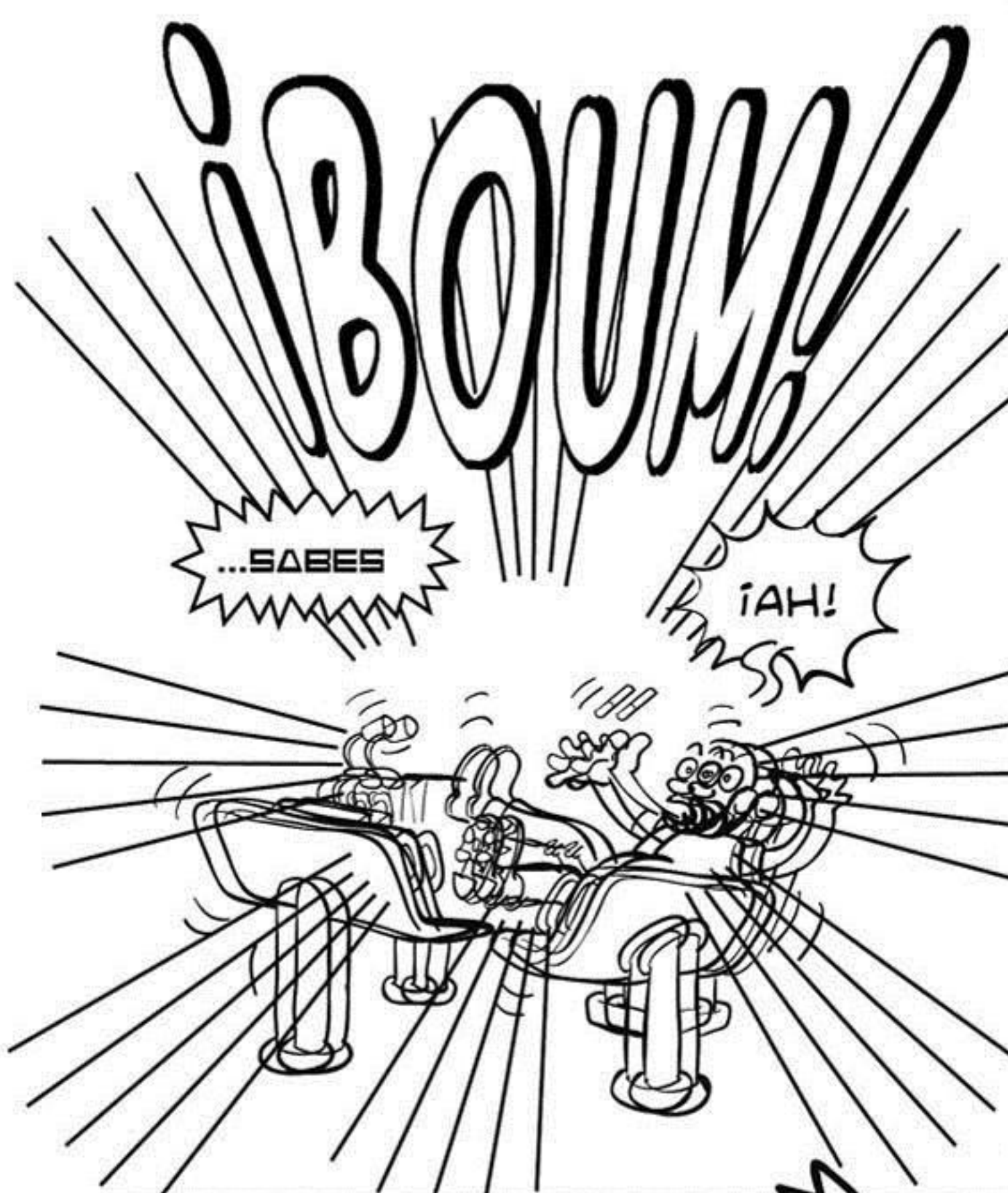
Ilustración: Álvaro Calvo E.



NO SMOKING



¡YUUUUJUU!
VOLVEMOS A
¡CASA!



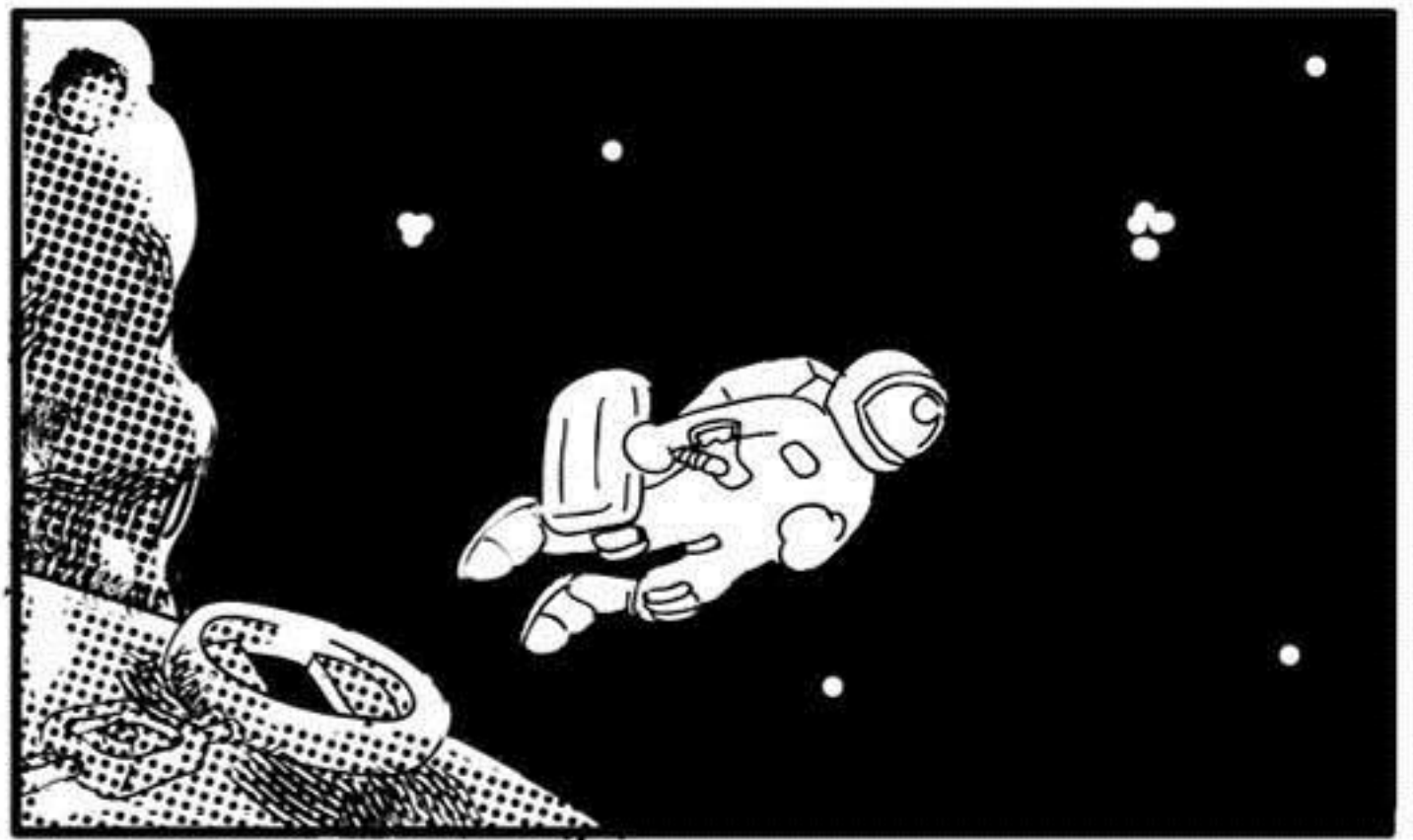
(*) PEV: PASEO EXTRA VEHICULAR.

PETE, ¿DEBO RE-
CORDARTE LA IM-
POSIBILIDAD DE
FUMAR EN EL
VACÍO? NO ES
NECESARIO QUE
LLEVES ESE
PAQUETE DE
TABACO.

PAPI, ¿TE
IMPORTARÍA
DEJARME
TRANQUILO
CON MIS
MANÍAS?

ESTE
PAQUETE
ES MI
AMULETO
DE LA
SUERTE

SÍ..
¡ESO
ES!

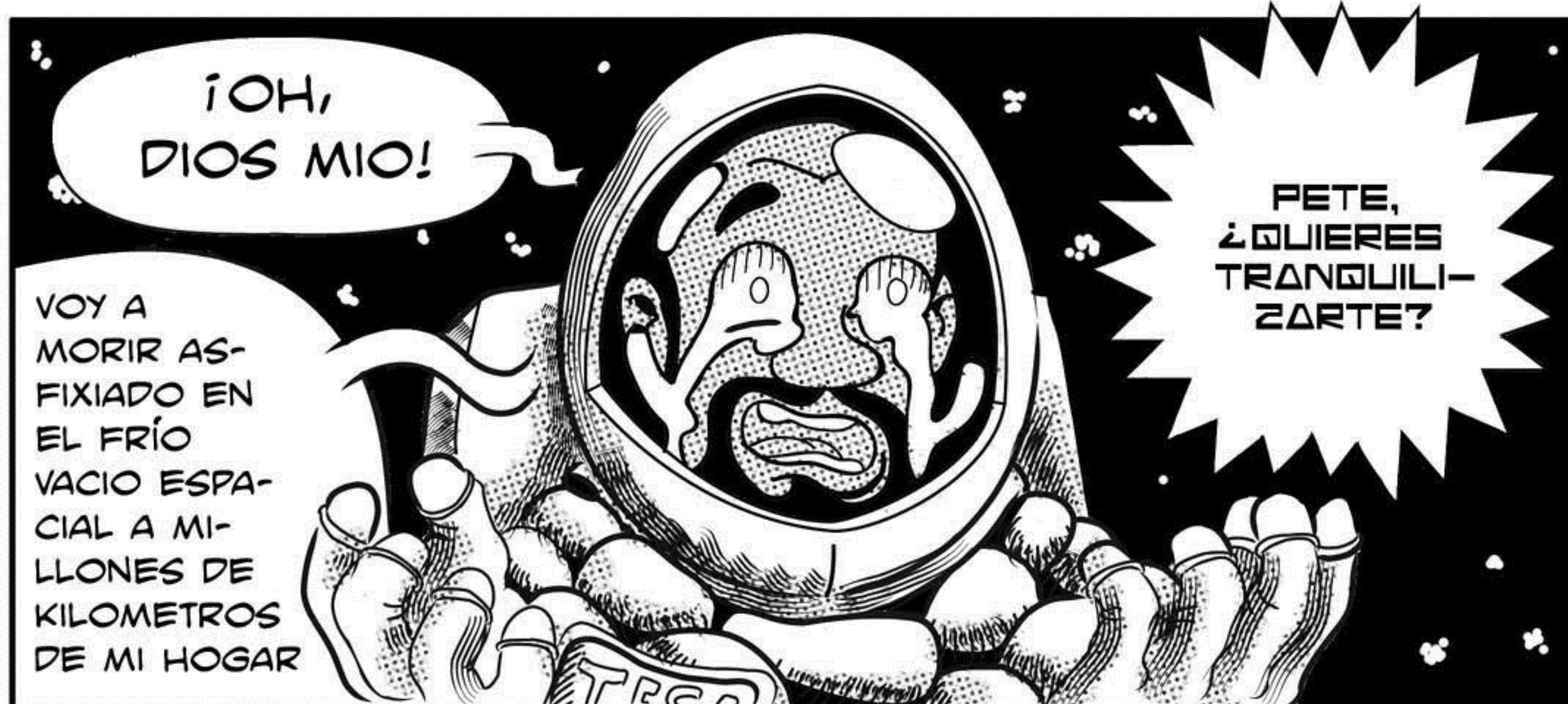


BIEN, ESTO YA ESTÁ,
VOLVAMOS DENTRO...

¿QUÉ?

POR
DEGRACIA, EL
IMPACTO HA AFECTA-
DO A LA CÁMARA DE
DESCOMPRESIÓN Y
AHORA ES IMPOSIBLE
ABRIR LA ESCOTI-
LLA.

ME
TEMO
QUE
NO



¡OH,
DIOS MIO!

VOY A
MORIR AS-
FIXIADO EN
EL FRÍO
VACIO ESPA-
CIAL A MI-
LLONES DE
KILOMETROS
DE MI HOGAR

PETE,
¿QUIERES
TRANQUILI-
ZARTE?



TE RECUERDO QUE
PUEDES CONEC-
TARTE A LA UNIDAD
DE SOPORTE VITAL
ANEXA A LA ESCO-
TILLA MIENTRAS
RESTABLEZCO LA
PRESIÓN...



...SÓLO
ME LLEVARÁ
UN PAR DE
HORAS...

SÍ, CLARO, LA UNIDAD
DE SOPORTE VITAL,
LO HABÍA OLVIDA-
DO...

JODER,
QUÉ
BO-
CHORNO

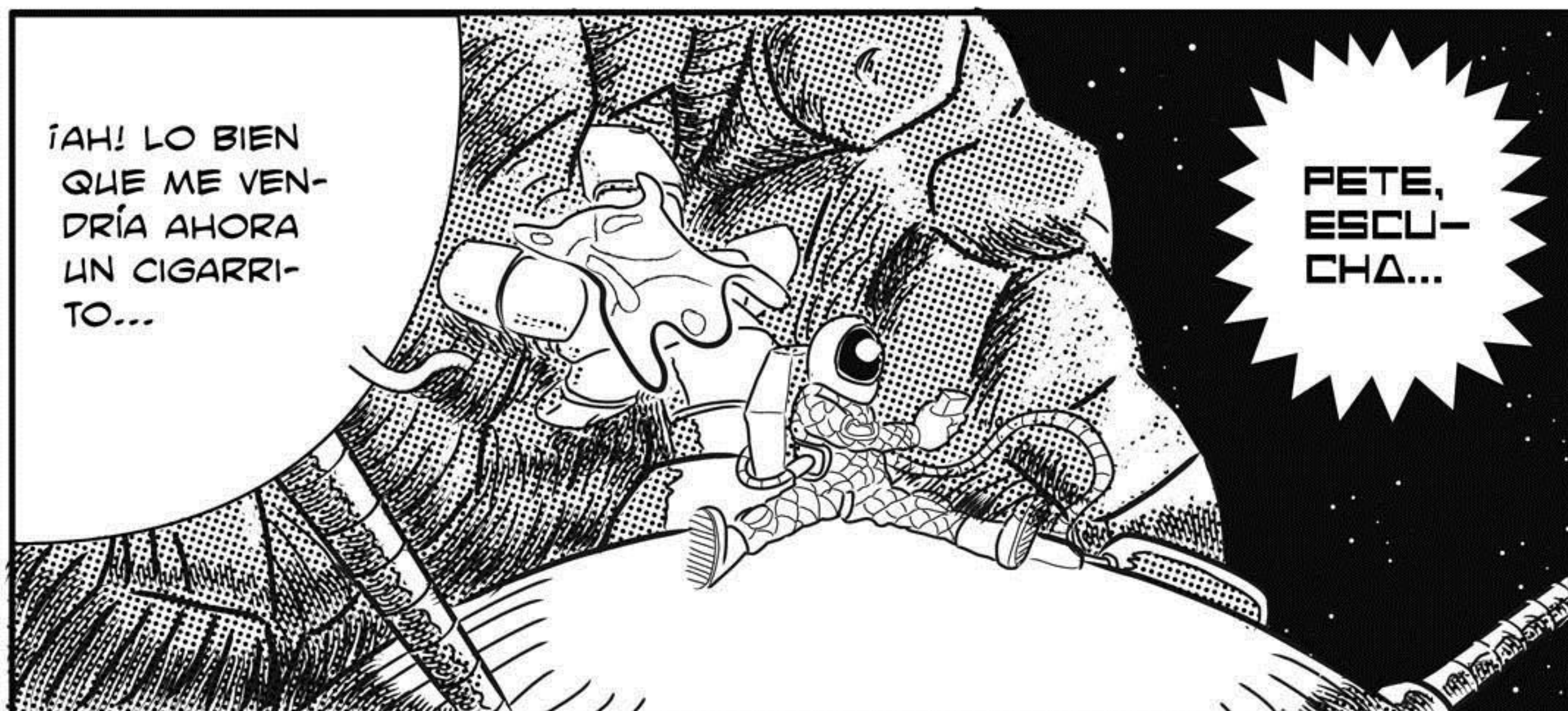


Y AHORA, A
ESPERAR LAS
DOS HORAS
AQUÍ SOLO,
SIN NADA
QUE HACER
Y SIN
PODER
MO-
VER-
ME.



¡POP!

¡MENUDO
COÑAZO!



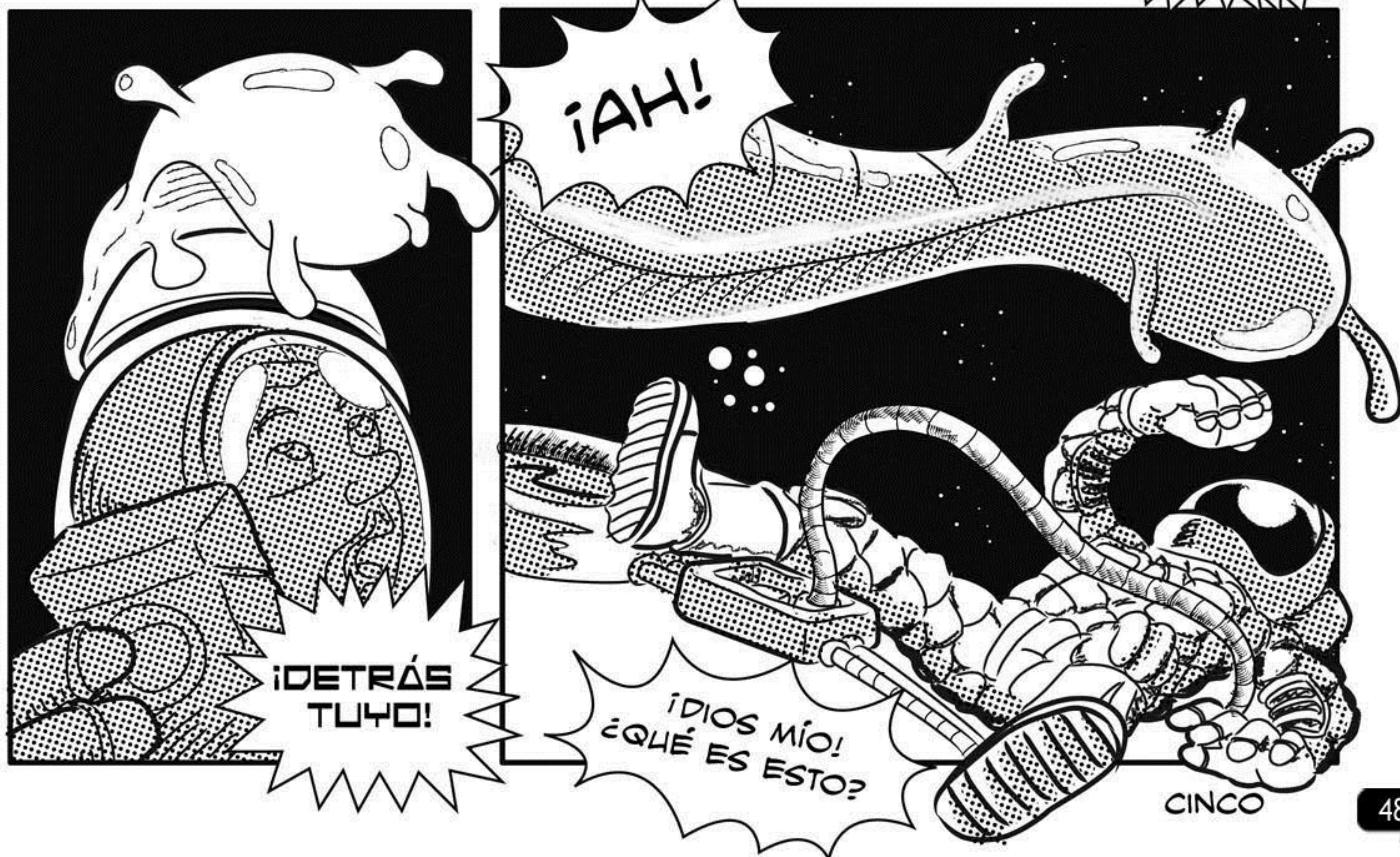
¡AH! LO BIEN
QUE ME VEN-
DRÍA AHORA
UN CIGARRI-
TO...

PETE,
ESCU-
CHA...



NO SEAS PESADO, PAPI,
YA SÉ QUE AQUÍ ES
IMPOSIBLE FUMAR, PERO
EN CUANTO VUELVA
ADENTRO VAN A CAER
UNO O DOS, ME DA IGUAL
LA PRIMA.

NO SE
TRATA DE
ESO, PETE,
NO QUISIE-
RA SONAR
TÓPICO,
PERO...



¡AH!

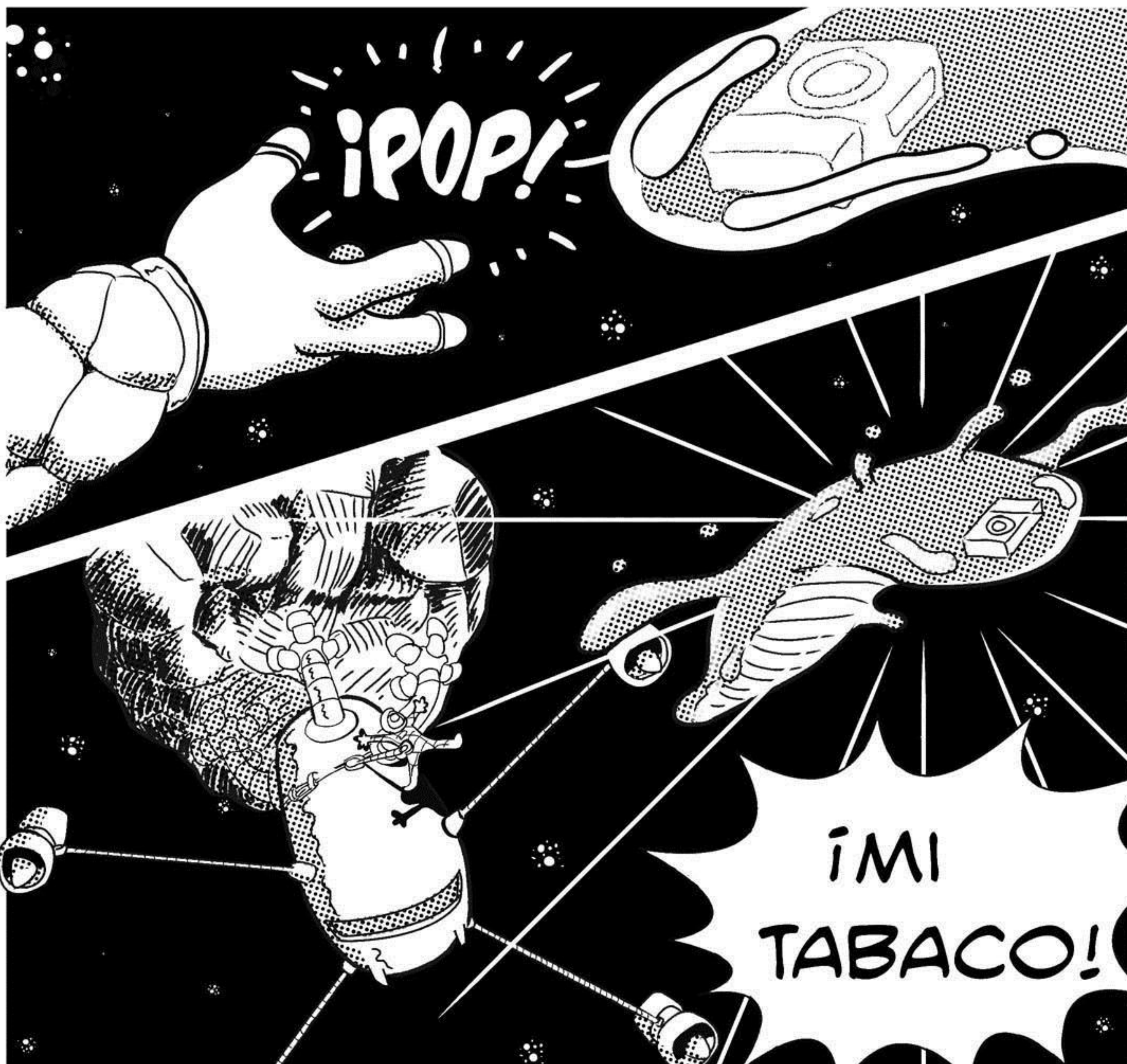
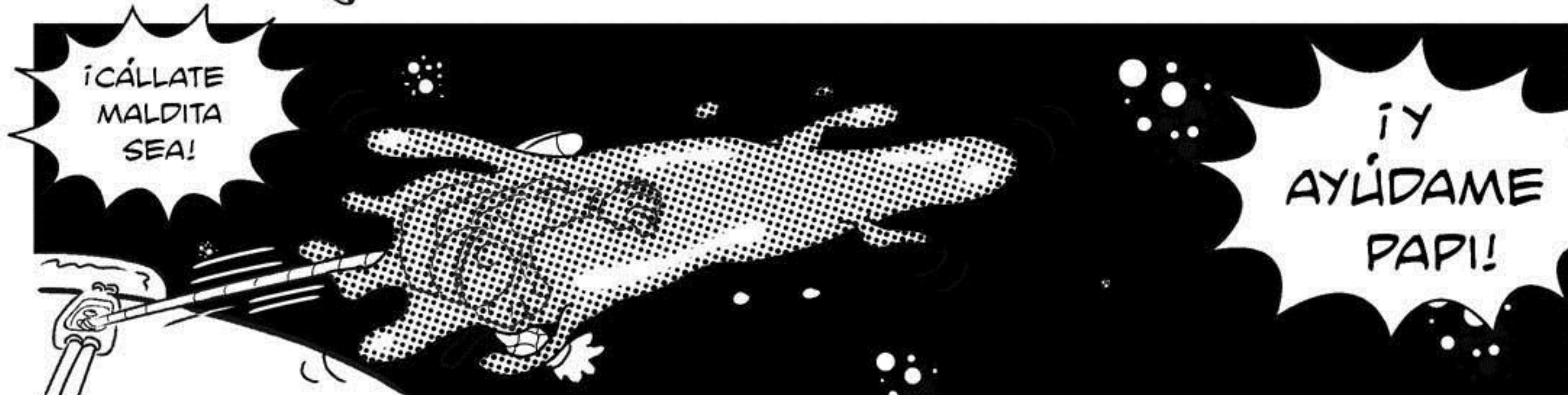
¡DETRÁS
TUYO!

¡DIOS MÍO!
¿QUÉ ES ESTO?

CINCO

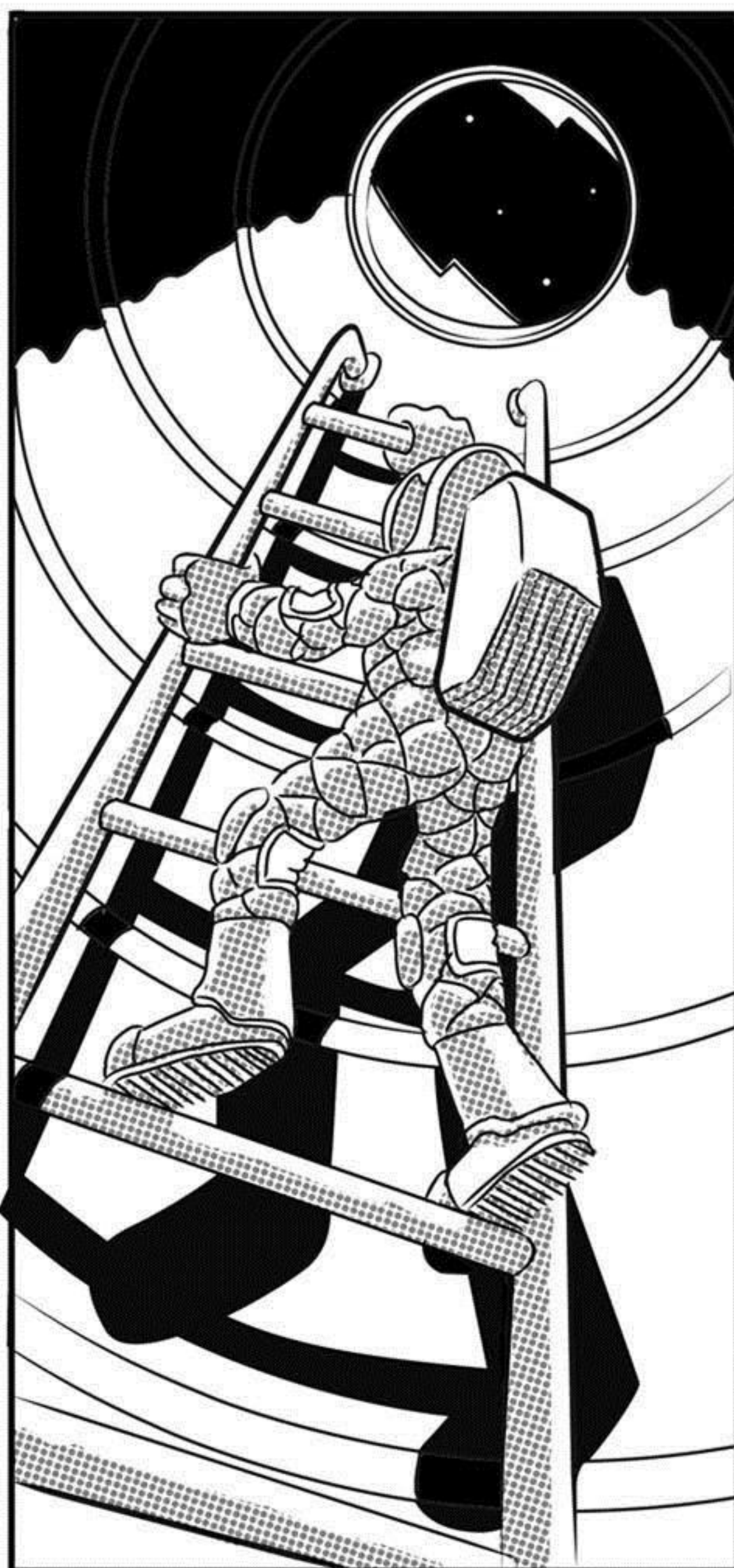


PARECE TRATARSE
DE UNA FORMA DE
VIDA ALIENÍGENA
ECTOPLÁSMICA

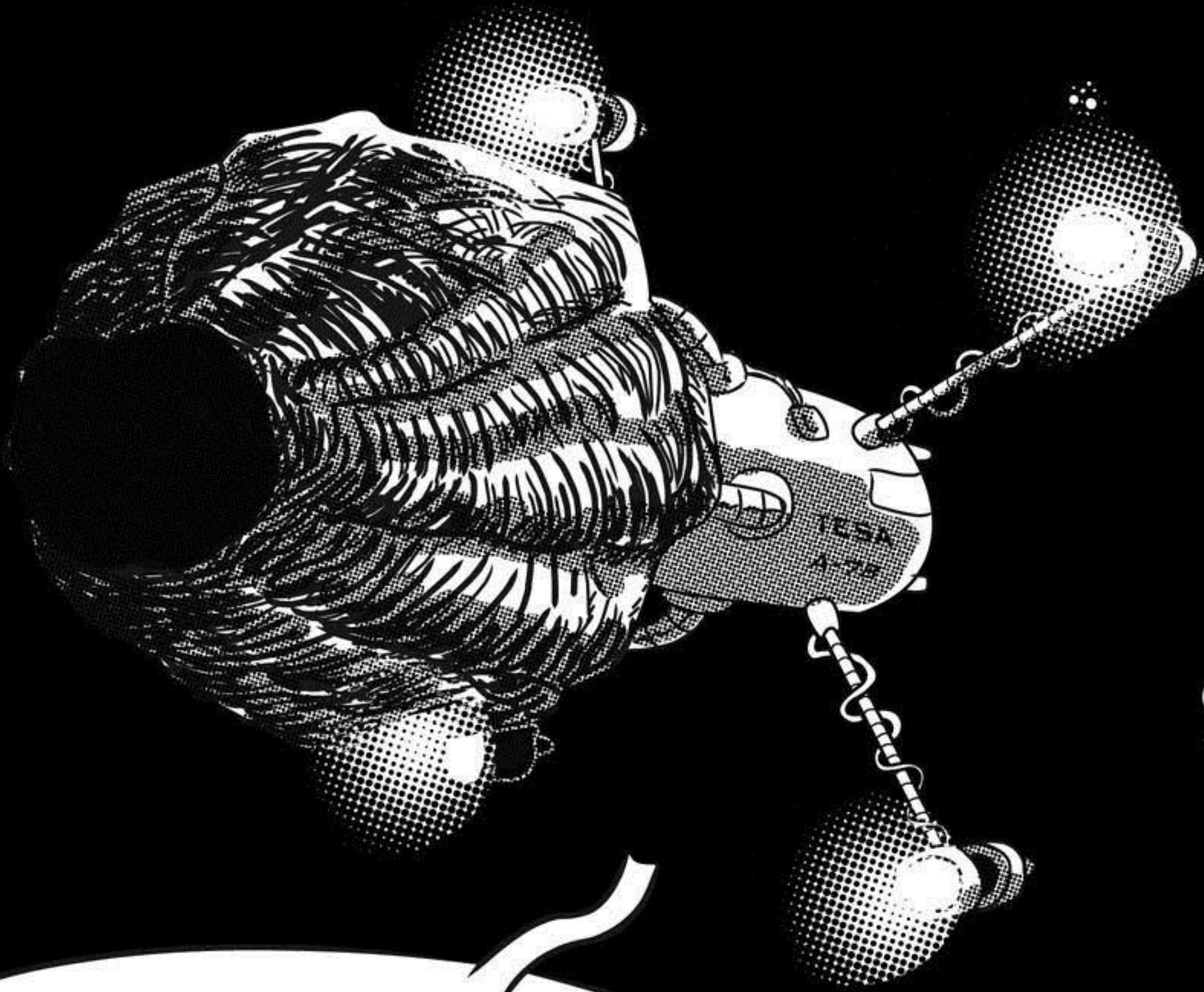


¡MI
TABACO!

SEIS



MÍRALO POR EL
LADO BUENO: AHORA
TIENES ASEGURADO
EL COBRO DE LA
PRIMA
"NO SMOKING"



¡QUE LE DEN POR
CULO A LA PRIMA!
¡QUIERO FUMAR!

¡QUIERO
FUMAR!

LA BAULERA DE ALLMANZOR

Gastón Martino



Queridos amigos viajeros, hoy toca abandonar el pasado lejano y acercarnos al siglo XXI, pues no sólo de antiguas glorias se nutre esta sección.

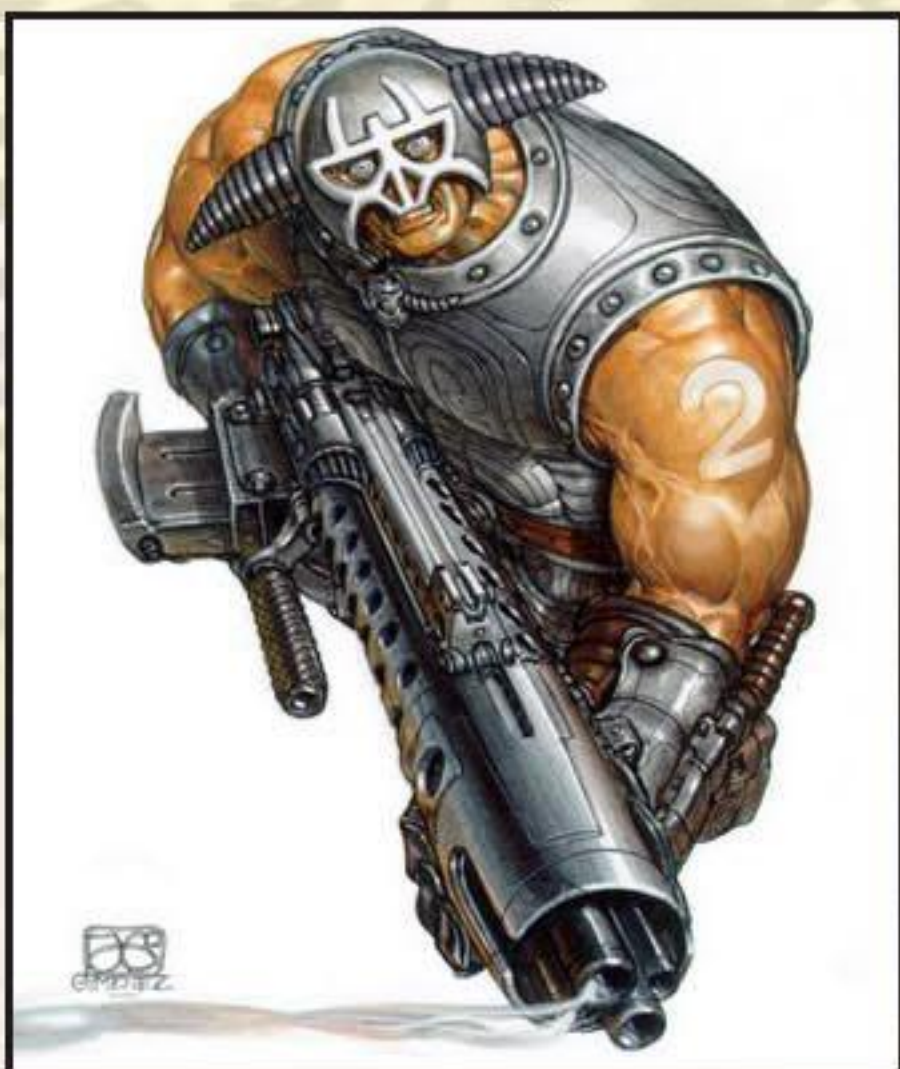
Entre las muchas ramificaciones del género de la ci-fi, la de los videojuegos ha alcanzado en los últimos tiempos una popularidad enorme, convirtiéndose en una de las

industrias de entretenimiento de más éxito. ¿Qué ocurre cuando los videojuegos y el cómic se unen?

Elige tu juego. Juan Giménez. Año 2002.

Fito es un joven estudiante que, como tantos de nosotros, vive seriamente enganchado a las computadoras. Más concretamente a los videojuegos. Cierta día, su amiga Clara le hace llegar una demo de nuevos juegos de la empresa "New world game". Fito es el primero en probarlos, descubriendo con estupor y no sin horror, que dicho diskette captura al usuario y lo introduce con un realismo pavoroso en los juegos que contiene. Tras sobrevivir a la experiencia, Fito intenta advertir a su amiga, pero no la localiza y él cae dormido durante largo rato. Al día siguiente, Clara es encontrada en estado de coma frente a su computadora. Ella también ha probado el disco demo de los juegos, pero algo malo ha pasado allí dentro y su mente no ha regresado. Desde ese momento, Fito buscará la ayuda de Raf, un experto en videojuegos, para acceder a ese mundo virtual en el que tendrán que jugar una y otra vez en peligrosos laberintos, torres infestadas de trampas, simuladores aéreos y un largo etcétera para encontrar a Clara y poder traer su mente de vuelta a la realidad.

En *Elige tu juego*, el dibujante y guionista



argentino Juan Giménez despliega todos los trucos visuales que le han encumbrado al olimpo de los ilustradores de cómic. Su indiscutible dominio del color, su asombrosa perfección en el dibujo de vehículos (tanto reales como ficticios) así como de seres imaginarios, y su capacidad de narrador, se conjugan perfectamente en este largo cómic dedicado a todos aquellos que alguna vez han sentido la llamada de esos mundos de bits y píxeles, capaces de hacernos vivir las aventuras más asombrosas siendo los protagonistas y no sólo espectadores. Y es que hablar hoy en día de videojuegos, es hacerlo sobre un medio que ha logrado ofrecernos –gracias a los avances gráficos y al desarrollo de la potencia de las computadoras– historias y vivencias de primer nivel. No en vano el cine también se surte de este mundo para elaborar el argumento de algunas películas, en las que personajes ya afianzados en la mente de los espectadores nacieron como seres que había que controlar con teclas o joisticks.



Juan Giménez es un ídolo para muchos aficionados al cómic y el homenaje que él hace a ese otro mundo gráfico en *Elige tu juego* es más que acertado e interesante.

Introduce tu disco de juegos. Accede al menú y elige. No te arrepentirás.

LA BAULERA DE ALLMANZOR

Gastón Martino

Caminantes de la imaginación, la ficción y más allá: seguimos indagando en historias relativamente recientes para constatar que en el siglo XXI todavía perduran la imaginación y la creatividad.

La película recomendada hoy, constituye un caso verdaderamente atípico. ¿Una serie de televisión obtiene bajísimos niveles de espectador-espectadores, es cancelada con sólo doce episodios emitidos, y como premio se convierte en un film para la gran pantalla que obtiene buenas críticas y varios galardones?

Serenity.
Joss Whedon.
Año 2005.

Corría el año 2002 cuando el director y productor de televisión Joss Whedon decide abordar un nuevo proyecto tras la finalización de su exitosa serie "Buffy: the vampire slayer". Whedon imaginó un futuro en el que la humanidad descubría un nuevo sistema solar al que poder trasladarse tras la degradación sin remedio de nuestra Tierra. Imaginó la naturaleza humana que no cambia, provocando una guerra civil entre facciones enfrentadas. Imaginó a los per-

dedores de esa guerra convertidos en forajidos espaciales que sobreviven sin corazón ni piedad. ¿O en realidad no son tan malos como dicen? La serie Firefly sigue las peripecias de estos renegados que vagan en una vieja nave estelar aceptando cualquier trabajo que se les encargue, sea éste legal o no. Un variopinto

grupo de tripulantes y pasajeros vivirán curiosas aventuras en ese lejano sistema solar durante los 14 episodios que, como ya adelantamos, son los únicos rodados antes de la cancelación.

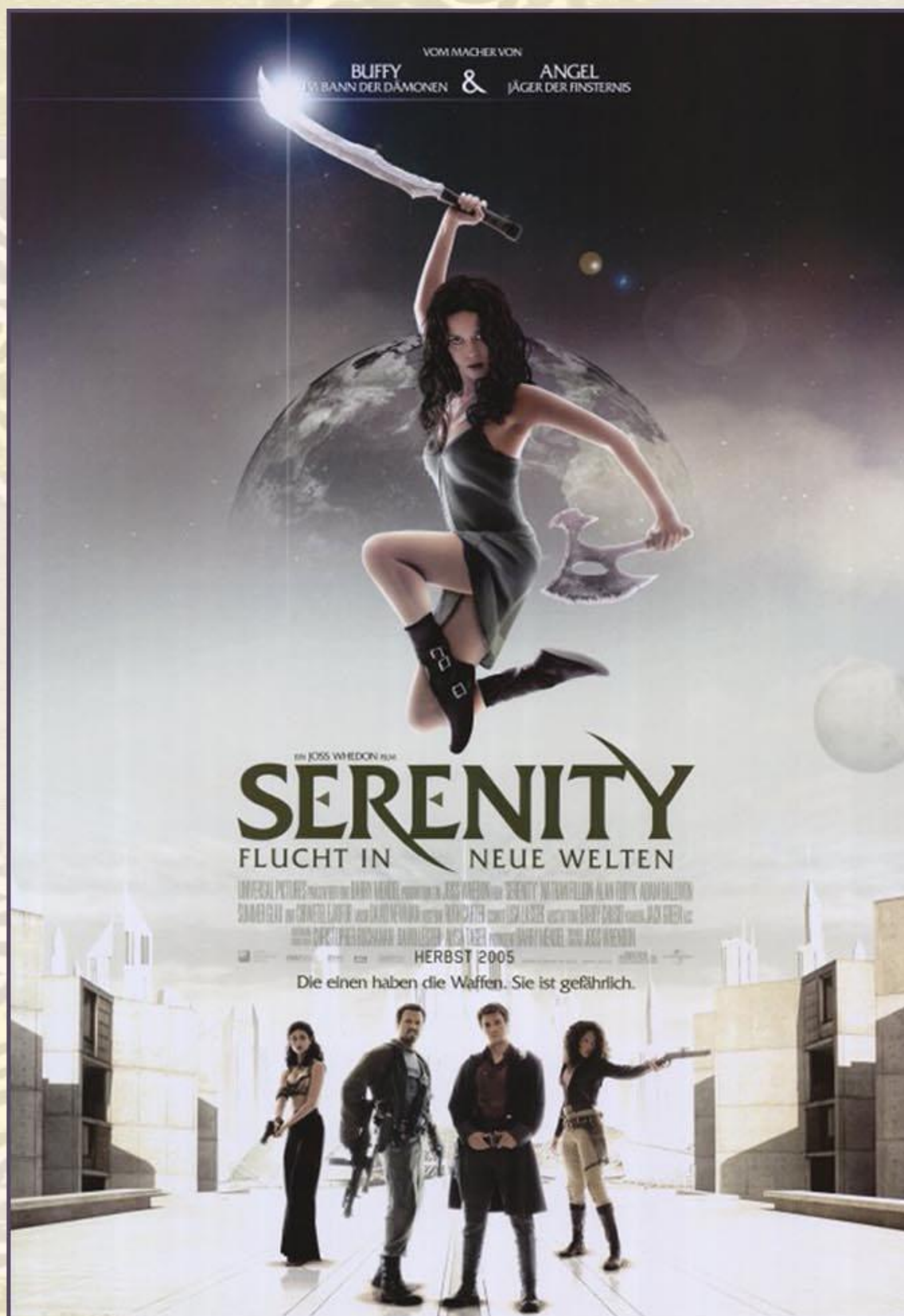
La sorpresa vendría poco tiempo después, cuando las ventas en DVD del producto alcanzan altos niveles. Una latente legión de fans comenzaba a hacerse notar. De modo que Whedon lo consigue: obtie-

obtiene luz verde para rodar una película y dar así un digno final a la historia.

La película Serenity es definida inmediatamente como "space-western", pero hay que decir que ofrece mucho más.

River es una adolescente con la que el gobierno realiza crueles experimentos mentales. Su hermano Simon logra rescatarla y embarcarla en un destartado carguero modelo Firefly llamado "Serenity", convirtiéndose así en fugitivos de la ley. Tras varios meses en el espacio, viajando con la extravagante tripulación y pasajeros varios, deciden quedarse en un planeta civilizado e intentar pasar desapercibidos para las autoridades que les persiguen. Cuando River queda hipnotizada por un vi-

deoclip televisivo, algo brutal se despierta en ella y se convierte en una máquina de matar que por poco liquida a todos a su alrededor. Al ver que la inocente muchacha puede volverse tan peligrosa, el capitán Malcolm duda entre abandonarla o salvarla. La lucha contra los perseguidores entra en un nuevo nivel, y un gran misterio aguar-



LA BAULERA DE ALLMANZOR

Gastón Martino

da en los límites del espacio conocido.

Se ha dicho que Serenity no se entiende sin el visionado previo de la serie Firefly, pero esto no es del todo exacto. La película posee suficiente entidad propia y funciona por sí sola, máxime cuando el alma del proyecto lo constituye el singular carácter de sus varios personajes. Tenemos



un film básicamente de aventuras, con tirantes relaciones entre el capitán y algunos de sus seguidores. Un médico capaz de dejarlo todo y de empeñar la fortuna familiar, su trabajo y tal vez hasta su vida con tal de salvar a su Hermana River. Un tiránico estado que no duda en hurgar en la mente de psíquicos potenciales. Una especie caníbal que habita en los sectores más aleja-



dos y ataca todo cuanto se mueve. Robos, huidas, misterios... Y todo adornado con ingeniosos diálogos y situaciones impactantes.

Serenity será sólo una película de culto, pero es un espectáculo muy recomendable que, con un modesto presupuesto, logra entretener sin más pretensión que la pura aventura. Esto no quiere decir que no esté salpicada de geniales detalles en la personalidad de sus protagonistas y en sus frases de diálogo, presentando además una de las mejores batallas espaciales vistas en los últimos tiempos (¡y eso hablando, insistimos, de una producción de bajo presupuesto!).

Sin duda, son muchos los que aman esta joya del entretenimiento, aunque sin llegar al veredicto del jefe de los perseguidores que, al analizar una imagen del rostro de Simon rescatando a su Hermana River anuncia: "Vean su mirada. Eso es amor. No hay nada más peligroso en todo el universo".

Si pueden, disfrútenla.



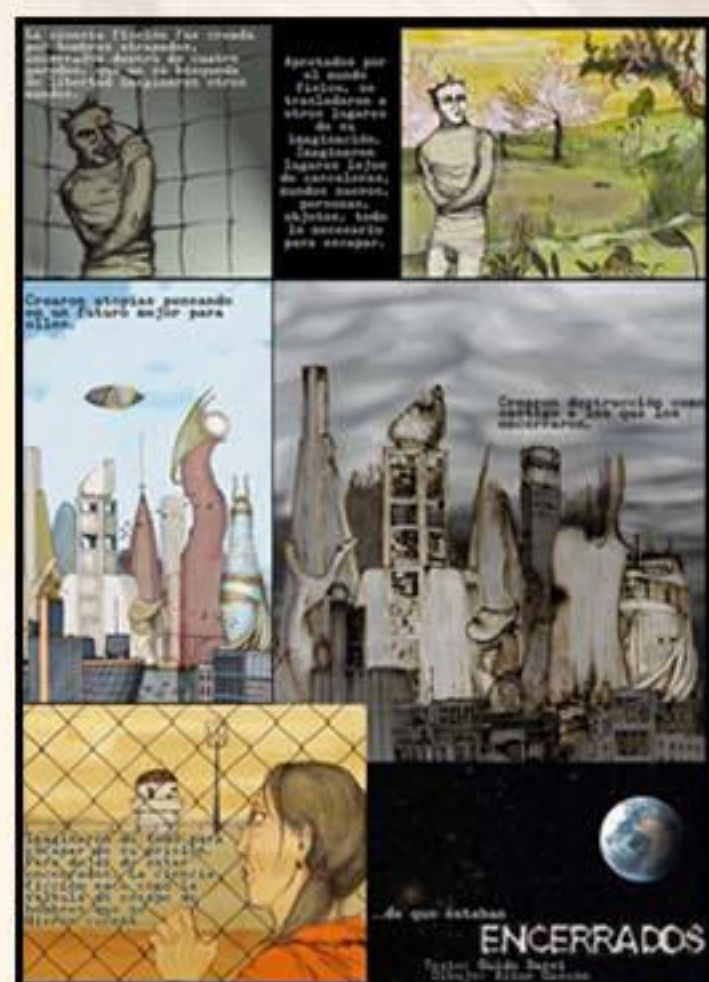
Encerrados, de Guido Barsi y Aitor Gascón.

Una de las historias cortas que más me ha gustado de todas las publicadas en la revista es "Encerrados".

Como guionista siempre me ha parecido muy difícil crear historias y expresar ideas y sensaciones en una sola página, pero parece que esto no es problema para Aitor y Guido.

El guión de Guido, con ese estilo a medio camino entre la prosa y la poesía, te va llevando por el fantástico dibujo de Aitor. Con sus contrastes con la viñeta anterior y sus transformaciones de estilo, el dibujo expresa perfectamente esa sensación de encierro, a lo que también se suma la disposición de las viñetas..

Y es eso, la sensación de encierro, la principal protagonista de la historia. El personaje encerrado y atado, hecho con un dibujo sucio y oscuro, se escapa en dos viñetas con colores claros y trazos limpios, para luego romperte ese sueño y convertirlo en pesadilla con la destrucción de la ciudad, de nuevo con el dibujo sucio y oscuro del principio. Termina poniendo al lector detrás de una verja de cárcel junto con una mujer, haciéndole partícipe de la historia, y para volver al dibujo limpio y claro que marca un punto y aparte, mostrándonos metafóricamente que todos estamos encerrados. ¿Pero dónde estamos? ¿Qué es esa verja? La respuesta viene en la última viñeta. No es ni más ni menos que la tierra, sitio del que seguramente ninguno de nosotros podamos salir nunca y que no se va a detener para que nos bajemos.



Nuestro discreto Apocalipsis, de Blas Bigatti y Pedro Lobato.

De obligada lectura porque el guión de Blas está perfectamente construido y te va llevando a través de la historia al ritmo (rápido) que él quiere; Porque, dando por válida la premisa inicial, la historia en sí es perfectamente creíble y en los personajes encontramos reacciones que podríamos tener cualquiera de nosotros en una situación parecida; Porque los diálogos son ingeniosos, muy expresivos y tremendamente reales. Te apenan, te irritan, te conmueven... etc., siguiendo las directrices que marca Blas; Porque el final te deja pensando y acaba dando la vuelta al sistema de "buenos y malos" que parecía en un principio planteado; Porque no descansa ni un momento, y mantiene siempre esa sensación de angustia y desazón (excepto, curiosamente, en el primer capítulo cuando se desencadena el Apocalipsis)...

Y hablando de angustia y desazón... el dibujo de Pedro es uno de los grandes culpables de mantenerte así durante la lectura de esta obra. Y es que el tratamiento del color es, simplemente, sobresaliente. Amarillos, rojos, naranjas y marrones se mezclan, creando este estilo propio de Pedro, que te hace mantenerte despierto, atento, alerta. ¡Es el Apocalipsis! De acuerdo, es pequeño, no hay alienígenas destruyendo todo o grandes edificios cayendo por todos los lados, pero se puede notar la tensión, que algo no va bien, incluso aunque no leas los geniales diálogos de Blas.

Como he dicho, lectura más que recomendada para cualquier amante de los cómics y de la ciencia ficción, que incluso se queda corta y te deja con ganas de más. Imprescindible tenerlo en vuestros ordenadores cuando salga el compilado (esperemos que dentro de no mucho tiempo), y crucemos los dedos para que podamos algún día disfrutarla en papel, pues esta historia lo merece.

SOBRE NUESTRO CRÍTICO INVITADO

Jesús Pérez (España, 1983) licenciado en Historia, trabaja como integrador/diseñador de páginas web. Es un guionista con talento contrastado para la narrativa, y un escritor que consigue dotar de solidez argumental a sus creaciones. Se desenvuelve con soltura en el género fantástico, demostrando en sus composiciones una particular capacidad para la onírica.

Su primer trabajo en esta revista fue el primer capítulo de la excelente serie ya finalizada 2059. Con más de una quincena de publicaciones en Exégesis, Jesús forma parte del equipo editorial, desempeñando las funciones del valioso responsable web.

EXTRAS



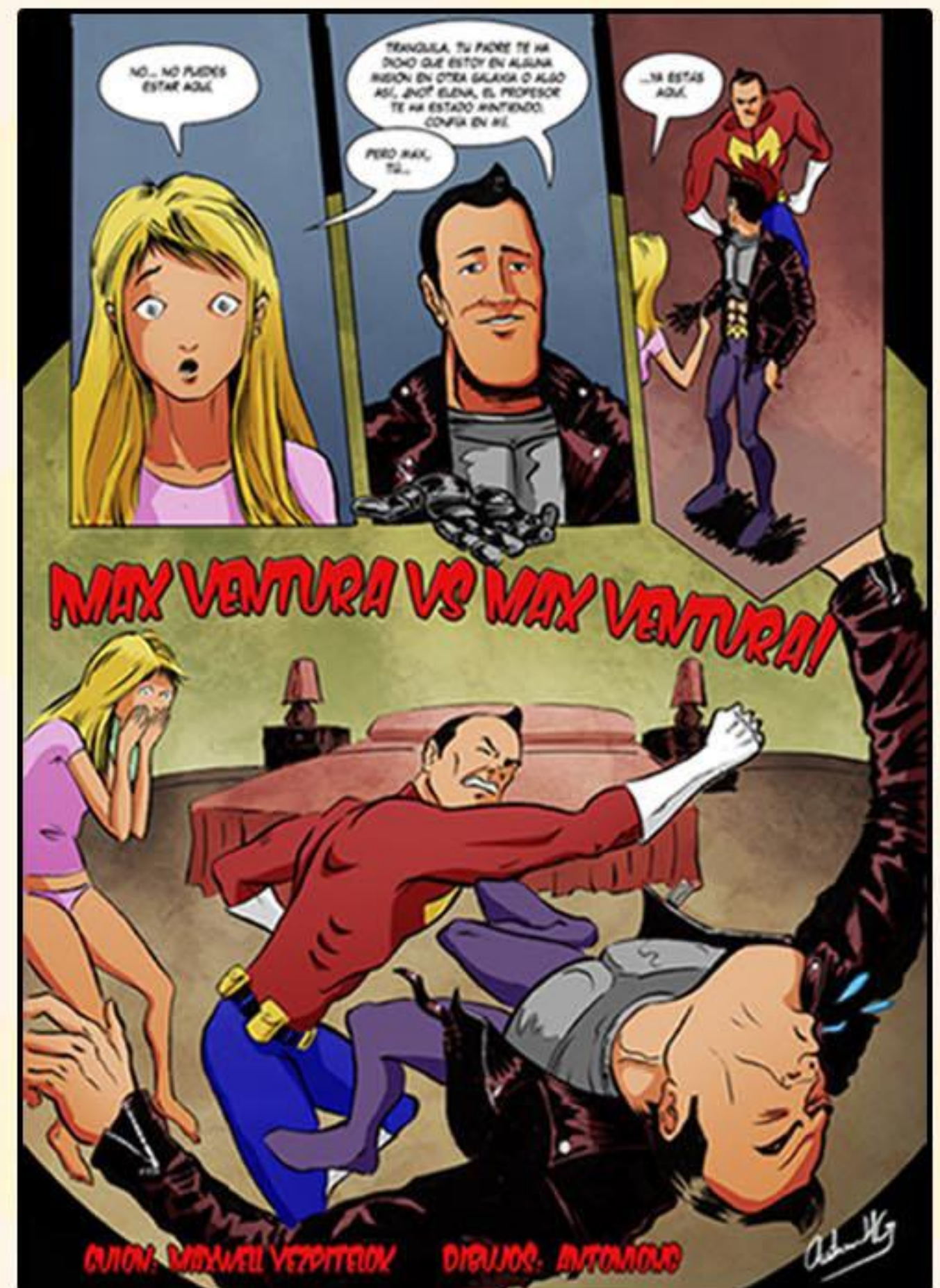
PORTADA EXÉGESIS 15
E ILUSTRACIÓN ORIGINAL
POR VÍCTOR BRAVO DÍAZ.



EXTRAS



PROCESO CREATIVO.
MAX VENTURA 4-2
POR **ANTONIOHG**



MAX VENTURA

Antonio HG
Maxwell Yezpítelok



EXTRAS

MUESTRA DE GUION:
LA TECNOBIBLIA
POR PEIO SORIA

ÉXODO

PÁGINA 1

Viñeta 1

1/2 V x 1/3 H

Gran plano general del espacio. Una gran nave nodriza permanece en órbita alrededor de la tierra.

TRIPULANTE [BOX]

Almirante primus, el grupo elegido está alcanzando las orillas del mar.

ALMIRANTE PRIMUS [BOX]

Es el momento. Activen el nexo con el líder.

PÁGINA 1

Viñeta 2

2/2 V x 1/3 H

Gran plano general en ángulo picado de una extensa playa, donde una gran muchedumbre avanza hacia la orilla del mar.

TRIPULANTE [BOX]

El puesto submarino está esperando órdenes, señor.

ALMIRANTE PRIMUS [BOX]

Sí. Ordene que activen sus deflectores inmediatamente.

PÁGINA 1

Viñeta 3

1/3 V x 2/3 H

Plano de conjunto de Moisés junto a dos israelitas. En el encuadre destaca la vara de Moisés.

ALMIRANTE PRIMUS [BOX]

Escaneen los circuitos de la vara del líder. No quiero errores.

PÁGINA 1

Viñeta 4

2/3 V x 2/3 H

Plano medio en ángulo contrapicado de la frontal de Moisés, elevando su cayado con gran solemnidad.

ALMIRANTE PRIMUS [BOX]

Éste es el primer día de nuestra misión más compleja.

EXTRAS



PIN-UP

LA TECNOBIBLIA
POR PABLO CABALLERO

LA
TECNOBIBLIA

Pablo Caballero '12

SOLO EN

EXÉGESIS

EXTRAS

MUESTRA DE GUION:
SECO: EVANGELIOS
POR BLAS BIGATTI

Guión: NUEVO TESTAMENTO - CAPÍTULO 1
6 PÁGINAS

A ver cómo arranca esto:

PÁGINA 1

Tres hileras. Una primera hilera más amplia que las otras

Hilera 1

Una viñeta ocupando todo el largo de la hilera con una viñeta insertada sobre la derecha.

Viñeta 1-inserto

Viñeta insertada sobre la izquierda de viñeta 2.

Vemos una ventana o parte de ella.

TEXTO:

Juan 1,1: Al principio era el Verbo...

VOZ OFF (proveniente de la ventana):

¡Joder, papito!

Viñeta 2

Amplia viñeta mostrando la entrada de un sucio y roto edificio post-apocalipsis. Se trata de una cantina. En el primer piso, vemos varias ventanas como las de la Viñeta 1.

El aspecto general debe mezclar decadencia post-apocalíptica y futurismo robotizado.

En la calle, junto a la basura, vemos a un hombre que parece ser un MENDIGO, acurrucado sobre sí mismo, como un loco.

TEXTO:

...Y frente a Dios era el Verbo, y el Verbo era Dios.

VOZ OFF (de la ventana):

¡Joder, papi! ¡Qué tamaño! Dámela toda, ¿quieres?

Así, sí... sí...

Hilera 2

Dos viñetas, una más amplia y otra más delgada.

Viñeta 3

Frente inferior de la moto de SECO. Vemos a SECO poner un pie en el suelo tras frenar la moto.

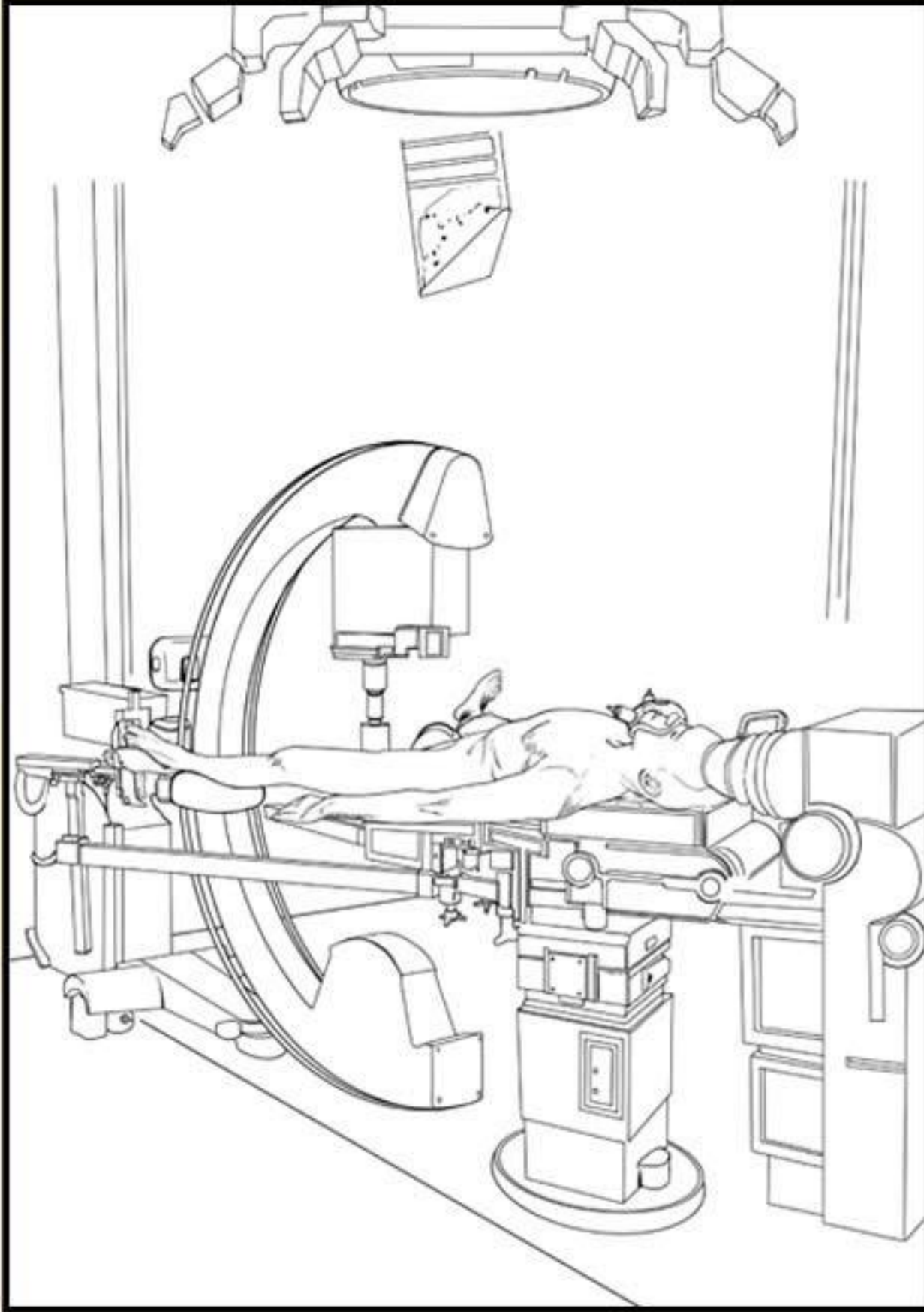
TEXTO

Juan 1,1: Vino un hombre de parte de Dios...

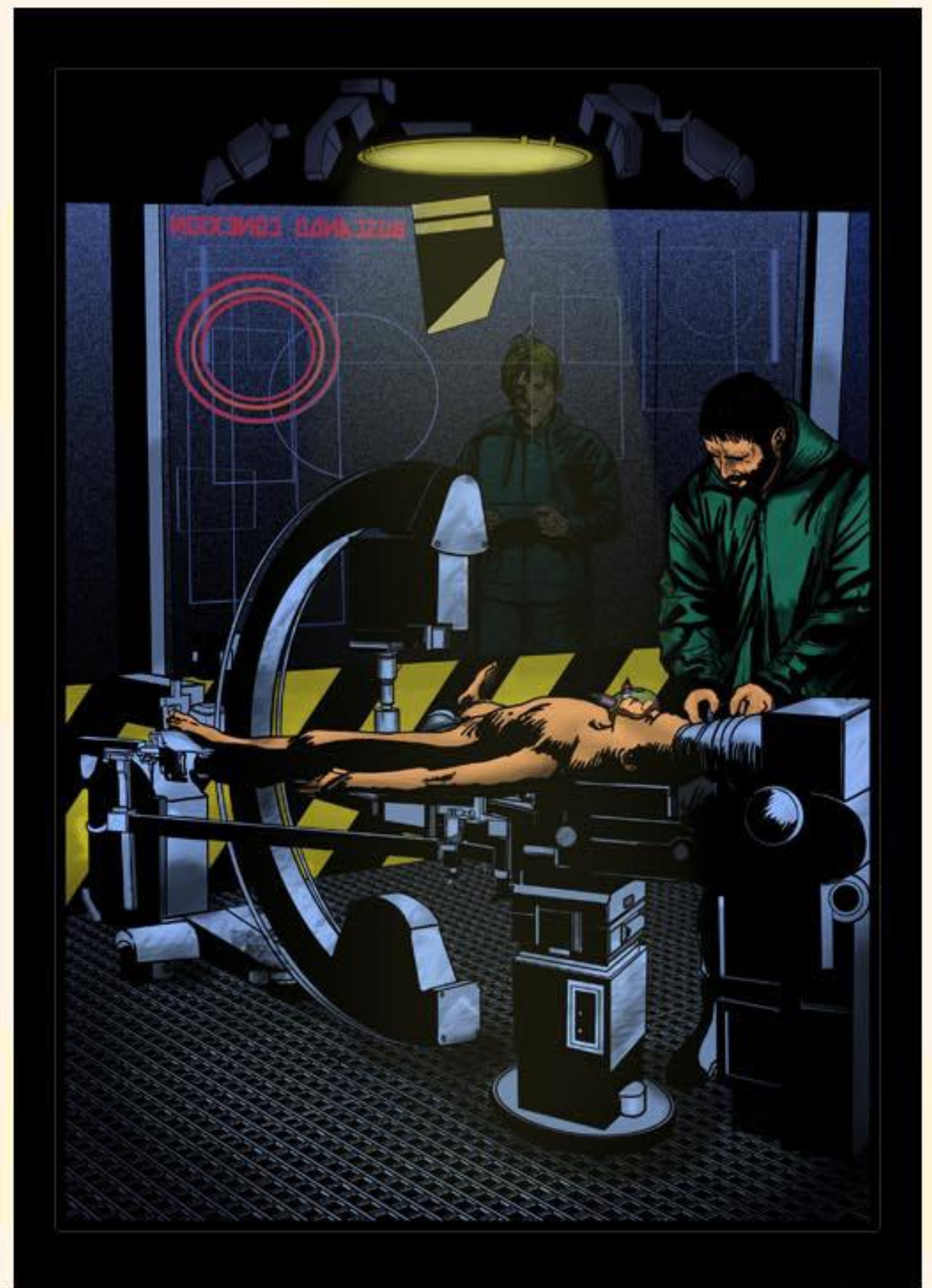
TEXTO

Juan 1,7: Vino para dar testimonio; vino como testigo de la luz...

EXTRAS



PROCESO CREATIVO
LA CONEXIÓN
POR JUAN M. ALARCÓN



Exégesis tiene el gusto de presentar una nueva sección: "Colecciones Exégesis". Aquí vais a encontrar compilaciones especiales de las series que publicamos habitualmente —que por lo general serán series ya finalizadas— en un formato cómodamente descargable y con interesantes contenidos adicionales —desde bocetos y muestras de guiones hasta procesos creativos, pasando por comentarios de los autores, anexos argumentales y divertidos pin-up—.

El pasado día 30 de enero inauguramos la sección con la presentación de la primera compilación de la serie "Efemérides", de Blas Bigatti que cuenta en la gran mayoría de sus capítulos con la exquisita colaboración de Marc Roca a los pinceles. Se trata de una de las series más longevas de la revista, que ha conseguido hacerse un hueco en los corazones de sus lectores a través de ingeniosos planteamientos que invitan a la reflexión, con los que Blas y Marc conmemoran determinadas fechas en las que la ciencia es la protagonista.

En el horizonte más cercano de esta nueva sección se encuentran series como "Nuestro Discreto Apocalipsis" o las ya emblemáticas en Exégesis "2059" y "El cielo está enladrillado".

Esta iniciativa ha surgido en la revista como respuesta a una inquietud: exportar los productos Exégesis más allá de sus propias fronteras web, ofreciendo a los autores apoyo en la difusión de sus proyectos. Desde el equipo editorial esperamos que esta iniciativa vaya consolidándose hasta convertirse en referente en la publicación de series en formato web cómic de ciencia ficción. ¿Y sabéis por qué?

Porque esto es ficción.
Ciencia ficción.
Esto es... Exégesis.

