

EXEGESIS

REVISTA ONLINE

EN
CONSTANTE
EVOLUCIÓN

#16

MAR-ABR
2012

Dibujo: Juan Alarcón
Color: AntonioHG

En constante evolución; es una de las máximas de esta revista. Constante porque persevera, con firmeza, en su ánimo de existir en el exigente sector de las publicaciones en línea. Y en evolución porque, para desarrollarse como un producto original, se adapta a la realidad desarrollando todo

su potencial. La aventura comenzó hace tres años en un humilde blog como una publicación de cadencia trimestral. Al cabo de un año la revista consiguió publicarse desde su propia web ofreciendo sus compilaciones cada dos meses. Durante el año siguiente abrió sus fronteras a autores de habla inglesa y extendió sus conexiones en las redes sociales. Y en el tercer año ¿qué nuevos cambios asegurarán la evolución de Exégesis?

Queridos lectores, permanezcan atentos a sus pantallas, porque el tercer aniversario de la revista está plagado de cambios. Se abrirán nuevas secciones y se ofrecerán novedosos contenidos en formatos inéditos, pero no quiero desvelarles cómo se desarrollará la tercera oleada de cambios. Lo que sí puedo asegurarles es que la mencionada oleada ya ha llegado. No podía ser de otra manera, pues tal es la naturaleza de esta publicación. Cada cierto tiempo se reinventa en una nueva generación, como si de una especie

viva se tratara, para continuar existiendo y adaptándose en consecuencia. Como influenciado por la selección natural y la deriva genética, este ser compuesto de cómic, ilustración y ciencia ficción, muta. En esta ocasión podrán comprobarlo ustedes el mismo día uno de abril del presente año dos

mil doce. Si dirigen su mirada a este ser virtual, asistirán a la primera mutación en directo de la historia. ¿Van a perderselo? No se lo recomiendo.

Exégesis está a punto de cumplir tres años de existencia. Tres años de ininterrumpida producción de cómics, ilustraciones, relatos, novelas seriadas, poemas, artículos y noticias del mundo de la ciencia ficción. Todo elaborado por la pasión hacia este género, en numerosas ocasiones subestimado, y en otras tantas ensalzado cuando la realidad consigue igualarlo e incluso superarlo. Y no quiero terminar la presente editorial sin asegurar que, al igual que por los autores, esta revista continúa su evolución gracias a sus lectores. Porque ellos son los destinatarios de tanto esfuerzo continuado. Porque su presencia hace que merezcan la pena tantas

horas de creativa actividad. En definitiva... Porque esto es ficción. Ciencia ficción. Esto es Exégesis.



PORTADA: JUAN M. ALARCÓN

COLOR: ANTONIO HG.

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

Revista Exégesis 16 (marzo-abril 2012) – Publicación bimestral. Todos los contenidos incluidos en la Revista Exégesis son propiedad de sus autores y están publicados con su permiso bajo licencia Creative Commons reconocimiento -No comercial- Sin obras derivadas 3.0. Los contenidos que aquí aparecen y otros en formato digital son publicados en línea a través de actualizaciones semanales en la dirección web propiedad de la revista <http://www.revistaexegesis.com>



EDITORIAL

01

"En constante evolución" reza el lema de la portada, y la editorial de este número rinde homenaje al pasado de la publicación para mirar inmediatamente al futuro. No en vano, se trata de la primera editorial de la tercera era de Exégesis.



HELLOW

04

Blas Bigatti (guión) y Altas (dibujo) colaboran por primera vez para hacernos llegar una pequeña, pero brillante historia, sobre algo que ya ha planteado en más de una ocasión la comunidad científica y que, quién sabe, si podría llegar a ocurrir.



DASH 2

06

Vuelve "Dash", la divertida historia/carrera del autor mexicano, Rafael Rivas ¿Ya tienes tu apuesta sobre el ganador? Si no es así debes darte prisa, pues esta emocionante carrera está a punto de llegar a su fin.. ¿Preparados? ¿Listos? ¡Yal!



CRISIS HUMANA

11

"Crisis humana" es la estremecedora y dura historia con la que se presenta un nuevo colaborador de Exégesis, Celucator. En estos tiempos de crisis, una historia como ésta puede enseñarnos algo si sabemos buscar entre sus tintas.



SECO: EVANGELIOS

15

Regresa a Exégesis "SECO: Evangelios", la nueva serie basada en el web cómic SECO (<http://secosubcultura.es/>) de Blas Bigatti y Pedro Lobato. Un magnífico cómic de ciencia ficción con una atmósfera al más puro estilo de "Mad Max". No os lo podéis perder.



COLAPSO 9

21

Vuelve la sorprendente e intrigante historia de Jaime Paz, "Colapso"; como siempre acompañada de las magníficas ilustraciones de Franki. Un paso más cerca de la verdad que está modificando el mundo tal y como lo conocen sus protagonistas.



MATHOM

25

Hay misterios que dan mucho de sí como fuente de inspiración de la literatura y, en este caso, del cómic. Mathom de Peio Soria (guión) y Gonzalo de Santisteban, dibujante debutante en Exégesis; juntos plantean una curiosa teoría sobre un misterio de la tierra.



EL CONSEJERO

26

Serafin Gimeno nos presenta un relato futurista con una sorprendente carga de actualidad. La excelente ilustración que lo acompaña es el segundo trabajo del ilustrador madrileño Nebur para Exégesis. Una propuesta argumental con un sorprendente giro.



LA CÚPULA DE LOS EXÉGETAS

28

El día en el que Exégesis cumple su tercer año de vida, Pelo Soria y Marc Roca nos regalan una nueva entrega de "La cúpula de los exégetas" ¿Será casualidad?



JESSIE P.

29

Presentamos a dos nuevos colaboradores de la Revista Exégesis, Daniel Flores (relato) y Narciso Martín (ilustración), que nos traen "Jessie P"; un relato de ciencia ficción que quizá sea más cercano de lo que parezca.



EFEMERIDES

32

Una nueva efeméride llega a Exégesis. En esta ocasión el protagonista es el día 3 de abril. Como ya es costumbre, el capítulo nos lo ofrecen Blas Bigatti (guion) y Marc Roca (dibujo).



ALLMAN 8

33

Nos acercamos al final de una de las más longevas y extensas series que nos han acompañado a lo largo de estos tres años. Como siempre, Gastón G. Martino une los géneros de aventura y ciencia ficción para atraparnos a través de sus páginas.



JANO

41

Juan Manuel Valitutti nos presenta "Jano"; un relato inquietante que nos incita a una lectura impaciente. Las magníficas ilustraciones han sido realizadas por el ilustrador Andrés Juárez, debutante en Exégesis.



CAMINANTES

44

Presentamos nueva serie en Exégesis, "Los Caminantes" de Pedro Lobato. Una distopía post-apocalíptica con el inconfundible sello de un autor que ya nos tiene acostumbrados a sus arriesgados, pero contundentes, tratamientos visuales.



MI BRAZO ROBÓTICO 3

53

Regresa a Exégesis "Mi brazo robótico", la original serie de Jesús Pérez (guion) y Pablo Caballero (arte), con su tercer capítulo. La trama central avanza y con ello la serie se asienta entre las páginas virtuales de esta revista.



LOS HIJOS DE LA ORFANDAD

60

Serafin Gimeno regresa acompañado del ilustrador Álvaro C. Escudero, para traernos la segunda entrega de "Los hijos de la orfandad". Una joya post-apocalíptica capaz de transportarnos a un mundo de cuento que ni los hermanos Grimm hubieran soñado.



LA BAULERA DE ALLMANZOR 62

"Vinieron del espacio exterior" y "Hardboiled" son los dos títulos que Allmanzor saca de su fantástica baulera. Jim Wynorski, Frank Miller y Geoff Darrow son los nombres que brillan con luz propia en los dos artículos de la sección.



EL OJO DEL EXÉGETA 64

El ojo del exégeta vuelve a abrirse para escanear dos trabajos más publicados en Exégesis. En esta ocasión el autor invitado es Gastón G. Martino, autor de la fantástica serie "Allman".



EXTRAS 66

Como no podía ser de otra forma, en las últimas páginas de la revista están los extras. En esta ocasión podremos ver parte del proceso creativo del capítulo octavo de "La cúpula de los Exégetas" y una ilustración alternativa de gran calidad para "Jessi P".



EXTRAS: TERCER ANIVERSARIO 68

El tercer aniversario de la revista también tiene su eco en la sección de "Extras". Portadas, covers, pin-ups e ilustraciones para celebrar los tres años de Exégesis.



71 PÁGINAS,
23 AUTORES,
4 PAÍSES,
1 MISMA PASIÓN:
LA CIENCIA FICCIÓN.

GUIÓN:
BLAS BIGATTI

ARTE:
ALTAIS

¿PUEDE DECIRNOS QUE
CARAJO PASA, PROFESOR?

SEÑORES,
EL PROFESOR
JACK MINDER...

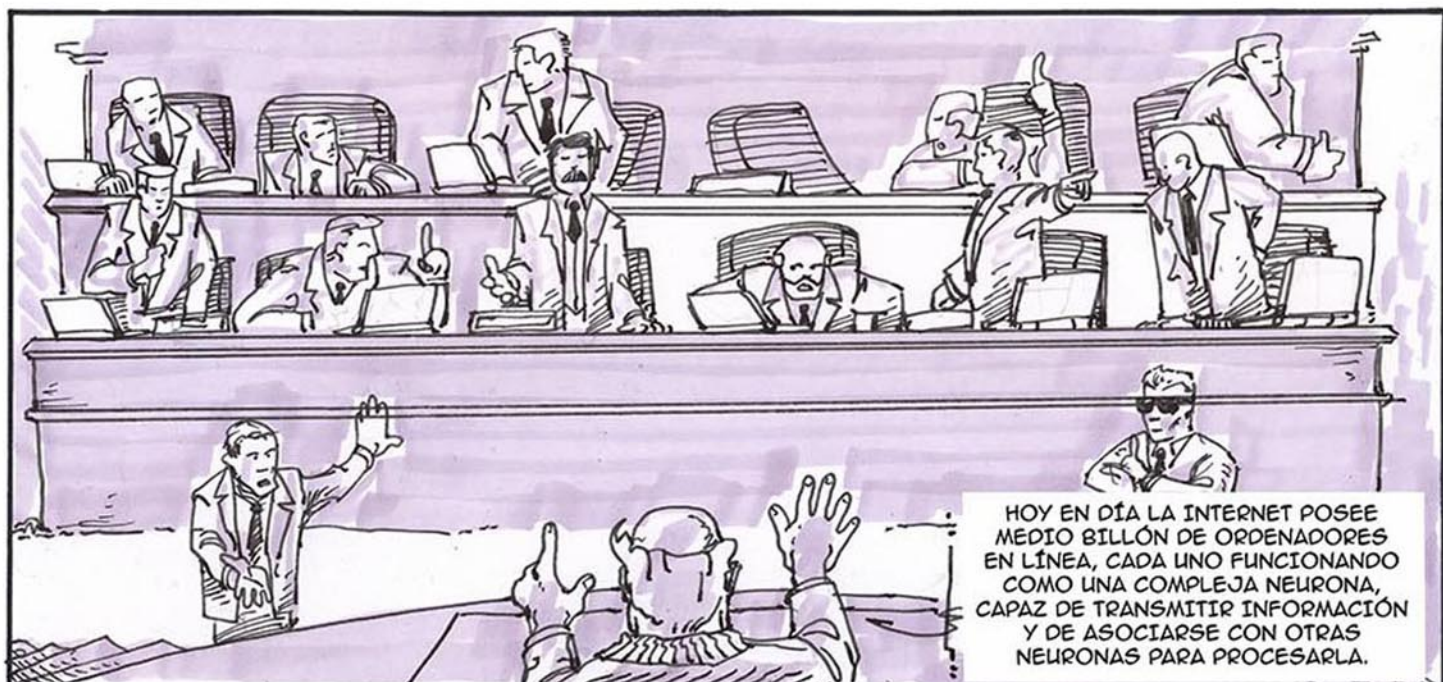
UNITED STATES

VEAMOS...
ES NECESARIO
EMPEZAR POR DEFINIR
DE DÓNDE PROVIENE
EL PENSAMIENTO.

EL PENSAMIENTO ES EL
PRODUCTO DE UN
COMPLEJO GRUPO DE
PROCESADORES
ESPECIALIZADOS E
INTERCONECTADOS.

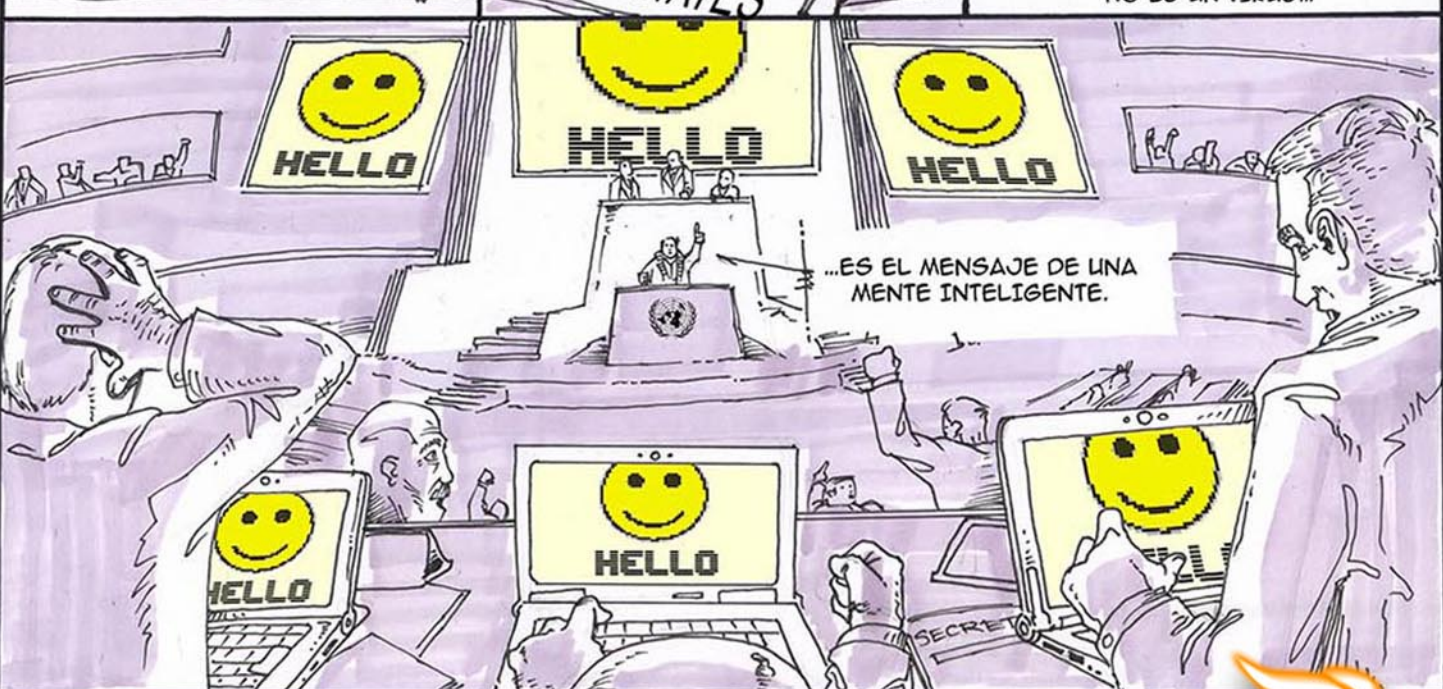
EN EL CEREBRO HUMANO,
CADA UNA DE LAS MILES DE
MILLONES DE NEURONAS
FUNCIONA COMO UN
PROCESADOR QUE CAPTA Y
TRANSMITE INFORMACIÓN, Y
SE ASOCIA A OTRAS
NEURONAS PARA
PROCESARLA.

LA ÚNICA CONDICIÓN PARA
EL PENSAMIENTO NO ES
TENER UNA MENTE HUMANA,
SINO UN SISTEMA DE
INFORMACIÓN TAN
COMPLEJO COMO LA
MENTE HUMANA.



HOY EN DÍA LA INTERNET POSEE MEDIO BILLÓN DE ORDENADORES EN LÍNEA, CADA UNO FUNCIONANDO COMO UNA COMPLEJA NEURONA, CAPAZ DE TRANSMITIR INFORMACIÓN Y DE ASOCIARSE CON OTRAS NEURONAS PARA PROCESARLA.

PERO ENTONCES, ¿NO SE TRATA DE UN BOICOT O DE UN VIRUS?





Un momento...
¿Shooids?

Al parecer su único objetivo
era atrapar a ese Bluuh Krow.

Creo que ganar la
carrera no era
su misión después
de todo, todo un
profesional...

Hablando de los
Bluuh Krows...

¿Están haciendo lo que creo
que están haciendo?

Si te refieres a usar
sus ropas como catapulta
desde la línea de inicio,
entonces sí.

Según mi manual
eso no es trampa.

El líder, Arnistole Bluuh
es quien está siendo
disparado.

Ya era hora de
que apareciera.

¡Pero qué
velocidad!
Alcanzó a
Greg en
un instante.

La expulsión de mucosa
flemática anuló la
capacidad visual de
la víctima.

Un momento,
creo que
está por...

Pensé que sólo le había
escupido en la cara...



Sin el libro y sin visión
el joven Greg pierde su
impulso, su ventaja y
cae a su perdición.

Arnistole como buen ladrón
que es, logró hacerse
del libro "mágico".

Bazookah falló
en su intento
de tomar el libro y
no se ve contenta.

Me recuerda a mi
ex-esposa cuando me
dejó porque me
fusioné con un reptil.

Basta de romanticismo,
El Korredor va directo a
la zona de Gurplex.

Viles criaturas
mitad-planta, mitad horror
dimensional, gustan
comer cualquier ser vivo.

¡OH NO! Arnistole
tiene el libro,
¡imaginen todo
lo que puede logr...!

Ése libro se ve
pesado, debió
pasar por la
estructura craneal.

Ughh... Tan sólo
lo arrojó.

El criminal nos muestra
la adorable educación que
recibió de su madre.

Esto marca la ventaja
de los Bluuh Krows.

Orbe

000-0000 0 0000 0000

Línea de inicio

Zona de asteroides

Zona de
Gurplex

Y así finaliza la participación de Greg.

Sufriendo terribles derrames internos.

¿Qué le ocurre a Eli?
¿Aún sigue mareado por el libro?

No ha notado que...

¡Bazookah está tras él!

Creo que eso fue todo para Eli.

Sólo quedan Bazookah y Arnistole.

Y la chica no pierde el tiempo, va sobre él.

Pero el jefe de los ladrones es muy astuto y usa un Gurplex como arma.

Ouch, eso debió doler.

En realidad no, su cerebro no tuvo oportunidad de mandar la señal de dolor.





¡La carrera está decidida! Bazoookah sólo necesita tocar el orbe.

¡Es el momento de la verdad! El Korredor regresa de una manera sorprendente.

¡Imposible! Después de recibir un golpe como ese...

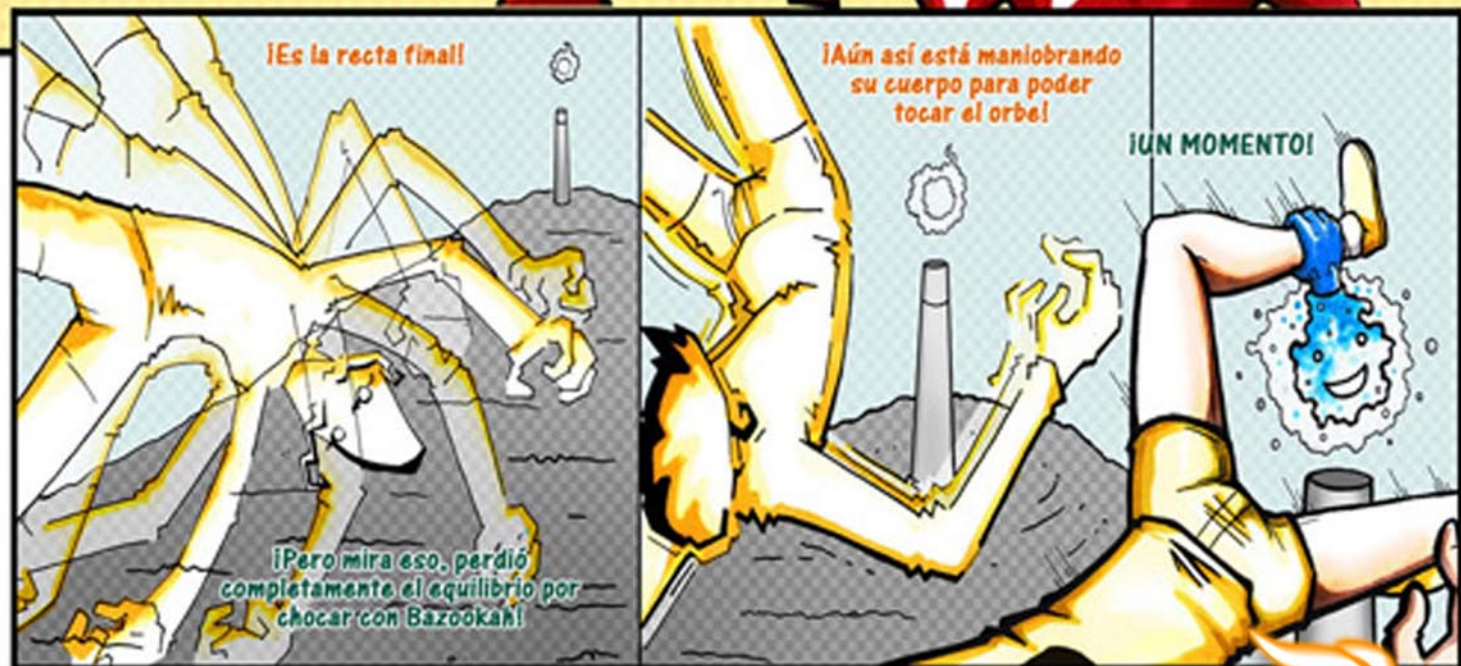
¿Podrá Bazoookah detenerlo en su estado actual?

¡Parece que no...!



¡Nunca he visto un ser vivo alcanzar tal velocidad!

Bazoookah no pudo hacer nada en contra de la increíble velocidad de Eil.



¡Es la recta final!

¡Aún así está maniobrando su cuerpo para poder tocar el orbe!

¡UN MOMENTO!

¡Pero mira eso, perdió completamente el equilibrio por chocar con Bazoookah!

EL GANADOR ES:

¡Rodolfus Lamb!



¿Quién rayos es éste?

¿Cómo es que sucedió esto?

Bueno Maik, ¿recuerdas el Bluuh Krow que sujetó tenazmente a El Korredor?

¿Qué pasa con él?

Resulta que su mano quedó firmemente sujeta al tobillo de El hasta el final de la carrera.

Ya veo, entonces, al ser la mano amputada lo primero en tocar el orbe...

Así es, los ganadores son los:



BLUUH KROWS

Y así, con el dinero del premio, el grupo de ladrones decidió crear un parque temático en honor a su difunto líder.



Y nunca más tuvieron que volver a robar.

Si decidiste votar por los Bluuh Krows...



Yorsh usó el dinero de la carrera para comprar armamento y así liberar el planeta de las mamacitas espaciales de la invasión de reptiles cósmicos, convirtiéndose en un héroe legendario.

Si decidiste votar por otro participante...



Yorsh fue secuestrado por un grupo de horribles hombres cerdo a los que les debía dinero. Después de ser torturado, interceptaron la señal para buscarte por intentar ayudarlo, ten mucho cuidado.

Todas las eras tienen un fin, y el nuestro llegó hace tres años. Ese frío día de Enero pasó a llamarse "El Castigo del Fuego Helado".



Soy Ulises, uno de los pocos supervivientes de ese cataclismo, un hombre que no tuvo la suerte de morir.



¿Que hacia dónde voy?
A ningún lugar, el azar dirige mis pasos. El planeta se muere, y nosotros con él.
No hay esperanza.



Sólo persiste el ansia de vivir un poco más.



¡Oye, tú!

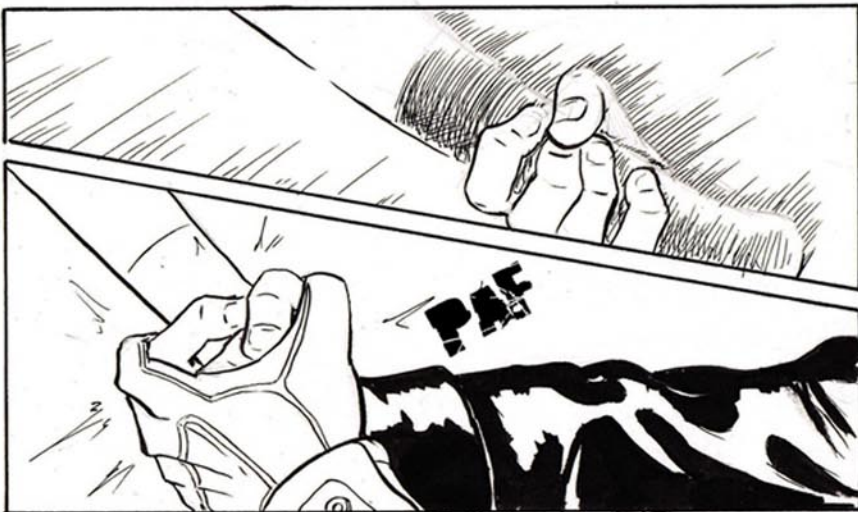


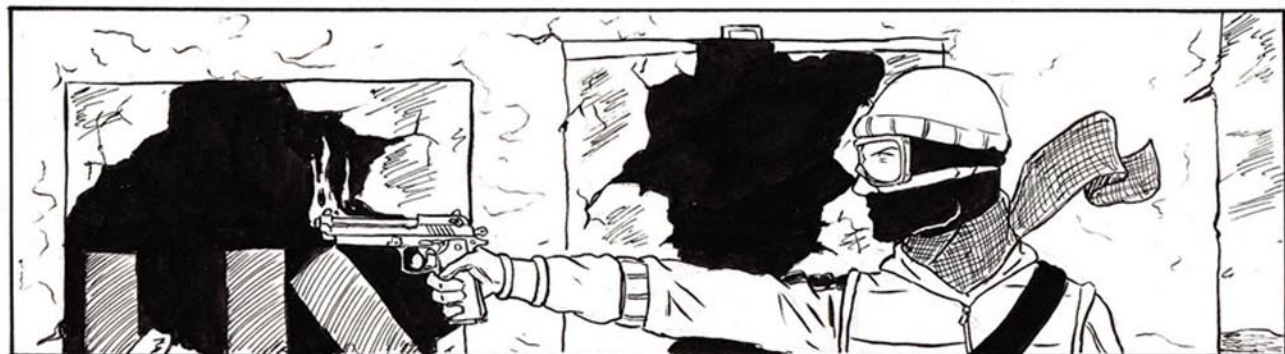
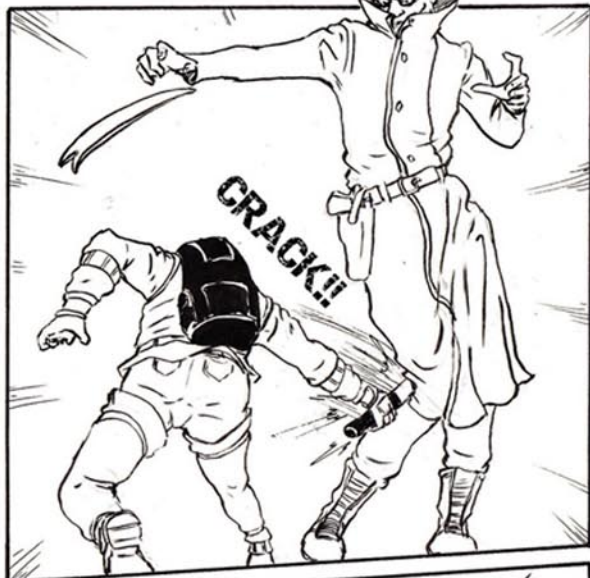
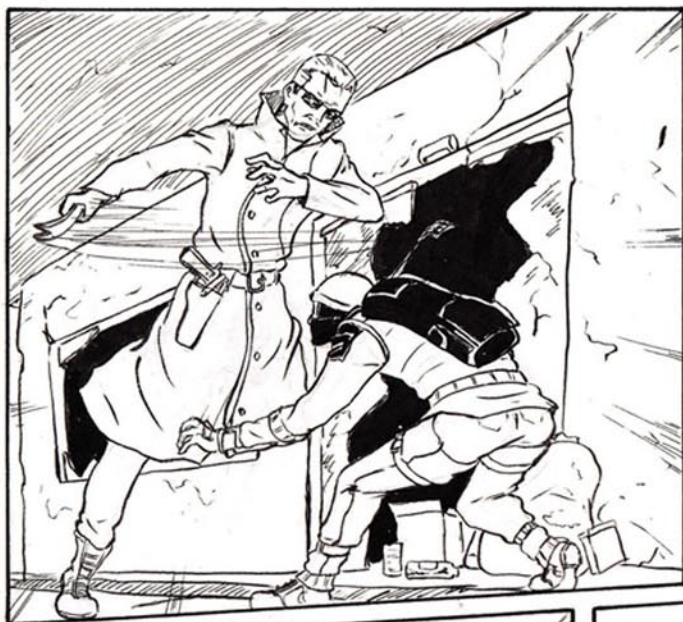
Vaya, vaya. Hacia tiempo que no teníamos visita.



Supongo que tendrás algo de comida y agua. Así que déjalo todo en el suelo y márchate.









BUAAAAAAAAA



BUAAAAAAAAA

QUIZÁS SI QUE QUEDE ALGO DE ESPERANZA,
PERO NO PARA EL HOMBRE TAL CUAL LO
CONOCIAMOS.

Jn 1,21:

Le dijeron: "Entonces, ¿quién eres?"

Le dijeron: "¿Eres el profeta?" Contestó: "No."



Jn 1,22:

Le preguntaron de nuevo: "Dinos quién eres, para que llevemos una respuesta a los que nos han enviado. ¿Qué dices de ti mismo?"



TE DIJIMOS
QUE NO
VOLVIERAS
POR ACÁ.

ESTÁS
MUERTO.

Jn 1,23:

Juan contestó: "Yo soy la voz que grita en el desierto."

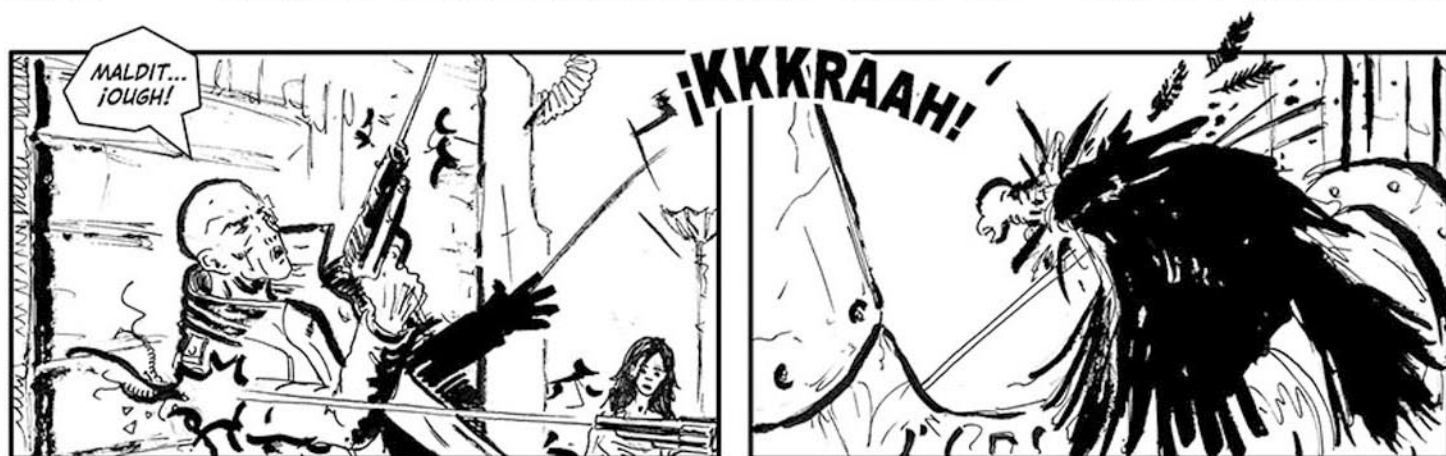


BAJA EL ARMA.
¿NO TE DAS
CUENTA DE QUE
ES INÚTIL?



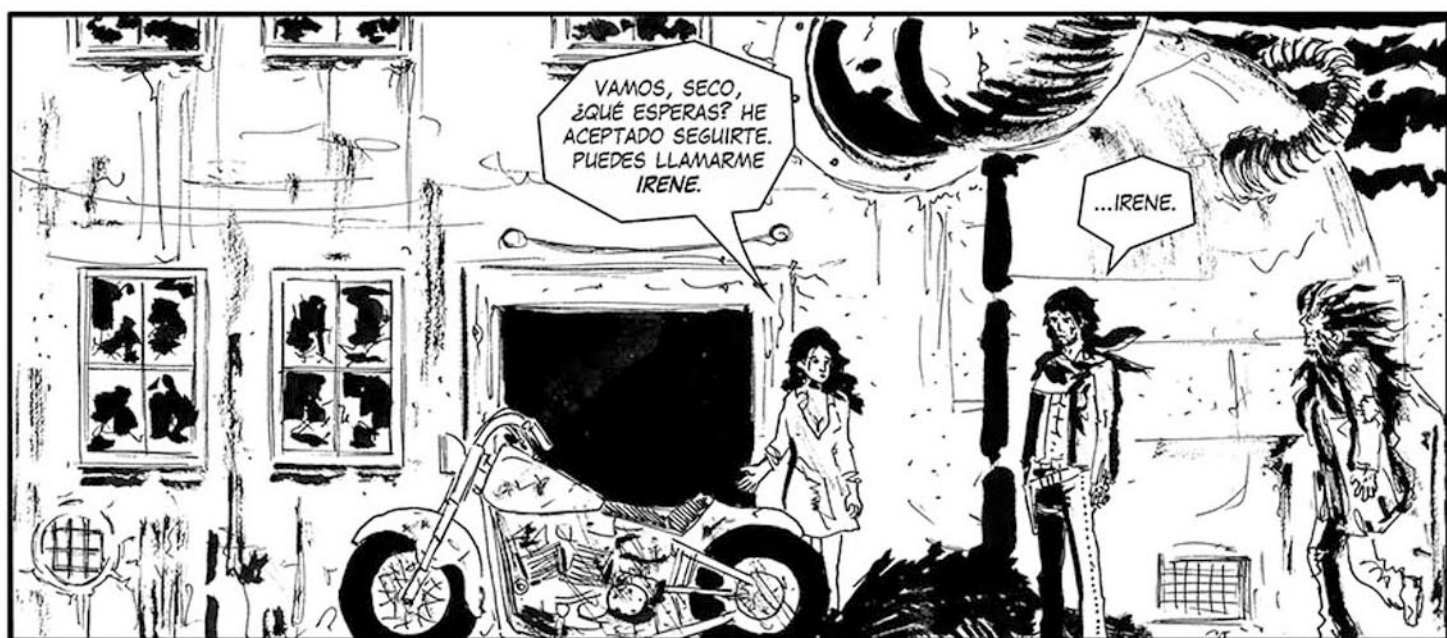
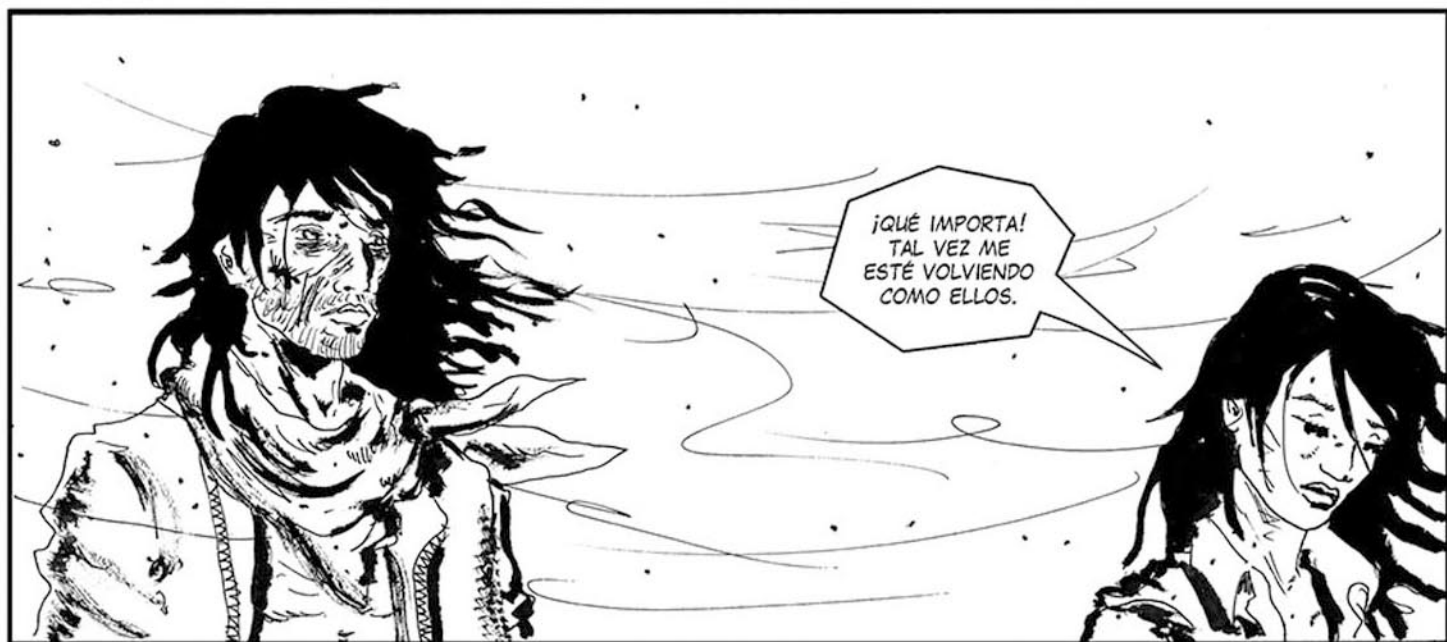
SÓLO
LOGRARÁS QUE
NOS ENSAÑEMOS
MÁS CONTIGO.

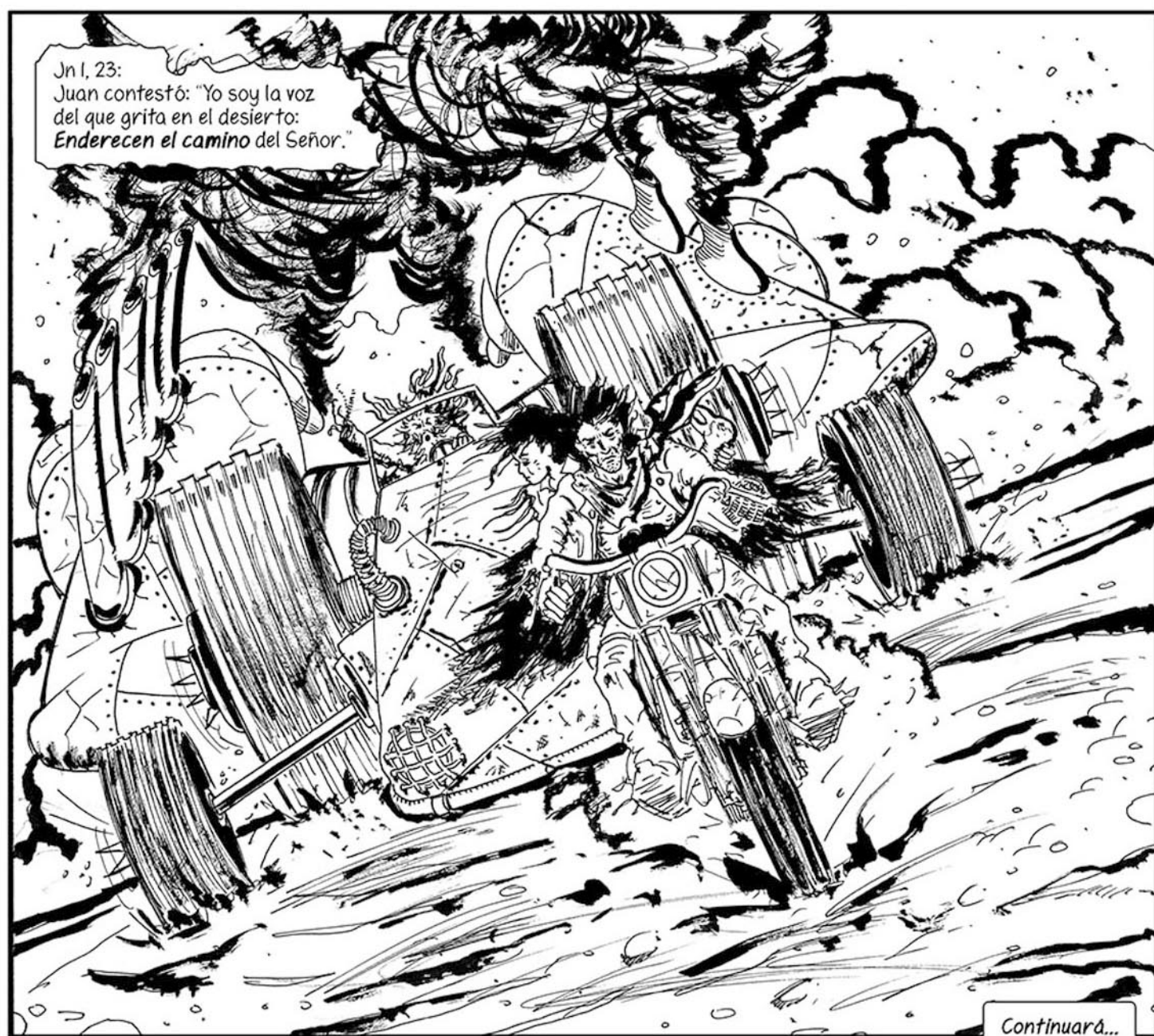
¿QUIÉN TE
SALVA AHORA,
VAQUERO?











Continuará...

9-AKIRA Y EL SEÑOR SOLANKI

-Le gusta el entorno que he programado hoy para usted?

El entorno que Akira ha programado hoy para el señor Solanki es lo que el señor Solanki recuerda como un gran teatro, en cuyo escenario se encuentran ahora ellos dos.

Todo es de color púrpura. Las cortinas del escenario son de color púrpura. La moqueta que debería albergar al público es de color púrpura. Todo el suelo del escenario, a excepción del tablero de ajedrez que hay en el centro, es de color púrpura. Lo único que no es de color púrpura son las luces que iluminan el gran escenario en el que ahora se encuentran Akira y el señor Solanki. Las luces desprenden una luz mortecina que recuerda al gris que lo está invadiendo todo desde que empezó esa especie de cuenta atrás en la que se encuentra sumido el mundo.

Fuera está lloviendo.

-Me parece muy apropiado. ¿Cómo consigues los colores? Me refiero a los colores de lo que has programado hoy y al color de tu pelo. El mundo se ha vuelto gris.

Akira sigue luciendo ese color lila en el pelo, no sabe muy bien por qué en los últimos días todos sus pensamientos están teñidos de ese color. No entiende muy bien la respuesta de su cliente. -¿Por qué apropiado? Sólo vamos a jugar una partida de ajedrez.

Akira consigue un dinero extra haciendo pequeños trabajos fuera de lo que se entiende como formas legales de ganar dinero, y uno de sus mejores clientes es el señor Solanki. De vez en cuando el señor Solanki se pone en contacto con Akira para pedirle que le programe ficciones en las que los dos puedan interactuar. Akira es el compañero de juegos del señor Solanki. Pero el trato es que Akira no sepa nada de la vida del señor Solanki. No hay preguntas. Tan sólo el juego. Fuera de los niveles de realidad. Eso ya lo experimentó el señor Solanki hace mucho tiempo.

-La historia dentro de la historia, el metarrelato, el juego de las muñecas rusas -dice el señor Solanki. Akira conoce al señor Solanki desde hace mucho tiempo, y sabe que la forma en que ambos procesan e interpretan la información es sorprendentemente similar, pero algunas veces le cuesta seguir el ritmo de los pensamientos de su cliente.

-Akira, no pongas esa cara. ¿Qué es la vida que vivimos, si no una historia?

Akira sospecha que el señor Solanki es un personaje de relevancia en el mundo de las finanzas, aunque él nunca habla de su trabajo, parece que su medio de vida es un secreto insondable, guardado en un rincón recóndito a salvo de cualquier

curioso. Tampoco sabe su nombre de pila. Pero a veces tiene la sensación de que puede entrar en los pensamientos de su cliente, atravesar ciertas puertas, hasta quedarse en el umbral al que ya no puede acceder, justo antes de adivinar la realidad del hombre misterioso. Sin embargo, Akira piensa que el señor Solanki sí lo sabe todo de él. Que el señor Solanki sí es capaz de atravesar todas las puertas, como un padre es capaz de conocer todas las posibles reacciones de su hijo pequeño. Le gusta hablar con el señor Solanki porque tiene una visión de las cosas que le hace pensar, a diferencia de la mayoría de la gente que se aburre en juegos inútiles y placeres efímeros.

En el tablero de ajedrez aparecen las figuras. La partida va a empezar. Blancas y negras. Dieciséis peones, cuatro torres, cuatro caballos, cuatro alfiles, dos reinas, dos reyes. Aparecen suspendidas a escasos milímetros sobre tablero que hay situado en el centro del escenario.

Akira sigue pensando en lo que le acaba de decir el señor Solanki.

-¿Se refiere a la vida de ahora o a la de antes? Las blancas empiezan.

El señor Solanki levanta su mano derecha para indicar el movimiento de sus dos primeros peones. En diagonal y hacia delante.

-Me refiero a la vida de ahora pero también me refiero a la vida de antes. El ser humano siempre ha explicado historias, el mismo principio de la Humanidad nos lo han explicado a través de historias, la Historia de la Humanidad que nos enseñaron en el colegio puede haber sido la realidad o puede haber sido un relato de ficción. Incluso en los tiempos anteriores al Volcado la realidad y la ficción estaban separadas por una línea muy delgada, casi indistinguible. Las historias de ficción nos rodeaban, eran parte de nuestras vidas reales, ¿lo recuerdas? Había pantallas por todos lados, cada día recibíamos sobredosis de ficción, ya éramos una sociedad que practicaba el culto a la irrealdad, como principal actividad intelectual. Siempre hemos tenido un universo paralelo para vernos reflejados en él, para dar explicación o sentido a nuestras vidas reales, ¿recuerdas o no? Hasta que ARK empezó a vender el Volcado.

Akira mueve sus dos peones. En diagonal y hacia delante.

-Lo dice como si realmente no hubiera querido que el Volcado se llevara a cabo. Su turno.

El señor Solanki puede recordar perfectamente el tiempo de antes del Volcado. El planeta se había secado. No había agua. La gente se moría. Daba igual lo que realmente se deseaba. Era cuestión de poder o no poder, de poder pagar o no poder pagar. Era una cuestión de poder adquisitivo. Era inevitable.

-Era inevitable –dice como si pensara en voz alta el señor Solanki.

El señor Solanki mueve uno de sus caballos, su pieza favorita, el movimiento perfecto, imprevisible, con la fuerza suficiente para matar al rey si se usa inteligentemente.

-Se acababa la vida, señor Solanki. Veo que le gusta utilizar el caballo.

Akira responde con un movimiento de uno de sus caballos.



-Además de que se acababa la vida, el Volcado ya era inevitable mucho antes. Veo que a ti también te gusta jugar con el caballo. Parece que tenemos más cosas en común de las que yo ya sabía.

-No entiendo muy bien. ¿Mucho antes? ¿Cuánto antes? ¿Por qué?

-Por la inercia de la mecanización desde que se inventó la primera máquina, el reloj, la imprenta, lo que quiera que fue lo primero. Esa inercia ha conducido desde hace cientos de años al Volcado. El señor Solanki piensa que independientemente de si la vida era o no posible en el planeta, el poder y la técnica, o mejor dicho, el poder de la técnica, se había ido dirigiendo hacia un mismo fin: transformar al hombre en una cosa destinada a ser procesada y reconstruida como un producto, amputándole la inteligencia para que el alma quedara disuelta.

-Habíamos venido a jugar al ajedrez.

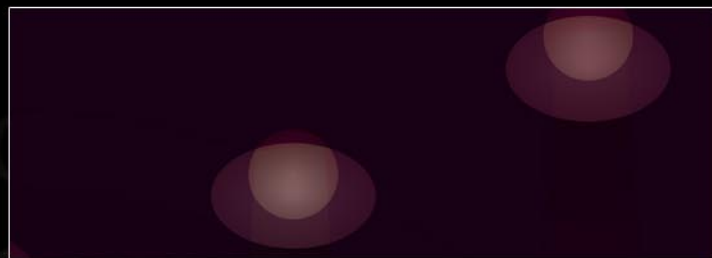


Es el turno del señor Solanki. Mueve un alfil en diagonal hasta el frontal de la zona de ataque de las piezas de Akira. Es un ataque en toda regla.

-Sabes que no es así. El ajedrez ha sido el pretexto. Sabes perfectamente el motivo que nos ha reunido hoy aquí. Siempre soy yo el que te llama. Hoy me has llamado tú. Te estás dando cuenta de lo

que está ocurriendo y crees que yo lo sé.

Akira piensa que no hay misterio alguno que se pueda esconder de la mente del señor Solanki. En realidad él lleva muchos días pensando en llamar al señor Solanki para exponerle su preocupación por todo lo que está pasando. Solanki sabe algo. Seguro. Solanki sabe lo que está pasando. Y además no puede quitarse de la cabeza lo que Trent le dijo. Puede que el señor Solanki se esté volviendo loco por todo lo que sabe.



Akira mueve otro peón.

-Quería mostrarle este nuevo entorno –dice Akira tratando de mostrar indiferencia ante lo que le acaba de decir su cliente- Su turno.

El señor Solanki hoy le quiere explicar unas cuantas cosas a Akira. Porque Akira debe saber ciertas cosas. Porque Akira debe empezar a descubrir el principio y el final de las cosas. Porque si no le explica ciertas cosas, puede acabar volviéndose loco. Porque Akira es quien es.

-Akira, en realidad quieres saber si nos estamos muriendo. Quieres saber qué está ocurriendo, y desde mi punto de vista, has tardado demasiado en hacer la pregunta adecuada. Quizá no quieras oír la respuesta, y por eso no formulas la pregunta, lo que nos lleva al punto inicial. ¿Vas a hacerme la maldita pregunta de una vez?

El señor Solanki mueve la reina en diagonal. Dos frentes en el ataque.

Entonces Akira piensa que es inútil mostrar indife-



rencia ante nada de lo que diga el señor Solanki. ¿Quién es? ¿Por qué está aquí con él? ¿Quién en realidad ha provocado el encuentro? ¿Y por qué es tan agresivo en su juego?

-Digamos que ha hecho usted un buen preámbulo. ¿Qué está pasando, señor Solanki?

Por fin ha hecho la pregunta. Una pregunta cuya

respuesta le aterroriza, sean como sean los detalles. Una pregunta que en circunstancias normales no habría formulado nunca. Como cuando sabes que vas a recibir una negativa por parte de la chica que te gusta, como cuando sabes que tu jefe no te va a conceder unos días más de vacaciones. Cuando no le gusta la posible respuesta, Akira prefiere no preguntar. Pero ahora es diferente. Se trata de la existencia, de continuar o de no continuar. Se trata de si el gris de afuera está engullendo la realidad. Se trata de si la lluvia va a ser eterna.



Y entonces cae una gota de agua en el tablero. Akira y el señor Solanki se quedan mirando la gota de agua encima de una de las casillas blancas del tablero, la que acababa de dejar libre la reina que el señor Solanki acaba de mover.

Akira mueve otro peón.

-No tenemos mucho tiempo, señor, el entorno que he programado tiene ciertas deficiencias hoy, siento...

-No importa -interrumpe Solanki- un poco de agua no nos va a arruinar la partida. Me habías preguntado qué está pasando. Te lo voy a decir: básicamente, la raza humana como la conoces en este momento está a punto de extinguirse. Pero esa no es la pregunta adecuada.

Solanki tumba uno de los peones negros con su reina.

-Eso ya lo sabía -dice Akira entre el desasosiego de haber perdido el peón que pensaba mover y las ganas de demostrar a su cliente que sus sospechas son bien fundadas- No le estaba preguntando eso. Le estaba preguntando por qué está ocurriendo.

Mueve otro peón. Juego defensivo, el contrincante no da opciones.

Y las gotas de agua que se filtran por la parte de arriba del escenario empiezan a chocar con cierta frecuencia en el tablero y en el resto de la estancia. El color púrpura está perdiendo intensidad. Sin embargo, las piezas del ajedrez mantienen su color perfectamente. Hay ciertas deficiencias, pero al fin y al cabo, Akira es el mejor programador del mundo. Y eso tiene que ver con el señor Solanki.

-Ya sé que realmente querías saber eso.

Solanki mueve su otro caballo.

Akira está desconcertado. Por un lado está prestando atención a la partida, su espíritu altamente competitivo le mueve a la máxima concentración, pero el agua que empieza a caer con fuerza encima de su cabeza le hace recordar que el mundo se desmorona.

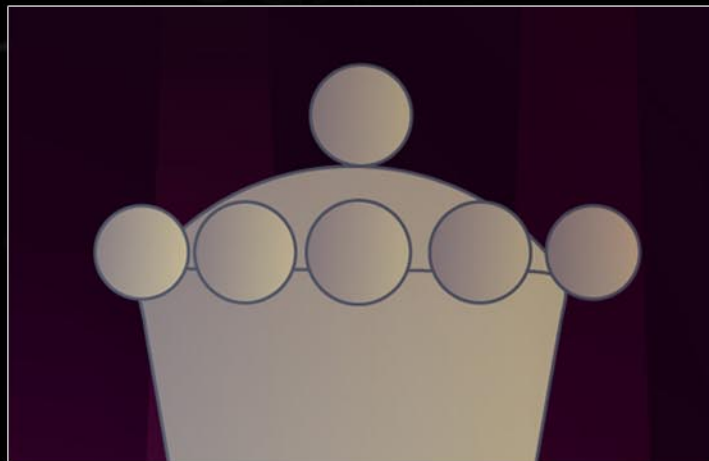
Sin embargo, el otro jugador parece disfrutar con las circunstancias en las que se desarrolla la escena.

-Señor Solanki, a veces tengo la sensación de que me puede leer el pensamiento, como en los juegos de telepatía.

Akira decide pasar al ataque y mover uno de sus alfiles.

El señor Solanki ya sabe su próximo movimiento, pero decide esperar. Y entonces piensa que en cualquier momento Akira puede empezar a intuir el por qué de su extraña relación.

-Eso no es tan raro, chico, pronto te darás cuenta de que lo que acabas de decir tiene muchísimo sentido. Pero volvamos a la pregunta que me acabas de hacer. ¿Por qué ocurre lo que ocurre? Ahora sólo se oye el repicar del agua contra el tablero. Parece que el señor Solanki disfruta con el sonido del agua. Pero Akira ya ha empezado a hacer las preguntas cuyas respuestas le podrían quitar el sueño el resto de su vida, si es que hay un resto de vida que vivir.



Akira nota cómo el agua de la lluvia, que cae dentro del gran teatro en el que se encuentran él y el señor Solanki, golpea en su cara. Está fría. Hay una razón por la que están hoy sentados frente a frente. La razón por la que están sentados frente a frente es la misma razón por la que Akira y el señor Solanki se conocieron. Solanki maneja todo esto. Es su maldita voluntad.

Sigue lloviendo.

Afuera también.

Por supuesto.

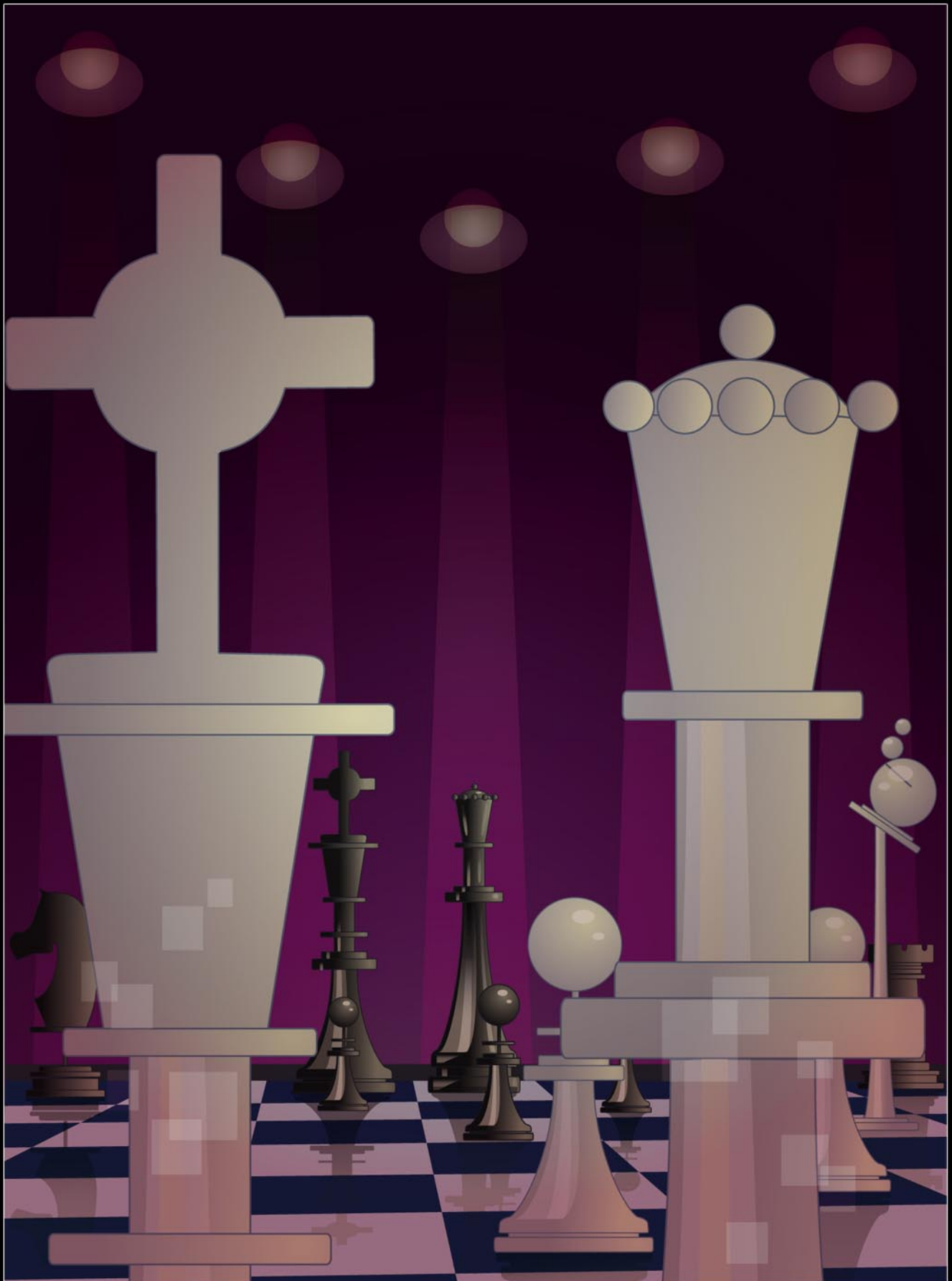
COLAPSO

PARTE 9

AKIRA Y EL SEÑOR SOLANKI

Relato: Jaime Paz

Ilustración: Franki



Mathom...



En la paranoia de quienes
nos ganamos la vida
honradamente.



El verdugo de asesinos.



Pero también en un grano
en el culo de aquellos
que ponen la pasta.



Te has convertido en el auténtico coco de
este oficio tan digno.



Me han pagado una
verdadera fortuna
por buscarte...



Púdrete en este remoto planeta.

Así que te agradezco este
bonito detalle...



Y me dan el doble por deshacerme
de ti.

EL CONSEJERO PRESIDENCIAL

Relato: Serafín Gimeno

Ilustración: Nebur

Vino a verme ayer, por última vez. Apoyó el mentón sobre la mesa, como solía hacer, y procedió a exponer su consulta, su miedo, su desazón ante el desmoronamiento de su país, del mundo entero. En aquella ocasión no hubo siquiera consulta, tan sólo lamentaciones.



—¿Cómo hemos llegado a esto?, ¿cómo fue posible?, ¿cómo no reaccionamos a tiempo? Una vez más, le hablé de economía; le expuse como el mercado financiero se había independizado de la economía real, como la entelequia letal de los mercados, libre de regulaciones, creaba dinero artificial moviéndose de un continente a otro a velocidades lumínicas por medio de las autopistas tecnológicas creadas por Internet, convirtiendo el dinero de artificio en deuda y transformando cada transmisión desregulada de capital en ganancia para el broker o entidad bancaria agazapada tras cada acto especulativo. Multiplicándose el impulso humano hacia la codicia con cada operación financiera y lastrándose, de paso, el libre funcionamiento de la economía productiva. Esa que levanta países, sostiene hogares, expende recetas médicas y mantiene perreras municipales y escuelas con pizarra.

Al principio, el presidente me pedía consejo casi a diario.

—¿Qué debo hacer?, ¿qué harías tú en mi lugar?

Y yo le exponía mis recetas. La desregulación financiera, un asalto de las élites para fortalecer sus intereses de clase, había ido pareja a reducciones significativas en la fuente de ingresos públicos representada por los impuestos. Restituye los impuestos directos progresivos, grava a quien más tiene, exprime a los ricos, le decía. El presidente arrugaba la nariz, fruncía el ceño, exponía la mueca de contrariedad y rechazo propia de un niño ante una cucharada de aceite de ricino. Los impuestos progresivos sobre rentas de capital o sobre el patrimonio, junto a una tasa impositiva aplicada a las transacciones financieras, proporcionarían los suficientes ingresos fiscales para invertir en la creación de empleo, en sanidad y educación, e incluso en la amortización de la deuda, proseguía. Los trazos de desagrado aumentaban en la cara del presidente. Te debes a tus votantes, le recordé un día.

—No —me replicó—. Me debo a los bancos y al poder empresarial, ellos financiaron mi campaña. El presidente no me hacía caso; pero aún así, venía a consultarme. Tal vez porque necesitaba suelo firme, sin fisuras propagandísticas, desde el cual otear la realidad y evitar que ésta le devorase. Escuchaba a su consejero informal, a mí, pero aplicaba las recetas de sus asesores económicos. ¿Y quienes eran esos asesores?, los mismos responsables de las entidades bancarias que habían provocado el desastre, gente dispuesta a seguir apostando en el casino económico de la bolsa aunque todo se derrumbara a su alrededor, a morir sepultados bajo las ruinas del sistema con todas sus ganancias amontonadas en el regazo. De modo que todo fue a peor, la oligarquía que manejaba los mercados financieros aumentó la inflación de la deuda; sus propósitos eran dos: dismantlar las prestaciones sociales de los estados avanzados para privatizar servicios básicos, como la educación y la sanidad, e introducirlos en el mercado especulativo con la intención de obtener sustanciosos beneficios; el segundo propósito no era otro que forzar a los estados pertinentes a rescatar al sistema financiero que mantenía en funcionamiento todo el fraudulento engranaje, por medio de fabulosas inyecciones de capital público. Como era de esperar, los asesores presidenciales, pendientes de satisfacer su codicia, concentraron sus políticas económicas en aumentar la recesión, en profundizar en las crisis de deudas soberanas para mantener en funcionamiento su economía de casino basada en la rapiña, en ampliar con desposeídos y excluidos de todo tipo la base de la pirámide para que la riqueza fluyera hacia la cúspide. Tras cada resolución del congreso, ¡cuán lejos estábamos de conseguir una sociedad del bienestar!

EL CONSEJERO PRESIDENCIAL

Relato: Serafín Gimeno

Ilustración: Nebur

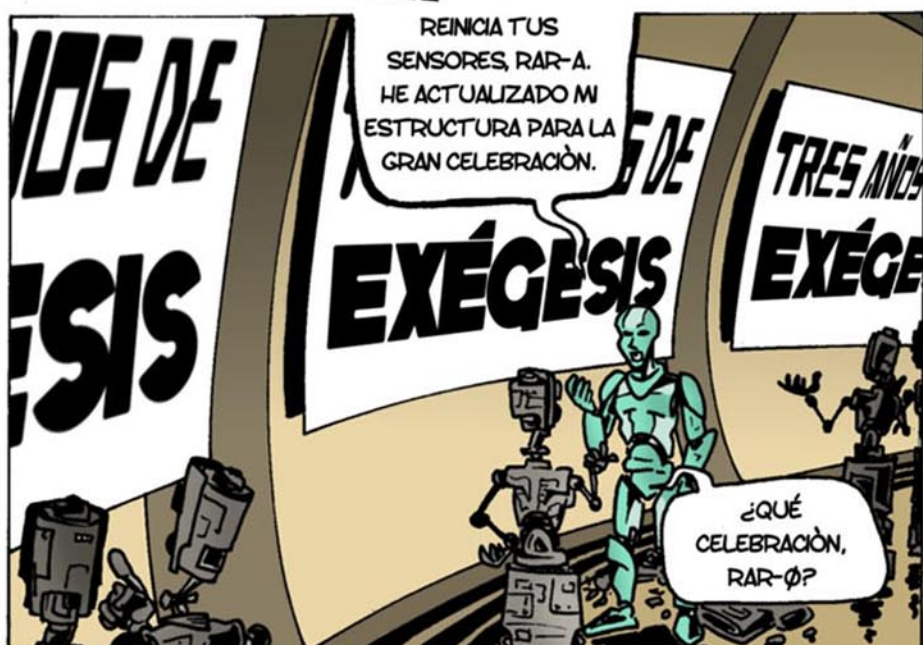
basada en la capacidad distributiva del impuesto! Y el presidente seguía sin hacerme caso; al fin y al cabo, ¿quién era yo para que nadie me prestara atención? Pero mis consejos eran acertados, tal vez consistían en las únicas recetas con las que salir a flote. La calle me dio la razón, el tumulto de los disconformes llegaba hasta la habitación en la que estaba recluido. Y pronto, el reflejo de las llamas inundó de efervescencias, de marejadas de luz y sombra, las paredes de mi cuartucho. Tiroteos dispersos y ráfagas de ametralladora amenizaban el baile de las fogatas, acompasándose al crepitar de los incendios.

—¿Cómo hemos llegado a esto?, ¿cómo fue posible?, ¿cómo no reaccionamos a tiempo? —se lamentó el presidente con el mentón apoyado sobre

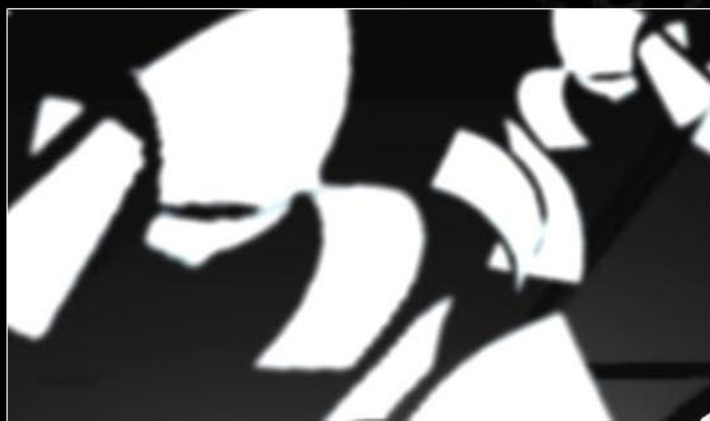
la mesa, el rostro situado a escasos centímetros de mi jaula.

Como fruto de la mejor inversión en ciencia y tecnología que había llevado a cabo su gabinete, sentí la necesidad de consolarle, de arrojar alguna luz a su confusión. No en vano, mi persona era la encarnación del éxito alcanzado por el programa ultrasecreto que respondía a las siglas IPAE (Inducción al Proceso Acelerado de Encefalización). Abandoné la rueda en la que hacía ejercicio para inspeccionar en los ojos de aquel hombre abatido. En aquellos momentos, me alegré muchísimo de ser un simple hámster. Eso sí, un hámster atiborrado de mejoras genéticas; pero un hámster al fin y al cabo.





Jessie P. se abrió paso entre el gentío de la Oficina Axial tal como un alud inevitable embiste a un frágil y pequeño pinar. Algunos lograron hacerse a un lado a tiempo; otros, no. "¡Eh, mujer, más cuidado!", gritó uno, agitando un brazo humeante manchado de café. El pasillo central, que dividía en dos grandes sectores a los incontables despachos rectangulares de la oficina, parecía una emotiva revolución blanca; tras el paso de la vieja Jessie, cientos de papeles se alzaron en el aire y luego procedieron a caer livianamente por todo el salón (y en un desorden escandaloso, para algunos). "¿Qué problema tiene esta señora, por Dios?", protestó un fulano bajito al tiempo que resolvía el humilde caos que se había gestado en su gabinete. El pasillo central se había llenado de rumores. Ante los ojos de la mujer iba acercándose, a medida que avanzaba, la puerta de vidrio granulado con el rótulo "Dirección". Jessie adivinaba en la distancia la silueta larga y calva de John "Equis" Smith, sentado tras su pequeño despacho con las manos entrelazadas sobre la mesa y la mirada al suelo. Sobre su cabeza, un poco a la derecha, una pantalla reproducía incesantemente la publicidad de la Matriz Literaria Internacional. Le había quitado el sonido. Una vez llegó a destino, Jessie tragó una larga y ácida gota de saliva, miró el manojo de papeles que sostenía en su mano, cerró los ojos y dio dos golpes breves contra la puerta. —Adelante.

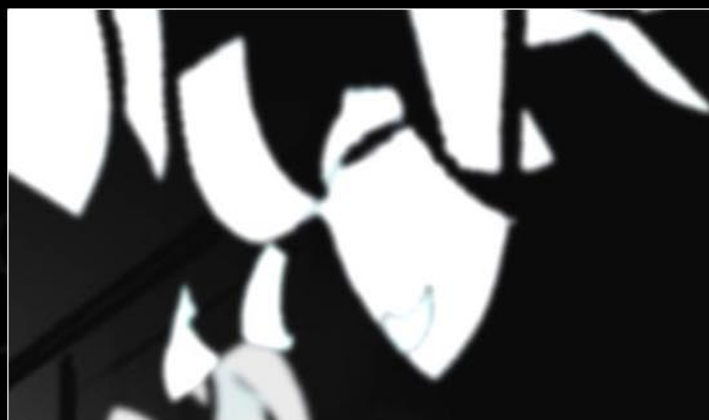


El rostro hombre que la miraba era poco menos que una bola de billar con pretensiones antropomorfas. Sobre su nariz se apoyaban unas gafas negras que acababan en dos finas púas superiores. Incluyó el cuerpo hacia delante y entrecerró los ojos. Tenía una mirada inquietante. No era común que los empleados acudiesen por propia voluntad al despacho del Director, a menos que... —John suspiró—. Sí, una real pena, hacía tiempo que se lo veía venir: la vieja y buena de Jessie P. con problemas lógicos. —¿Qué desea, Jessie? No es común verla por aquí

—dijo con media sonrisa, en una expresión elegante y cortés.

La mujer, circunspecta y rígida, vibró de pies a cabeza; sin pensarlo, agitó en el aire los papeles que llevaba en la mano.

—¡No encuentro las palabras! —gimió. El otro asintió.



—Ajá.

—Es que... Señor Director, en serio, ¿Dónde están las palabras que faltan? ¿Y mis conceptos de filosofía, psicología, ética? El eje Y tiene un punto negro en la cima. ¿Y mis recuerdos literarios, Señor? El eje Y tiene un punto negro en la cima

—Ahora la mujer se acercó en dos zancadas hasta el escritorio, al borde de la histeria; ¿por qué repetía aquello del eje Y?, ¿de qué cima hablaba? ¿Por qué no hallaba las palabras siquiera para transmitir aquella incertidumbre? Jessie, durante todo el rato, no dejó de agitar con vehemencia el piloncito de papeles que llevaba consigo, que estaba compuesto de viejos artículos, reseñas, notas. Al verla venir, John se echó hacia atrás con cuidado y la observó cautelosamente.

—Jessie... —meditó un segundo—. Jessie, ¿cuánto hace que trabaja usted en nuestras oficinas?

La mujer cerró los ojos y procesó la respuesta.

—Treinta y dos años, cuarenta días, seis horas, dieciocho minutos y contando... Produje sesenta y cinco novelas: eróticas, de ciencia ficción, de horror, infantiles..., noventa y siete columnas para el Global Daily, y...

—Está bien...

—...también hice cientos de críticas de cine y teatro. Si sacamos la cuenta serían...

—Está bien, está bien, tranquila, Jessie —Se incorporó, dio la vuelta al escritorio y se sentó en el borde frente a la mujer. Había llegado la hora de dictar sentencia; era algo que siempre disfrutaba—. Como usted bien sabe, mi querida Jessie, porque es algo que conoce desde el momento en que fue dada de alta en la Matriz Literaria, todos los androides poseen una vida útil... Quizá suene

algo duro, pero es la realidad. ¿Recuerda a Malcom P.? —La mujer asintió y el sudor en su rostro se agitó y cayó al suelo—. El muchacho trabajaba muy bien, realmente, produjo casi el doble que usted y en la mitad de tiempo, claro que fue un caso excepcional, pero, a lo que iba, tarde o temprano todos tienen una pequeña "fisura" en el sistema y, bueno, empiezan a fallar —sonrió con malevolencia—. Es curioso, porque fueron hechos para sentir angustia, sensación de pérdida ante un empleo, tristeza, dolor físico, hasta pasiones religiosas, no obstante, era necesario que algunos vocablos no estuvieran a su disposición por una cuestión de seguridad...

—Conozco todos los vocablos de cada lengua —soltó Jessie—. Y, para su información, ¡Dios existe! —Una vena sintética se le hinchó a la altura de la yugular.

El otro asintió sonriendo.

—Claro, en su sistema neuro-robótico sí existe, si fueron hechos, incluso, para envejecer...

—¡No quiero quedarme sin empleo!

—No se trata de empleo.

—¡Tengo una familia, un hogar, no puedo quedarme sin empleo! El eje Y tiene un punto negro en la cima.

John no pudo evitar una carcajada, pero luego se disculpó. "Estos bichos yerran cada vez más gracioso", pensó.

—Otra vez, no se trata de un simple empleo. La cuestión es más simple, Jessie, hay miles de androides en el paro, interminables colas y colas de mujeres y hombres como usted que buscan serles útiles a la sociedad humana. Gracias a su servicio, es cierto, los humanos gozamos de una cultura y una comodidad que en otro tiempo fue utópica; bueno, claro que somos apenas unos doscientos mil humanos, pero el caso es que..., el caso es que sin su mano de obra se desataría un caos inimaginable y es por eso que demandamos eficiencia.

—¿Piensa despedirme?

El otro negó.

—Jessie, asumo que nunca se preguntó por qué todos los androides se apellidan "P.", ¿verdad?

—la mujer pensó, pero nunca había reparado en eso; no estaba en los planes de trabajo. Comprendió vagamente lo de los vocablos ocultos.

—No, no lo sé.

—Es un sistema de hibernación por clave. Durante el proceso, su disco rígido y su memoria virtual serán reseteadas y luego volverá a la vida como una trabajadora más: saludable y eficaz como un reloj. —La mujer esbozó una sonrisa—. Claro que el proceso dura cien años...

Hubo silencio.

—No puede hacerlo... —gimió ella.

—Pero debo.

—¡No!

—Fue un placer trabajar con usted, Jessie Pro...

—¡¡No!! —se agarró la cabeza. Más allá del vidrio, algunos empleados voltearon a mirar. Jessie, instintivamente, había activado un altoparlante bajo su mentón.



—Jessie Program —concluyó el otro, antes de que la mujer desatase un escándalo. En cuestión de un instante debería estar quieta y ausente. A los demás oficinistas, estas cosas no tenían por qué interesarles.

De pronto John se convirtió en un montón de números cayendo en vertical. La realidad, el mundo amado, sus compañeros, su hija, eran información cayendo hacia un vasto agujero de anulación. Mensajes aleatorios se sucedían en la cabeza de Jessie: "...interminables colas y colas de mujeres y hombres como usted...", "...hasta pasiones religiosas"; de pronto su hija, siempre pequeña, una noche de otoño: "...a veces puedo ver a Dios, mamá, y ¿quieres que te cuente un secreto? Los humanos jamás podrían decodificarlo..."; conversaciones triviales sobre alguna película; una tarde en Montevideo, desnuda bajo el sol; algunas canciones. Y lo palpable ahora en la voz de John, que la miraba sorprendido: "...tristeza, dolor físico". Así, el mundo se le fue aguzando hasta la parodia de la realidad y comprimiéndose de un modo voraz y vertiginoso.

Pero incluso la fallas de los sistemas fallan (porque en Jessie el eje Y tenía un punto negro en la cima) y, antes de dejarse vencer por el vacío, la mujer cayó ferozmente contra la puerta de la Dirección, la destrozó con su peso y, desde el suelo, con una voz agónica y resonante como una frenada—el cuerpo sangrando, la mirada ciega—, alcanzó a ofrecer una nueva variable para todos sus compañeros.

—Program —aulló.

Y hubo caos.

JESSI P.

Relato: Daniel Flores
Ilustración: Narciso Martín





UN 3 DE ABRIL (DE 1866) LOS INVENTORES RUDOLF EICKEMEYER Y GEORGE OSTERHELD PATENTAN LA PRIMERA MÁQUINA PARA MOLDEADO DE SOMBREROS. TAMBIÉN UN 3 DE ABRIL (PERO DE 1928), ALCANZA UN RÉCORD DE SUBASTA EL PRIMER MANUSCRITO DE 'ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS', EL FAMOSO RELATO DE LEWIS CARROLL, QUE CUENTA ENTRE SUS PERSONAJES A HATTA, EL PARADIGMÁTICO SOMBRERERO LOCO.

ABRIL
028

El emérides

SCI-FI

GUION: BLAS BIGATTI

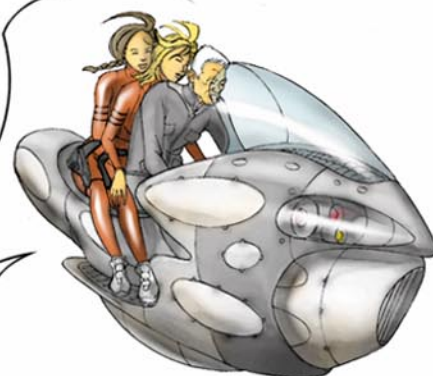
DIBUJOS: MARC ROCA



WE ARE THE
CHILDREN
OF CONCRETE
AND STEEL
EVERYTHING
IS POSSIBLE
BUT NOTHING
IS REAL
LIVING COLOUR

NO TE
PREOCUPES POR
ALLMAN, TANYA. ÉL
DEBE OCUPARSE DE LA
ARARAT MIENTRAS
VOSOTRAS ME
GUARDÁIS LAS
ESPADAS.

SÍ. PERO
ESPERO QUE
NO ENCUENTRE
PROBLEMAS
ALLÍ...



ESTA MOTO
LEVITADORA QUE
ME TRAJE NOS LLEVARÁ
RÁPIDAMENTE A
CUALQUIER
LUGAR.

BIEN, KARIMA: EN
CUANTO ARREGLEMO
LAS COSAS AQUÍ HAREMOS DE OCUPARNOS
DEL BLOQUEO ORBITAL A CENTAURO.
¿QUÉ NOTICIAS URGENTES ME
TRAE USTED DE ALLÍ?



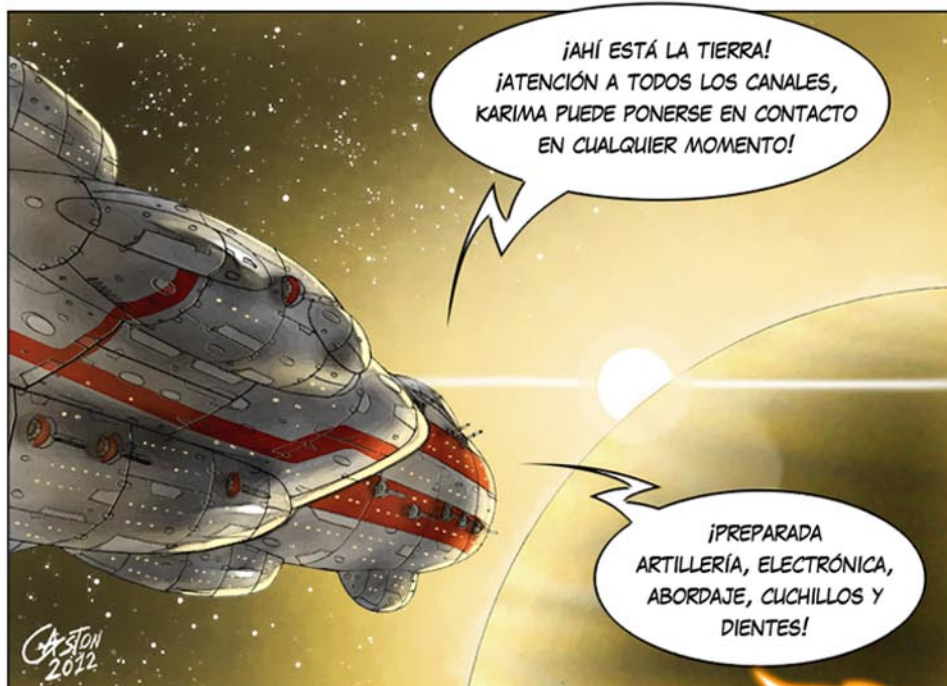
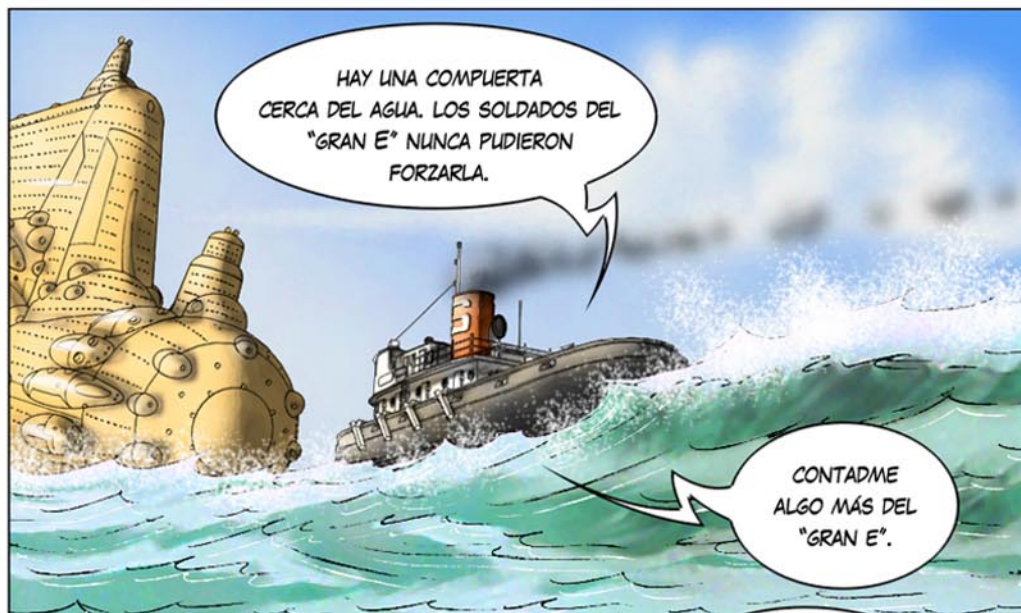
VERÁ, SEÑOR PRESIDENTE:
AL PARECER LOS PIRATAS HA SIDO AYUDADOS
POR SEPARATISTAS KAITRÓN. EL CONSEJO CIUDADANO LE
PIDE A USTED QUE REGRESE LO ANTES POSIBLE, PUES EXISTE UN
RIESGO REAL DE INTROMISIONES EN EL FUNCIONAMIENTO
DEL SISTEMA ORGANIZATIVO.

Gaston
2011

BIEN: USTED HA
CUMPLIDO SU MISIÓN,
KARIMA, PERO OBIVIAMENTE
EN CENTAURO TENDRÁN
QUE ARREGLÁRSELAS
SOLOS POR AHORA.

ESTAMOS
LLEGANDO. SUBIREMOS
A LA CÚSPIDE CON LA
LEVITADORA.







AQUÍ ESTÁ
LA CENTRALITA DEL
EMISOR.

EN
TEORÍA
ESTA SEÑAL
ATRAVESARÁ LA
ESFERA Y PODRÁ
LLEGAR A LAS
NAVES.



COMO VE, COMANDANTE
ALLMAN, LA SALA ES SIMILAR A
LAS DE NUESTROS DISEÑOS. NO LE
COSTARÁ HABITUARSE A ELLA.

BIEN.
VEAMOS SI
PODEMOS IR
ACTIVANDO LAS
CONSOLAS.



MI TRADUCTORA
CONTIENE LOS MANUALES
OPERATIVOS. NECESITO QUE
ME AYUDEN A LOCALIZAR LAS
CONDUCCIONES DE LOS
REACTORES.



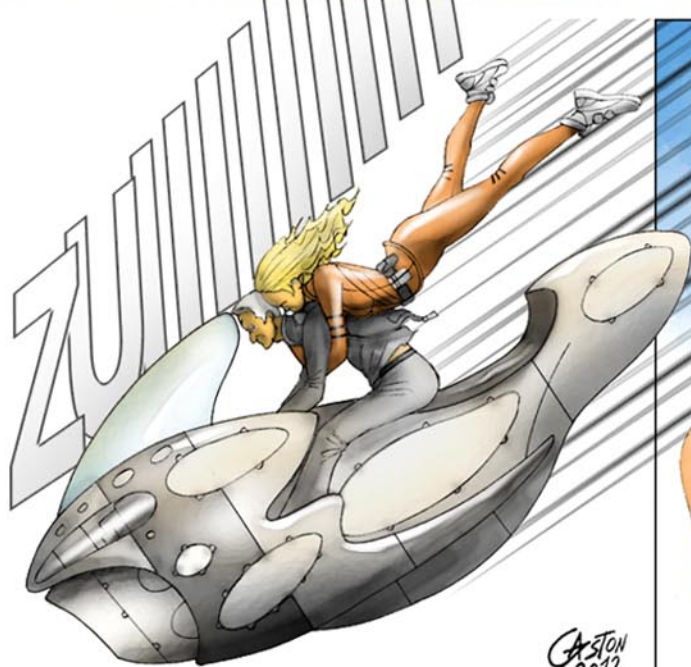
RECONOCIMIENTO
ACEPTADO. ¡YA PODEMOS
EMITIR A LA FLOTA!

¡APARTE
SUS MANOS
DEL APARATO,
SEÑOR
PELL!

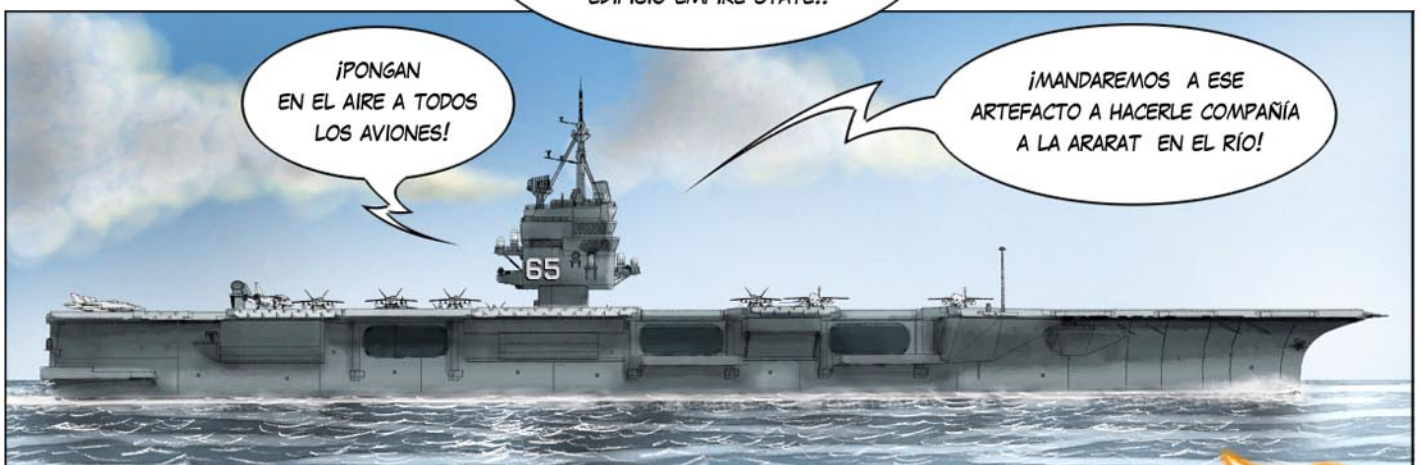
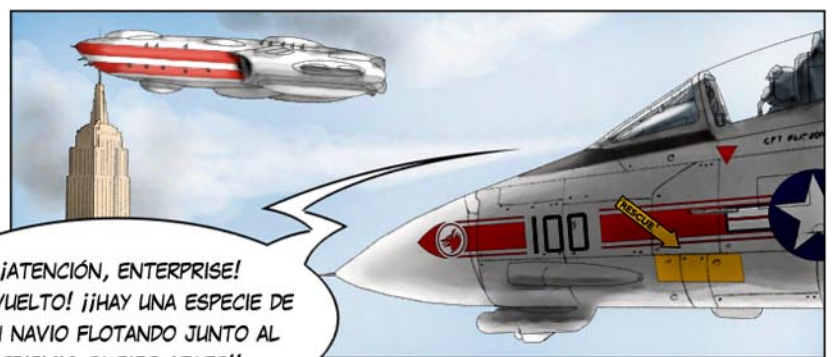
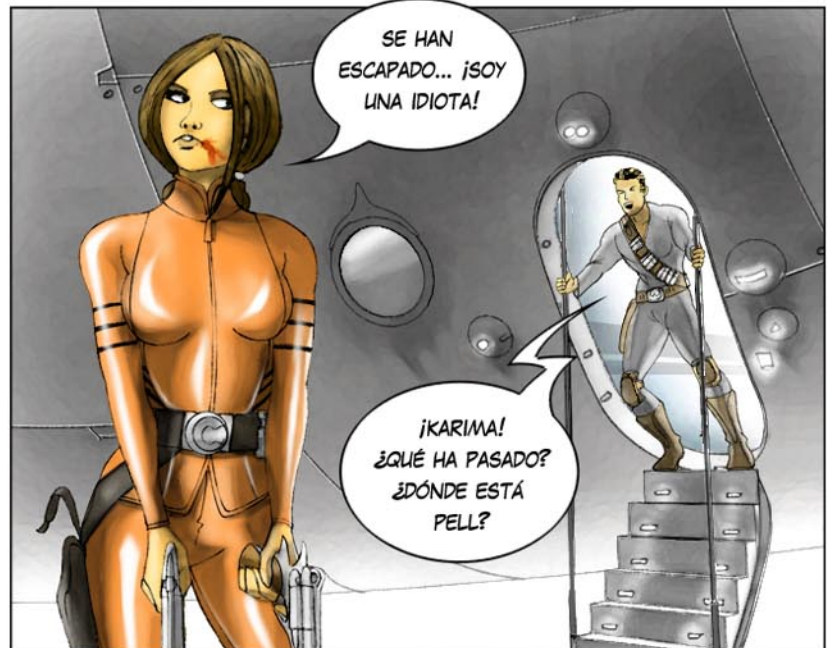
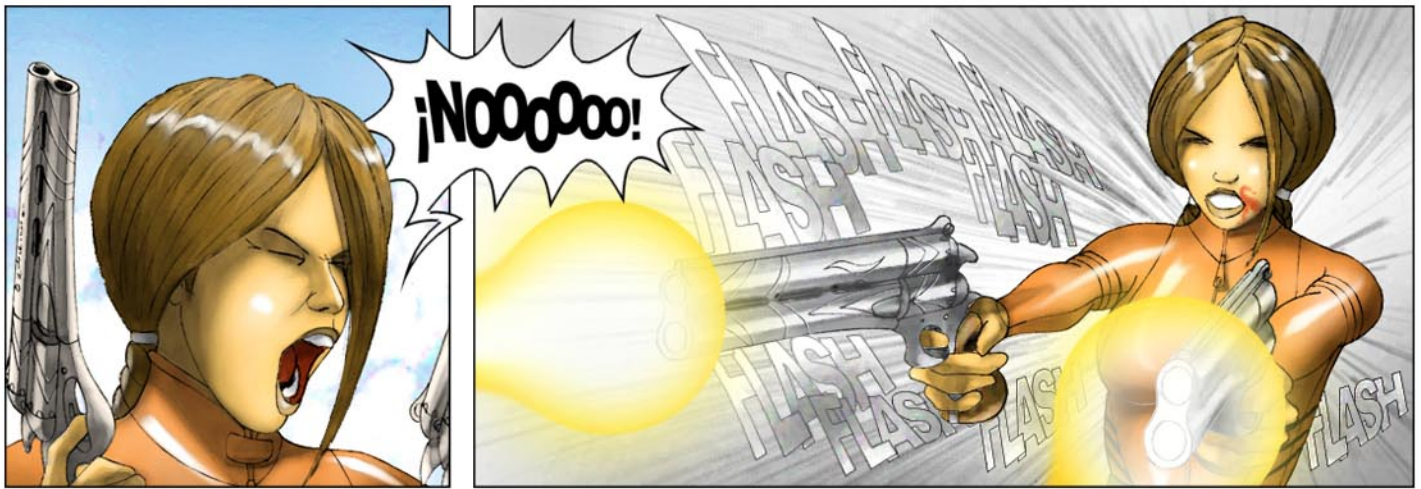


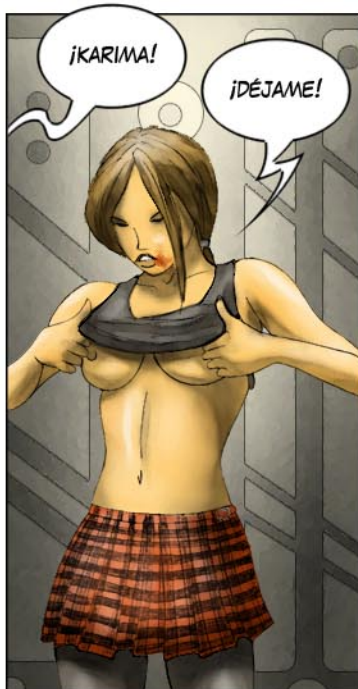
DAME TU ARMA, TANYA.
Y USTED, PELL, TOMA ESTA UNIDAD Y
CONÉCTELA AL EMISOR. ¡YA!

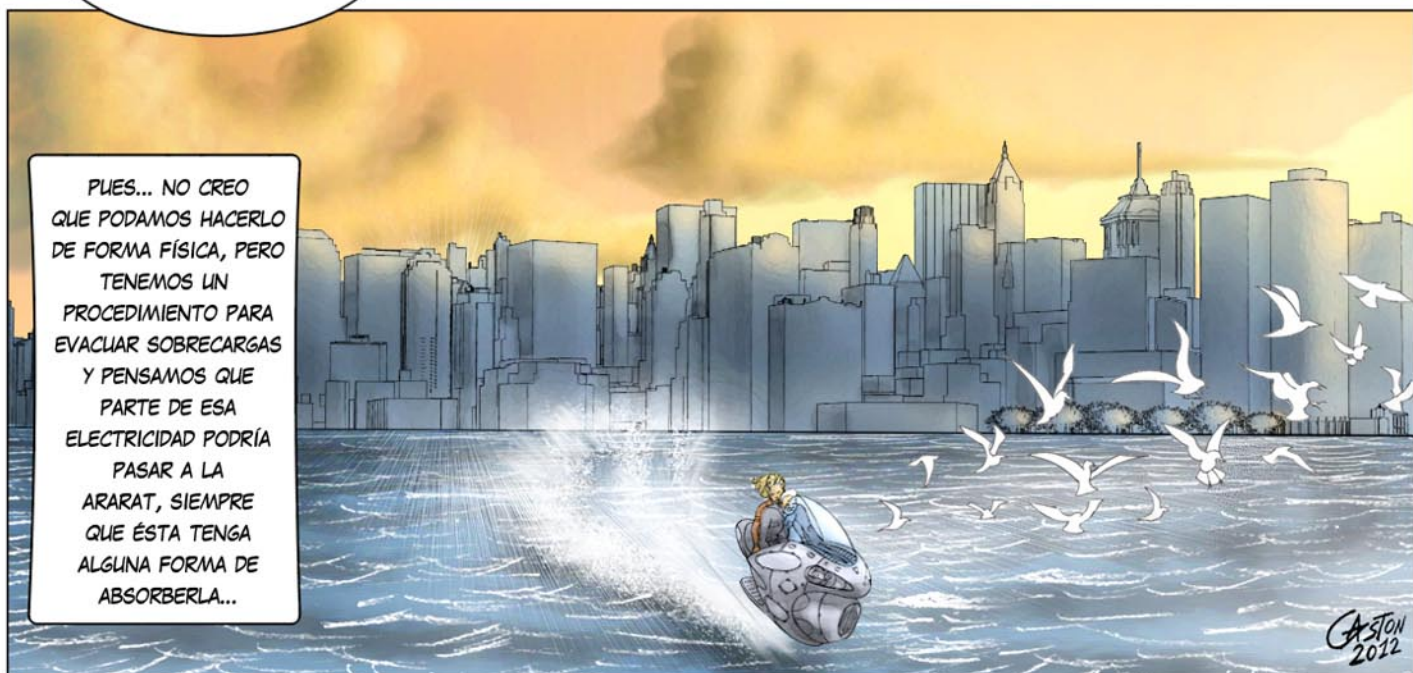




GASTON
2012







A Laura Ponce,
que revisó en incontables ocasiones
el original de este cuento

Estábamos en peligro. Piratas tarshen rodeaban nuestra nave; conocían la naturaleza del cargamento; esperábamos el peor de los desenlaces. Los atacantes, sin embargo, juraron respetar nuestras vidas si procedíamos a teletransportarnos a J'No, la luna más pequeña del planeta Xix, de manera de dejar el puente y las dependencias del Warghoss —tal el nombre de nuestro crucero— liberados a su voraz sed de riquezas. La orden debía ejecutarse inmediatamente, con la condición de que ningún miembro de la tripulación quedara a bordo, ya que los sistemas de escaneo del enemigo detectarían la presencia de cualquier persona que no acatará el ultimátum, y eso significaría nuestro fin. El capitán, siempre frío y calculador con nosotros, no lo dudó: registró en la bitácora que aceptábamos el trato. La tripulación se dirigió a los pabellones de teletransporte; uno a uno los vimos —el capitán y yo, su primer oficial— desaparecer en una vorágine de moléculas viajeras preprogramadas; uno a uno, efectivamente..., hasta que llegó nuestro turno.

—¡A la plataforma! —ordenó el capitán— ¡Muévase!

—¿Y usted? —alcancé a preguntar, cuando mis azorados ojos advirtieron el tubo desintegrador apuntándome.

—¡Suba! —insistió el capitán.

Obedecí. Mi cuerpo se deshizo. El rostro del capitán se desmaterializó y, en su lugar, apareció el del controlador de vuelo: de apellido Parsons, si mal no recuerdo.

—¿Dónde está el capitán? —preguntó.

—Quedó en la nave —contesté.

Todo el mundo alzó la vista, como si alguien pudiera atravesar el manto de estrellas que se recortaba sobre nuestras cabezas. La titánica lucha del capitán, recorriendo infatigable las instalaciones vacías del Warghoss, quedaría inmortalizada en los observadores como el trazo imperecedero de una constelación griega.

—¡El capitán no abandona su nave! —observó alguien.

—¡Se inmolará con ella! —coreó otro.

Enseguida se levantaron vítores, y se armó una

exaltada discusión.

—¡Debemos volver! —rugían las voces— ¡Debemos apoyar a nuestro capitán!

La decisión estaba tomada: regresaríamos. Pero, mientras las manos frenéticas recorrían el tablero portátil ajustando coordenadas, algo ocurrió: un destello ciclópeo se abrió como una gran boca en la bóveda celeste. La explosión inconfundible de una nave nos aturdió, y el ruido de estática que llegó hasta nuestros receptores nos hundió en un mortuorio silencio.

Los ojos se apartaron del cielo y se clavaron en el suelo calcáreo de Xix. Alguien, creo que Ramírez, ensayó una oración. El capitán, desde luego, estaba m...



—¡Observen! —el dedo de un oficial señaló un objeto fugaz en el firmamento. ¿Qué es eso? Una estela de luz. Un bólido destellante invadió la atmósfera del satélite, rasgó el horizonte describiendo una elipse y se precipitó sobre la superficie caliza con un gran estruendo.

—¡Es una cápsula! —festejó un enjuto oficial con rango de cabo— ¡Una cápsula de escape del Warghoss!

Desplegamos los cópteros de nuestros trajes. Nos dirigimos al vórtice del impacto. Como un enjambre de insectos nos posamos sobre los restos humeantes. Buscamos. Buscamos desesperadamente entre los deshechos retorcidos.

De pronto, los receptores que minutos antes nos invadían con su fúnebre estática, cobraron nueva vida:

—¡Idiotas! ¡Estoy aquí! ¿Cuánto deberé esperar? Era nuestro capitán... ¡El capitán del Warghoss, vivito y coleando, pedía urgente asistencia! Redoblamos nuestras maniobras de rastillaje. Los escombros chamuscados no dejaban de caer como una lluvia de fuego, pero nosotros persistíamos tozudamente con nuestro examen minucioso. Hasta que alguien...

—¡El capitán! —bramó— ¡Aquí está el capitán! Escarbamos como topadoras: un pie, otro pie, una pierna, la otra, el torso... —¡oh, sí, ya llegábamos a nuestro capitán!— Los brazos, los hombros... ¡Horror!

Nos apartamos, doloridos, ¡asqueados!

¡Faltaba la cabeza!

El capitán... ¡decapitado!

Los ojos se desorbitaron ante la contemplación de la más cruda de las tragedias. Pero, entonces, ¿qué era lo que habíamos oído? ¿Acaso no habíamos recibido un mensaje del capitán reclamando auxilio?

Se barajaron rápidas conjeturas, imprecisas y exageradas hipótesis, sin apartar la atención del mutilado.

Johnson, de Comunicaciones, aventuró:

—¡Era un eco de información!

A regañadientes, estuvimos de acuerdo. El mensaje del capitán solicitando ayuda había sido pronunciado en otro momento, quizás aún estando a bordo del Warghoss, segundos antes del estallido. Asentíamos como marionetas, al tiempo que tapábamos el cadáver con nuestras chaquetas reglamentarias, cuando de pronto...

—¡Idiotas! ¿Qué se supone que están haciendo? ¿Quieren dejar ya ese cuerpo inútil y echarme una mano de una vez por todas?

Instintivamente tanteamos nuestros receptores. ¡Imposible! ¿Qué se supone...?

Un operario de Mantenimiento señaló entonces un

punto a nuestras espaldas.

Nos volvimos.

Nuevamente Parsons, el operador de vuelo...

...Venía hacia nosotros sujetando una cabeza en sus temblorosas manos, ¡una cabeza que no dejaba de zarandearse y farfullar juramentos a granell!

Los meses subsiguientes nos encontraron al mando de la nave tarshen. La Astroflota había decidido reacondicionarla, rebautizándola con el nombre de "Jano". El capitán había recibido... "mantenimiento", y ahora ostentaba un nuevo cuerpo: ventajas de ser androide, como susurró alguien.

En una ocasión, me presenté ante él, con la intención de discutir detalles técnicos de navegación. Cuando penetré en su camarote, lo vi sentado tras su gran escritorio de caoba. Me cuadré. Un instante después reparé en el panel abierto en su cabeza: del interior del diminuto compartimiento sobresalía un cable cuyo extremo iba a dar a un visor holográfico instalado sobre el escritorio. El capitán no pronunció palabra, en cambio me hizo un gesto para que me acercara. En la holopantalla... ¡se sucedía una masacre! Los piratas tarshen que habían abordado el Warghoss confiados de no hallar moros en la costa, caían envueltos en llamas, abrazados por el calor implacable de un tubo desintegrador que se movía con la fatalidad de una fiera al acecho.

—¿Sabe? —sonrió el capitán—. Creo que en cierta forma cumplimos con las exigencias del ultimátum tarshen: ninguna persona quedó a bordo del Warghoss... sólo estaba yo.

Los tarshen gritaban, se retorcían, ¡se volatilizaban! El capitán, atento al negro espectáculo, comenzó a reírse.

—¡Mire, mírelos! ¡Jajajajajaja! ¡Mire ése! ¿Lo vio? ¿Vio como explotó? ¡Jajajajajajaja! —el capitán se restregaba los ojos: una sustancia que lubricaba sus córneas sintéticas rodaba por sus mejillas en forma de lágrimas— ¡Tuve que "despegarme" al tipo de encima antes de continuar con la matanza! —el capitán hacía grandes aspavientos, al tiempo que aumentaba el volumen de la señal, y el pánico tarshen saturaba el aposento— ¡Kabooooooooommm! ¡Jajajajajajaja! ¡Así hizo el sujeto! ¡Kabooooooooommm!

Sentí que me fallaban las rodillas. Me movía inquieto al lado del escritorio, y el capitán lo notó.

—¡Márchese, teniente, márchese!

Me cuadré como pude y me encaminé hacia la puerta. Cuando estaba a un paso de retirarme, la voz jocosa me interpeló nuevamente:

—La nave se llama Jano por el dios de la mitología romana —afirmó.

Lo intempestivo de la información me tomó por

sorpresas, y mi pobre cerebro biológico tardó en reaccionar.

El capitán percibió mi azoramiento, así que agregó:

—Sé que todo el mundo dice que es por la luna J'No, que nos cobijó mientras duró nuestro confinamiento. Es incorrecto, ¿sabe? El nombre de "Jano" lo sugerí yo mismo: es el dios bifronte de los romanos.

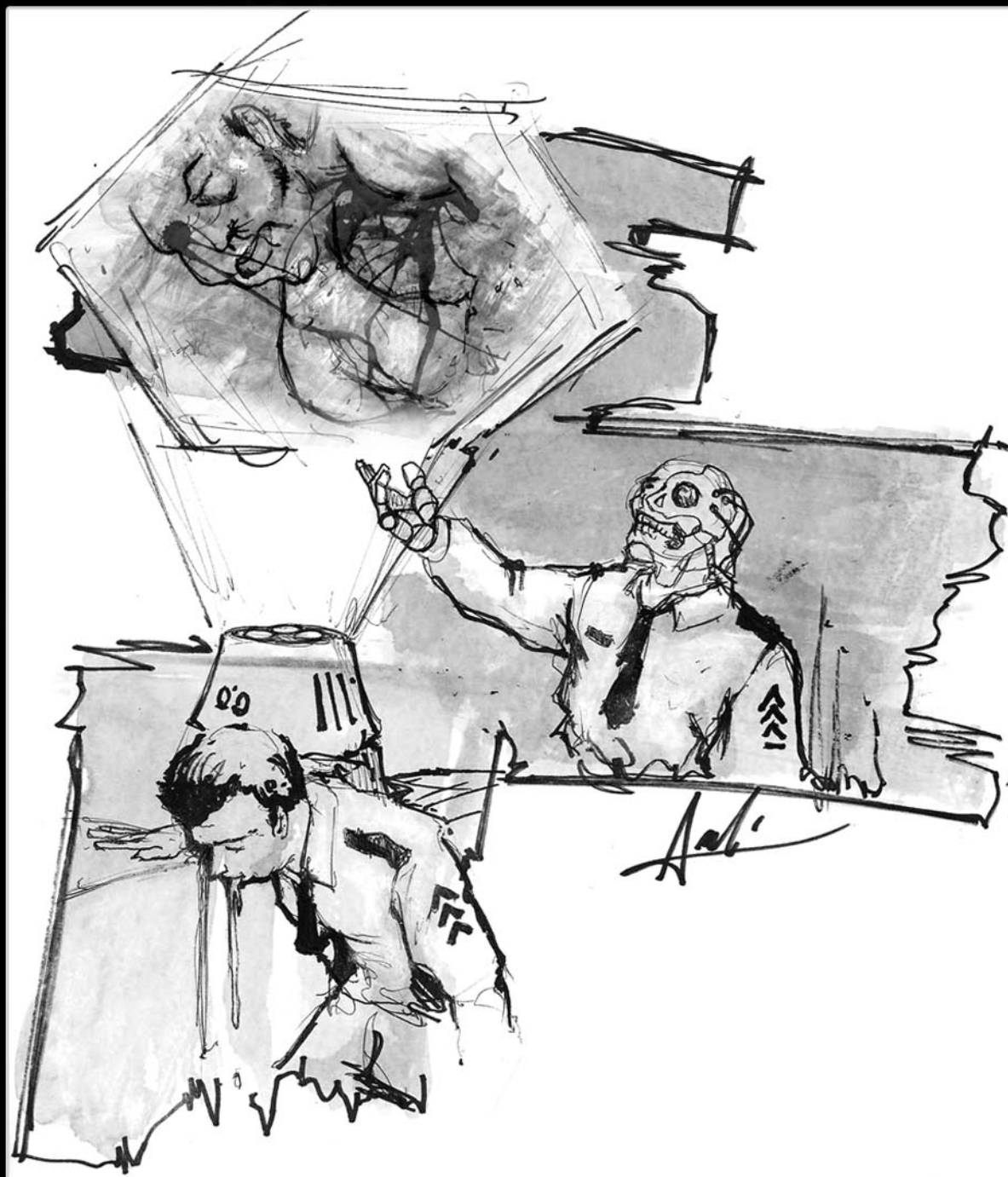
Repetí las palabras que había oído para mis adentros. Antes de que la puerta se deslizara, alcancé a oír al capitán:

—¡Piénselo, teniente! —y volvió la atención a las imágenes de muerte que proyectaba desde su cráneo, y volvió a señalármelas, mientras sus manos castigaban la superficie del escritorio al compás de sus macabras carcajadas.

Me quedé por unos segundos en el pasillo desierto. "Jano", pensé.

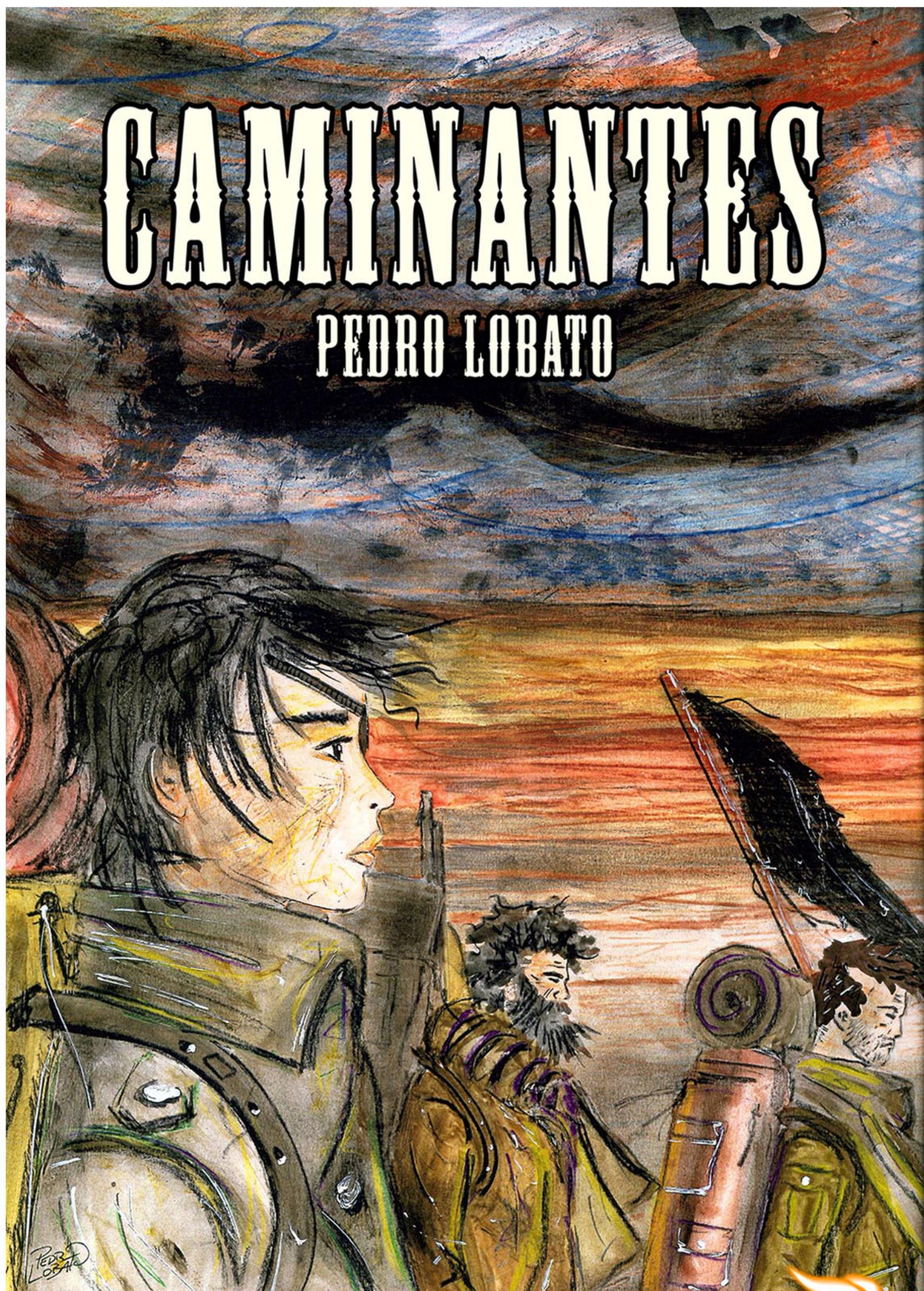
Hay quienes aseveran que nuestro capitán es frío y calculador... Creo que es una verdad incompleta: apenas muestra una cara de la moneda.

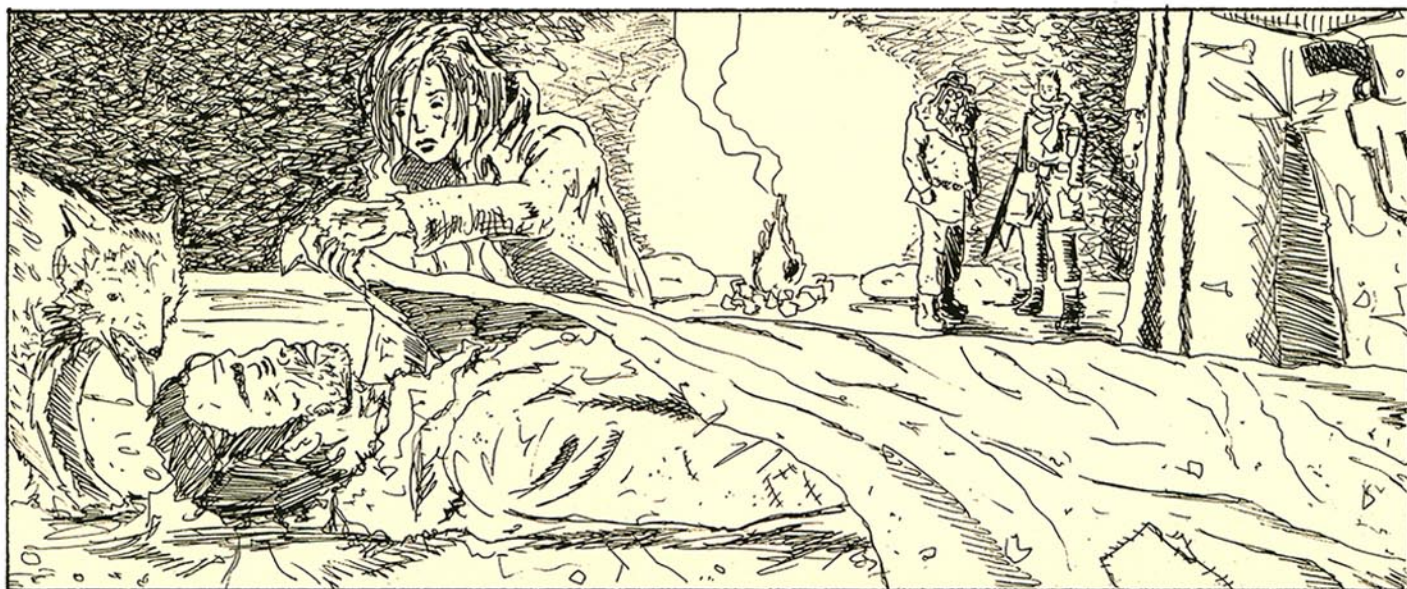
Yo he visto la otra faz del dios... ¡Y río grotescamente en mis pesadillas!



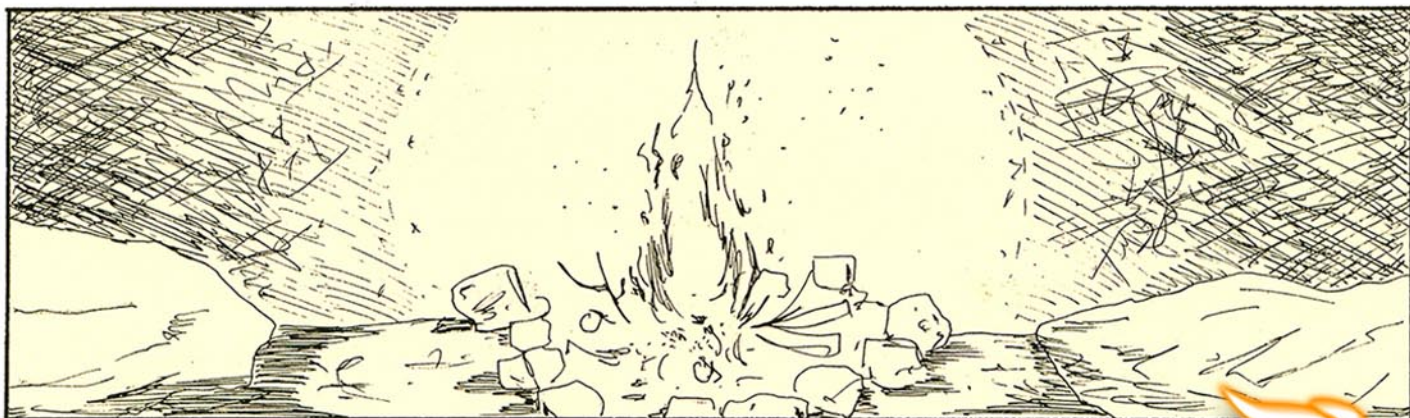
CAMINANTES

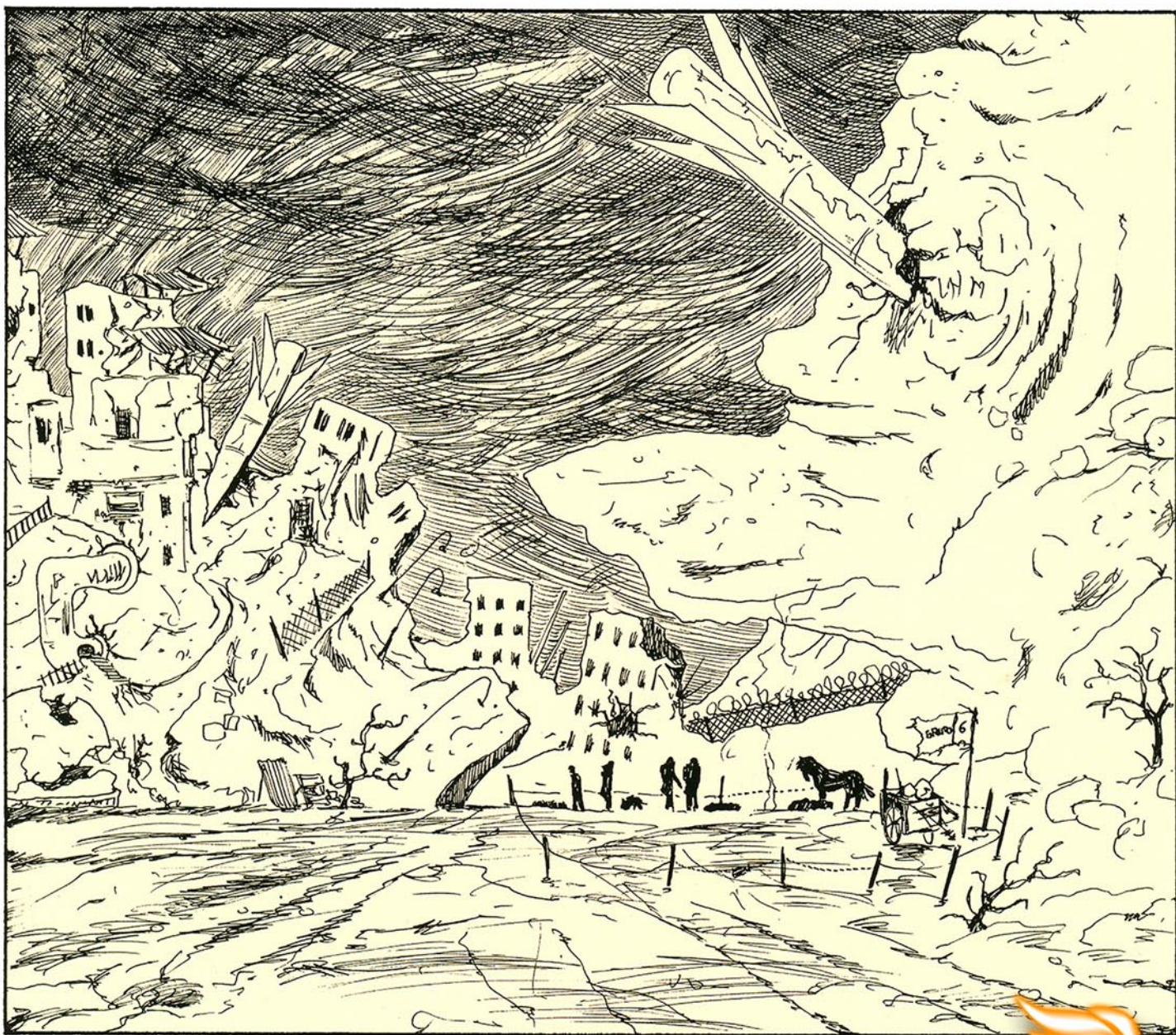
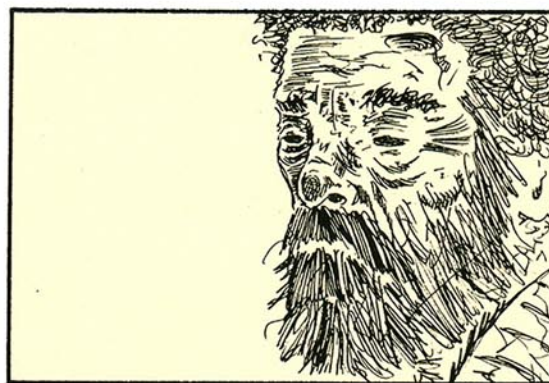
PEDRO LOBATO





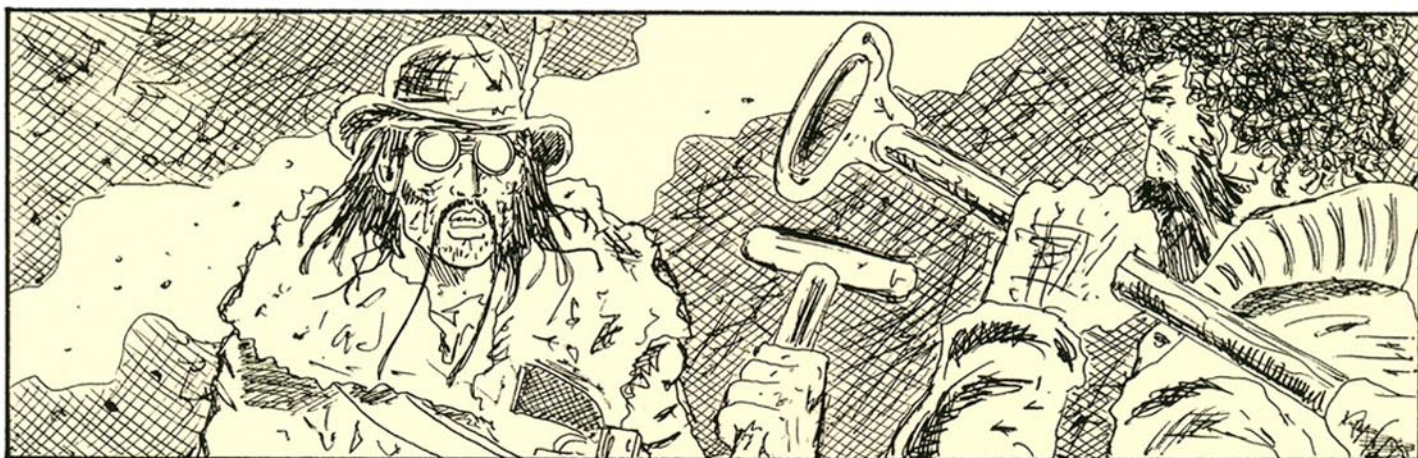
AÑO 4.672 D.C. TRAS LA QUINTA GUERRA MUNDIAL LA POBLACIÓN HA DISMINUIDO EN UN 90 POR CIENTO Y CADA DÍA DISMINUYE CONSIDERABLEMENTE A CAUSA DE LA CONTAMINACIÓN ATMOSFÉRICA Y LOS ENFRENTAMIENTOS ENTRE LOS SUPERVIVIENTES.



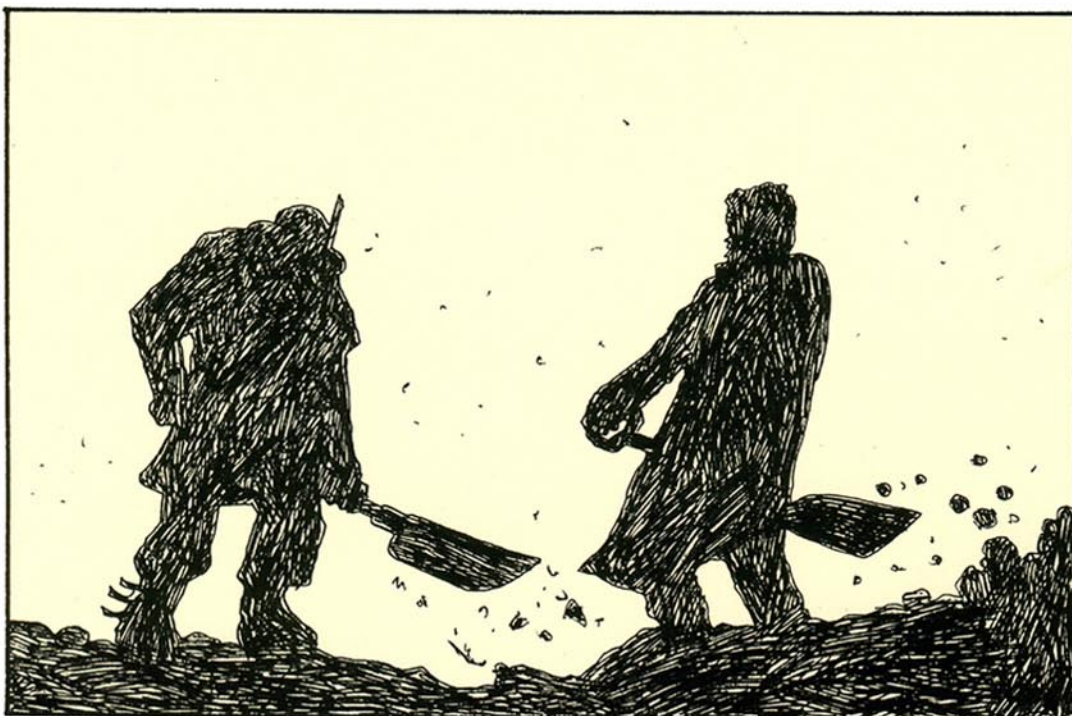




CAMINANTES.
YA NO HAY DISTINTAS
RELIGIONES ENTRE LAS
PERSONAS. SE PERDIÓ
TODA FE HACE MUCHO.
TAN SOLO QUEDA LA
CREENCIA EN UN LUGAR
SEGURO, UN LUGAR
DONDE SE PUEDE RESPIRAR
AIRE NO CONTAMINADO.
UN LUGAR AL QUE LLAMAN
CIUDAD BLANCA Y QUE
EMPUJA A LA MAYORÍA
A RECORRER GRANDES
DISTANCIAS EN SU BUSCA.



SON LOS LLAMADOS CAMINANTES. TAN SÓLO UNOS POCOS OPTAN POR SUBSISTIR EN
LUGARES FIJOS, ENTRE LAS RUINAS DE ANTIGUAS CIUDADES, ESPERANDO LA MUERTE.



NO HAY
ESPERANZA
PARA ELLOS.

QUIZÁ
PARA
NADIE.



¿ESTÁ MUERTO?

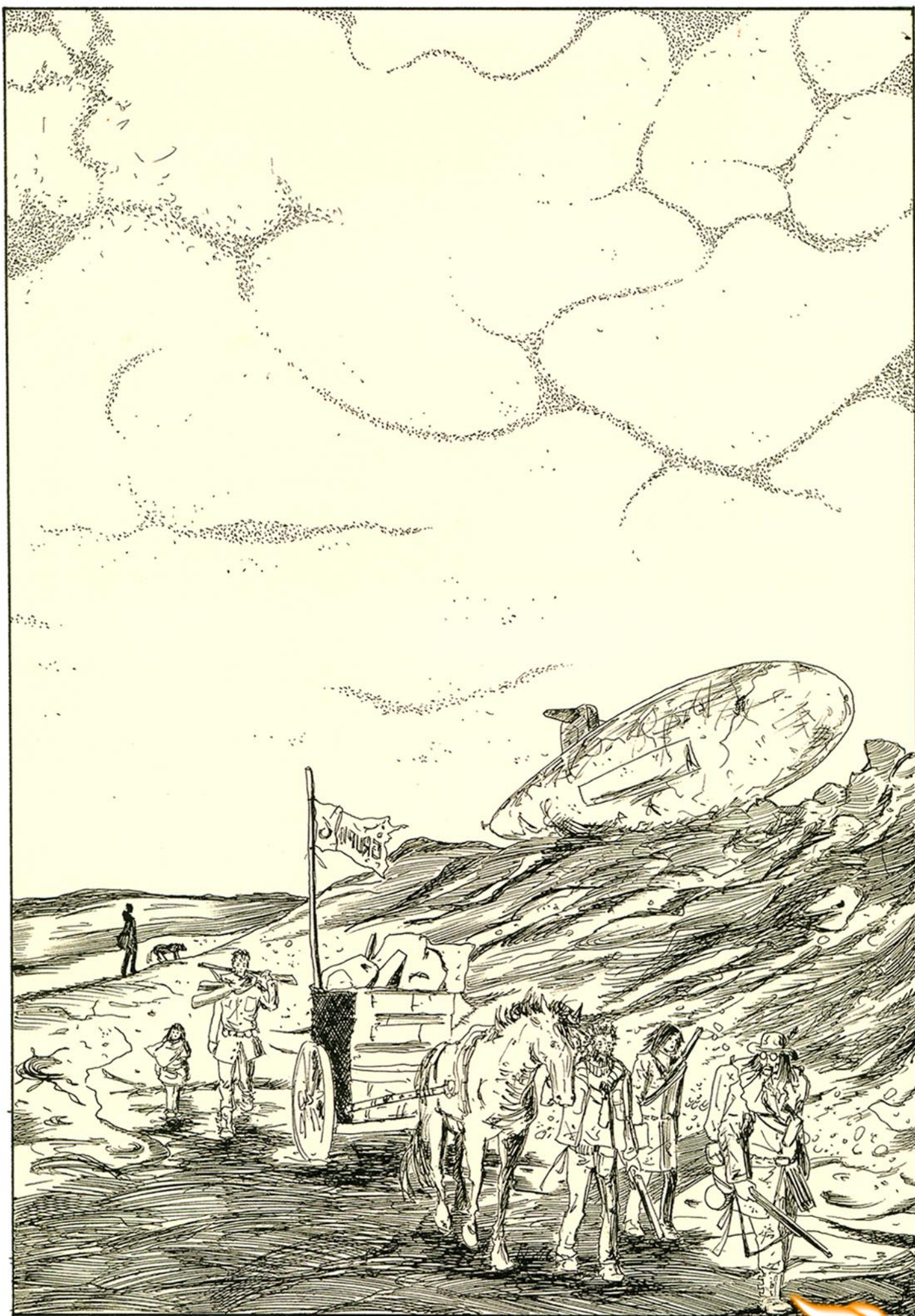
SÍ.

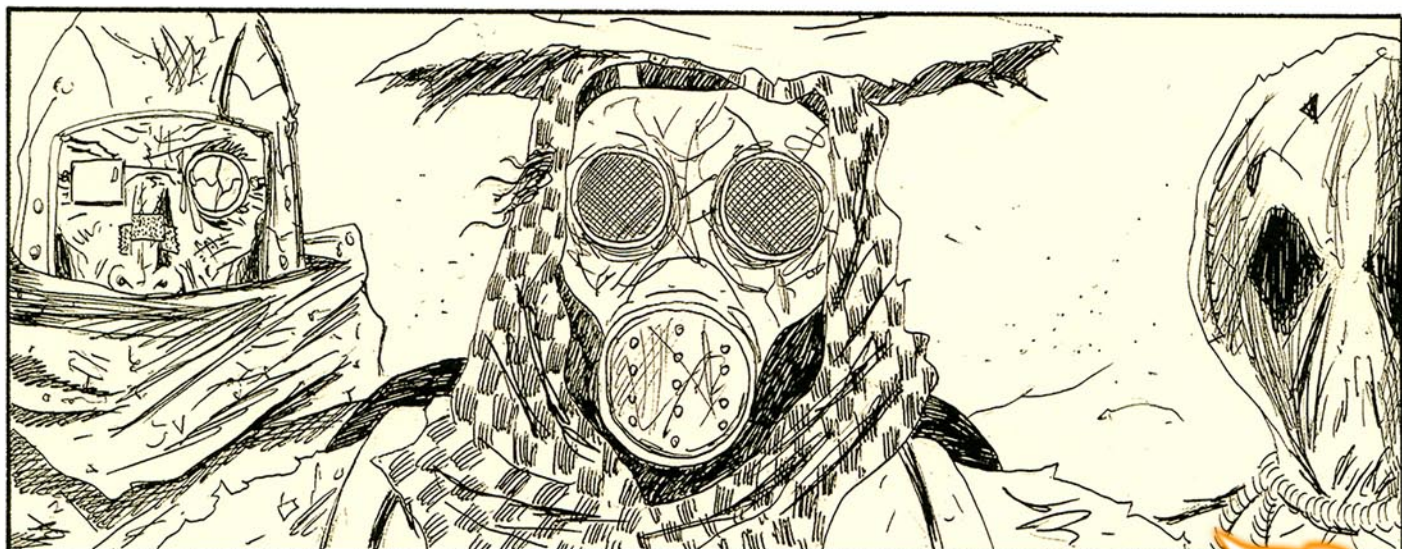
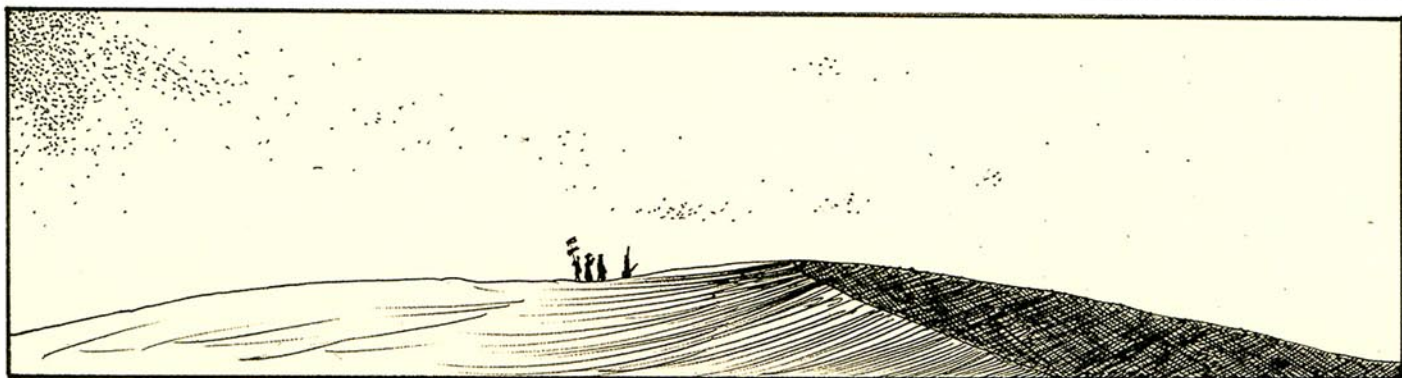
MALDITA
ATMÓSFERA...
SI NO NOS
MATAMOS ENTRE
NOSOTROS, ELLA
SE ENCARGA.

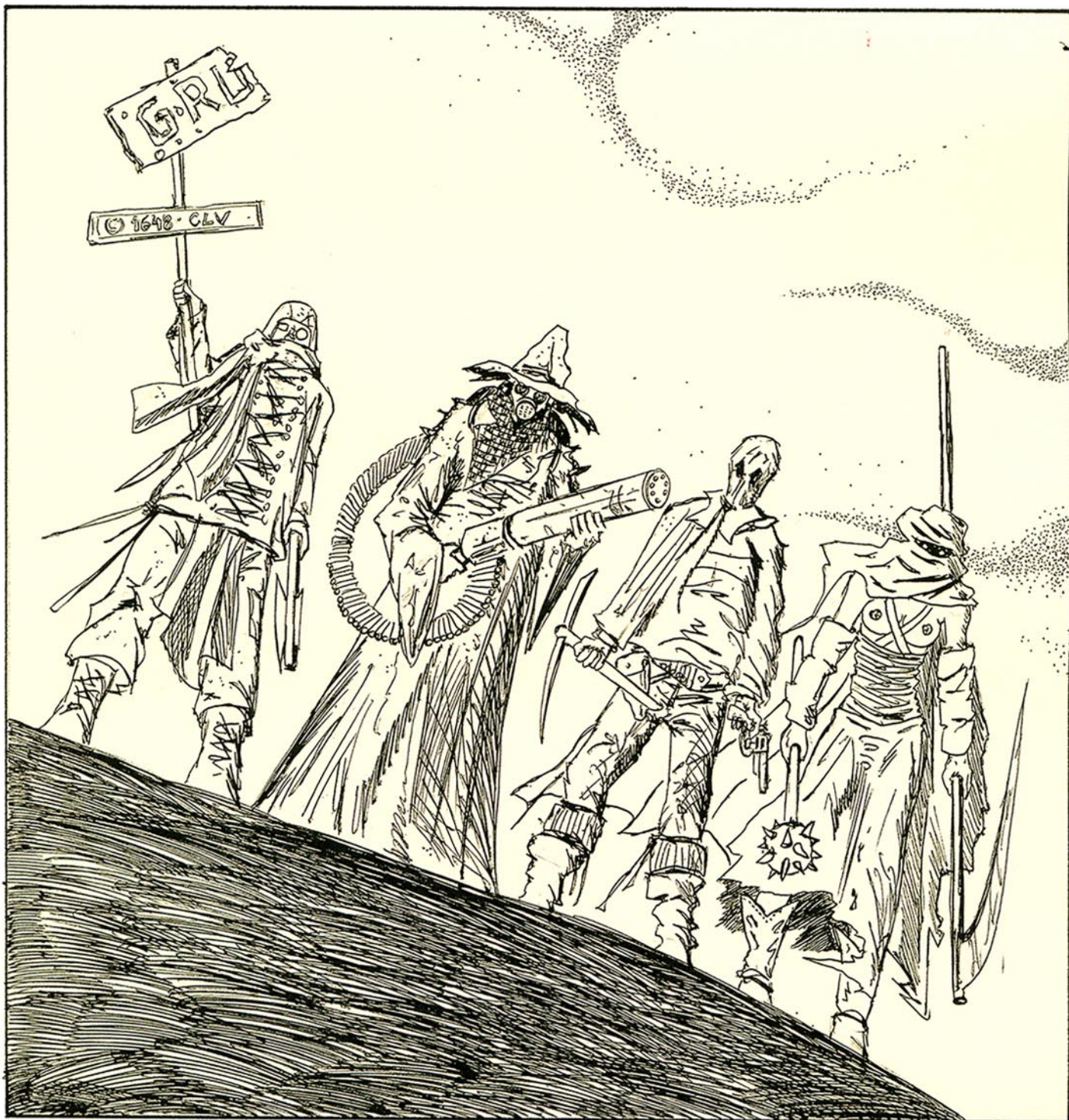


A VECES TENGO
UN SUEÑO. SE REPITE.
EN ESTE SUEÑO HAGO QUE
LAS COSAS MEJOREN...
PERO AL DESPERTAR
NUNCA RECUERDO GRAN
COSA... SÓLO QUE LA
VIDA MEJORA.

DESCANSA.
PRONTO
AMANECERÁ.







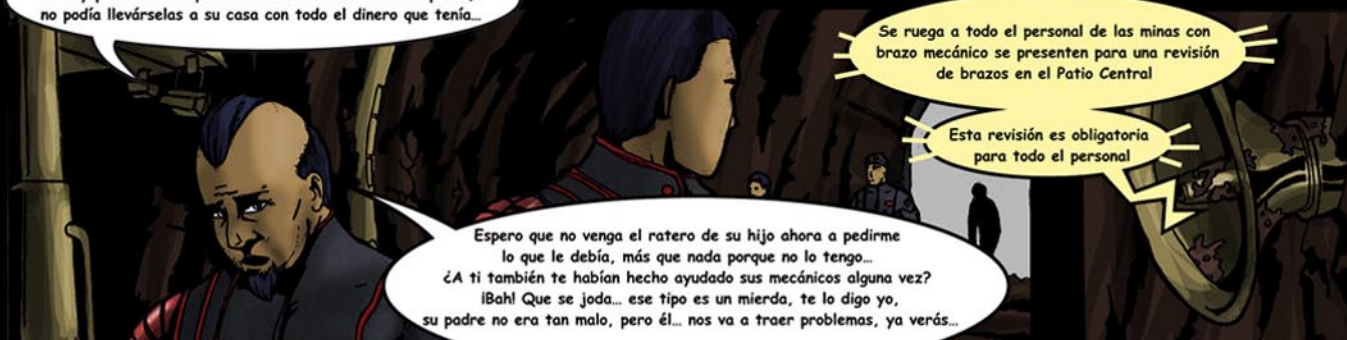
CONTINUARÁ...





¿A ti también te molestó la mierda de la policía?
Todo el día en el barrio con patrullas para arriba y abajo.
Un día que tenemos libre nos lo vienen a molestar los malditos.

Luego me enteré que mataron al "Gran Gordo".
El muy putero tenía que ir él mismo al barrio de las putas,
no podía llevárselas a su casa con todo el dinero que tenía...



Se ruega a todo el personal de las minas con
brazo mecánico se presenten para una revisión
de brazos en el Patio Central

Esta revisión es obligatoria
para todo el personal

Espero que no venga el ratero de su hijo ahora a pedirme
lo que le debía, más que nada porque no lo tengo...
¿A ti también te habían hecho ayudado sus mecánicos alguna vez?
¡Bah! Que se joda... ese tipo es un mierda, te lo digo yo,
su padre no era tan malo, pero él... nos va a traer problemas, ya verás...

Pablo Caballero - Jesús Perez



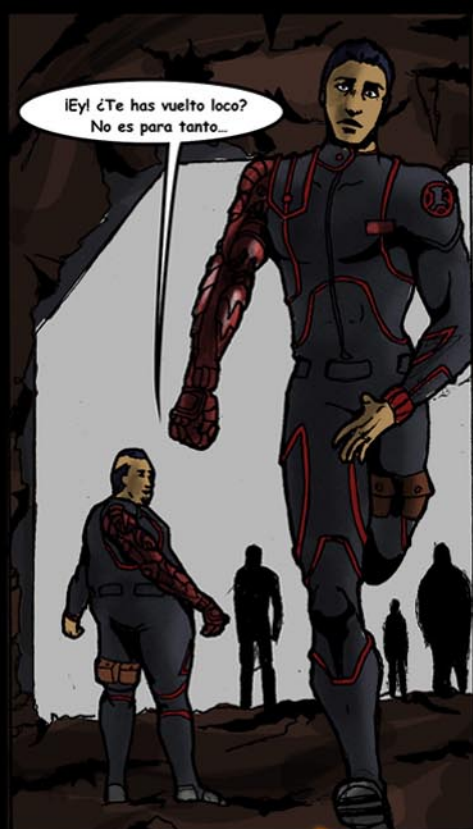
Un maldito menos con brazo robótico



Mierda... Se pueden ir a la mierda...
Maldición Fran... ¿Tú no tenías el brazo roto?



Estás Jodido... creo que hoy no trabajas.
Te va a tocar ir a las oficinas...



¡Eyl! ¿Te has vuelto loco?
No es para tanto...



¡Estoy buscando al brazo número 2369.
Fran, número 2369 que de un paso al frente!

¡McNelon! Esta mañana ha entrado en la mina, así que debe estar ahí si no está aquí...
Si me lo hubieses dicho en vez de armar este lío de bloquear las minas y
sacar a la calle a todo el mundo ya lo tendrías en la comisaría...

Eeeh... señor... Fran estaba en el baño...
no se encontraba muy bien esta mañana...
quizá no ha oído el aviso... si quieren voy a buscarlo y...



¿Hay alguna otra salida?

No. Esta es la única entrada.

Aquí dice salida...

Es una salida de humos y ventilación...
Por ahí no entra una persona...

Aunque espera... si llega a ese punto...
Este es el Gran Desagüe, puede salir por el sistema
de alcantarillado que también va a parar al mismo sitio...



Ustedes dos, quédense aquí y
que nadie se mueva. Si sale, ¡Agárrenlo!





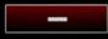
Ha saltado al desagüe. ... No, no puede haber sobrevivido... Sí.
Habrà que mandar un equipo para que busquen los restos aquí abajo. ... ¿Cómo que si le he disparado?
Le di el alto y el muy imbécil ha saltado... No se si era idiota McGrass...
pero piensa, si cambió su brazo para ponerse esa porquería muy listo no creo que fuese...
que quieres que te diga, un maldito menos con brazo robótico."



Tecnomap



Vol.



Batería



Ver en
3D

INICIO

Enviar
Mail

Lista
de
Obreros

Conect.
a
Movil

911

Calend.

Internet



1



2



3



4



5

Entrada

Luz Natural

Luz Natural

Vertiente

Ventilación



6



7



8



9



10

Vertiente

Luz Natural

Vertiente

Prohibido

Prohibido



11

Desagüe

Exterior



MAPA DE
LA MINA



LOS HIJOS DE LA ORFANDAD 2

Relato: Serafín Gimeno
Ilustración: Álvaro C. Escudero

Una fina llovizna había impregnado de humedad el bosque. Los árboles, sin la protección de sus hojas, ofrecían resignados sus cuerpos a la navaja de la intemperie. El sendero por el que se movían Hansel y Gretel se encontraba embarrado y sus pasos eran inseguros, resbaladizos.

—Tenemos que buscar cobijo. Estoy empapada y tengo frío.

Hansel detuvo su andadura y escudriñó a Gretel a través de la bruma levantada por la lluvia. Los largos cabellos de la chica se encontraban pegados a su frente por efecto del agua. Entre las desordenadas greñas afloraban un par de ojos vivaces e inquisitivos.

—¿Por qué no añades lo de "tengo hambre"?

—Eso lo vengo repitiendo desde los primeros metros del camino. Ya me cansé —respondió ella, desdeñosa.

—Me alegro de que te cansases de tener hambre; ya que, como habrás podido comprobar, no hay nada que comer.

—¿Encuentras graciosa nuestra situación?

La pregunta escupió amargura y perplejidad.

—No, Gretel, en absoluto.

Hansel retrocedió unos pasos y extendió un brazo hacia su compañera de desventura.

—Dame la mano —dijo.

Gretel enlazó sus dedos a la mano ofrecida y ambos caminantes se precipitaron a través del bosque. Abandonada la comodidad de la senda, sufrieron los arañazos de ramas bajas y arbustos desperdigados. Protegiéndose el rostro con los brazos libres, intentaron evitar la mordedura de un arbolado denso, reacto a intrusiones extrañas.

—¿A dónde vamos?! —gritó la chica.

—Antes de que nos soltaran ojeé un mapa en el laboratorio de M-7 ¡Tiene que estar por aquí!

La pareja detuvo su alocada carrera y con ello interrumpió el flujo de un desconcierto, de un estado de confusión que les empujaba hacia una huida donde la duda, la sospecha, el hambre y el frío, espolocaban el deseo de primarias necesidades: calor, comodidad, afecto, el ronroneo satisfecho de unos estómagos colmados. El bosque había roto su desordenada formación de castaños, robles y nogales para abrirse en un claro. Desde el límite de los árboles, contemplaron una estructura de cristal. Paredes de vidrio y techo de vidrio y más allá de la estructura una modesta caseta de chapa, cubierta de una membrana antióxido.

—¿Tenías hambre? ¡Ahí está nuestra comida!

—anunció Hansel, apresurándose en dirección a la puerta del edificio transparente.

Gretel, dócil y animada, siguió a su compañero.

Hortalizas de todo tipo se sucedían en el invernadero, en un colapso vegetal donde se hacía difícil



discernir una planta de otra. Tomates y pimientos, apio y berenjenas, crecían arrullados por una temperatura cálida y por los acordes del Agnus Dei de Mozart.

Los dos jóvenes recorrieron el huerto con gran voracidad, atiborrándose de sus frutos. Hansel se detuvo en un parterre de fresas. La pulpa de la fruta recorrió su paladar con la fruición de un hambre envejecida. Acucillado en su prospección de fresas, contempló a escondidas las evoluciones de Gretel en su búsqueda de alimento. La chica mordisqueaba tomates en un rincón del invernadero, sin advertir las miradas que se posaban sobre su anatomía. Los ojos de Hansel recorrieron el cuerpo desnudo de su compañera, para detenerse en su sexo. Sintió una comezón en la sangre, un deseo punzante, un bullicio de pálpitos descorchados que amenazaba con desbordarle. Trató de contenerse, su propio sexo experimentaba una erección.

La temperatura del invernadero fluctuó. Con un sonido de timbales, procedente de la música que resbalaba entre las plantas, una máquina de patas articuladas irrumpió en el huerto, dirigiéndose hacia la chica. Gretel retrocedió asustada.

—Ser humano. Hembra. Clase, mamífero. Orden, primate. Familia, homínido.

El artilugio rodeó a la muchacha, interesado en inspeccionar, indagar, conjeturar.

—Animal extinguido. Acceso a datos procesables. Ejemplares experimentales liberados por la Comisión Reguladora de la Vida Salvaje.

—¡Déjala en paz, trasto abominable! —gritó Hansel, precipitándose fuera de su escondite.

El artrópodo engendrado en compuestos minerales, hizo rotar su cintura y observó al intruso sin cambiar sus patas de posición. Varios ojos de fulgor mortecino escrutaron a Hansel a un ritmo de intensidad alternativa. Uno, dos, tres, cuatro pistones hacían retroceder y avanzar las cámaras de sus encuadres, cual uñas retráctiles de un gato al presionar las almohadillas de sus patas contra un ovillo de lana.

—Ser humano. Macho. Uno setenta y nueve. Tez morena, ojos oscuros. Vosotros sois Hansel y Gretel. Bienvenidos a mi casa.

LOS HIJOS DE LA ORFANDAD 2

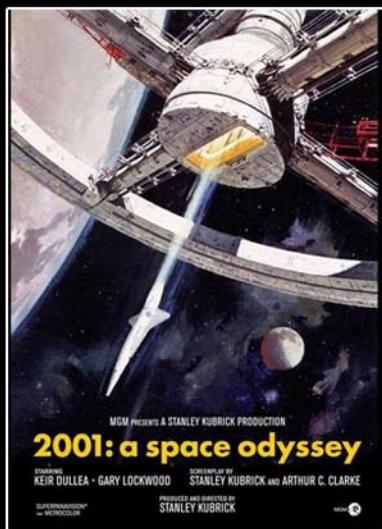
Relato: Serafín Gimeno
Ilustración: Álvaro C. Escudero



Una vez más, toca ahondar en la estrecha relación que muchas veces aúna dos disciplinas artísticas tan distintas como el cine y la literatura. Si bien hace unos años sólo las grandes novelas intemporales —o los relatos más originales— gozaban del honor de verse convertidos en imágenes en movimiento, hoy en día este drenaje del medio escrito al fílmico es ya casi constante e imparable. Los motivos no serán analizados hoy aquí, aunque dan para un largo debate.

Hay películas clásicas de ciencia ficción de las cuales lleva décadas hablándose. Otras han quedado algo olvidadas. Unas pocas vuelven a estar de actualidad por contar con el reciente estreno de su tercer remake... pero muchas de ellas tienen en común su origen en relatos literarios, algunos de los cuales fueron recogidos en forma de libro en una interesante antología.

Vinieron del espacio exterior. Jim Wynorski (1980)



En el emotivo prólogo de su libro recopilatorio, el autor Jim Wynorski realiza un interesante recordatorio de lo que significó para él y otros de su generación ver las películas de ciencia ficción que empezaron a ocupar un importante hueco en el gusto del público durante la década de los años 50, en el siglo XX. Aunque en esa época la crítica

menospreciaba dichas producciones, esa generación de jóvenes espectadores inició el lento ascenso de la Ci Fi hacia terrenos de mayor reconocimiento y aceptación, llegando hoy a ser lo más normal del mundo que los estrenos de cine estén plagados de fantasía, alienígenas y exploraciones extraterrestres.

Entre los relatos que más tarde fueron película, recopilados en *Vinieron del espacio exterior*, tenemos:

-¿Quién hay ahí?, filmada con el título de *El enigma de otro mundo* en su primera versión, y como *La cosa* en 1982 y su precuela de 2011.

-El amo ha muerto, filmada como *El día en que la Tierra se detuvo* (*Ultimátum a la Tierra* en España), cuyo remake del año 2008 no convenció a nadie...

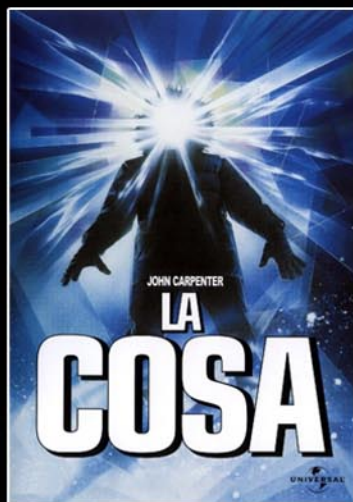
-Ciudad implacable, filmada como *Objetivo, la Tierra*.

-El montaje cósmico, siendo los hombres de los platillos volantes en la gran pantalla.

-Y por último: El centinela, relato que años más tarde daría pie a la famosa película 2001, una odisea del espacio.

Para quien quiera indagar en los orígenes del cine de ciencia ficción,

estos relatos resultan todo un tesoro que no sólo encierra entretenimiento, si no además un reflejo de los miedos (sobre todo a invasiones de potencias extranjeras) de la época en que fueron concebidos. Esto, aunque por motivos distintos, se está repitiendo hoy en día. Baste ver los últimos estrenos de invasiones alienígenas (o remakes del mismo tema) que están provocando un boom casi tan acentuado como el de aquellos años 50. En definitiva, una colección de narraciones interesantes cuya conversión en películas ayudaría, años más tarde, a que algunos de sus jóvenes espectadores concibieran obras como *Star Wars* o *Encuentros en la tercera fase*. Sus nombres son de sobra conocidos.

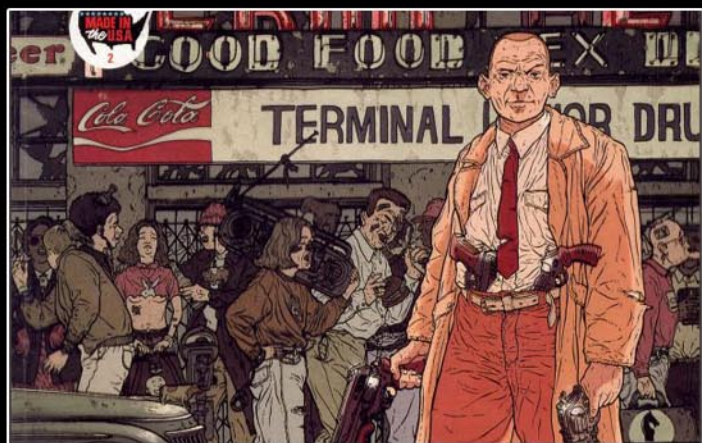


LA BAULERA DE ALLMANZOR

Gastón Martino

Y una vez más, hoy toca retroceder a la sagrada antigüedad para echar un vistazo a una obra muy poco convencional a la vez que controvertida. Un cómic que veinte años después de su creación mantiene intactas sus dosis de provocación, calidad gráfica y concepto experimental de la narración:

Hardboiled. Frank Miller – Geoff Darrow. (1990-1992).



Nombrar al guionista y dibujante Frank Miller, es nombrar a una de las vacas sagradas del cómic mundial. Un autor que logró dar desde sus comienzos, en los años ochenta, un aire más duro y realista a los clásicos súper-héroes. Sus series de Daredevil o Spectacular Spiderman marcaron el inicio de una nueva y particular forma de entender la creación de este arte secuencial al que llamamos cómic. Igualmente, su serie Batman, The dark knight returns (en la que muestra a un Batman ya viejo y retirado de la lucha contra el mal) constituye, paradójicamente, una de las mejores aproximaciones al "Hombre-murciélago" que se hayan realizado nunca.

Y es en el año 1990, cimentada ya su fama de creador gráfico y narrativo, cuando Miller acomete el guion de una miniserie de tres números que tocaría temas como la cibernética, la rebeldía contra la programación impuesta, la decadencia social, etc.

Hardboiled se publicó en tres entregas entre los años 1990 y 1992, y su contenido ultraviolento, explícito y provocador, no tardó en conseguir una serie de protestas dirigidas a la editorial Dark Horse, casa madre del engendro. Buena parte de esta controversia se debe sin duda al dibujante Jeoff Darrow. El elegido por Miller para dar vida a su guión se ganó el sobrenombre de "el dibujante de los diez mil extras", y no es para menos. Sus viñetas cuentan con cientos de personajes. Miles

de casquillos de bala. Millones de tornillos y piezas de maquinaria desparramados por el suelo. Un exceso gráfico que constituye un freno a la hora de leer la obra, pues Miller opta por un tempo narrativo acelerado que las viñetas de Darrow fuerzan a ralentizar para poder pasear la vista por su universo barroco y detallista.

La historia nos muestra la vida de un inspector de seguros con una vida normal. Se llama Carl Seltz y está casado. Tiene dos hijos y todo en su día a día parece normal. Pero sus sueños nocturnos, en los que se ve envuelto en terribles combates en los cuales siempre acaba casi destruido, le perturban cada vez más. Tal vez lo que ocurre es que Carl Seltz no es su verdadero nombre, y que su vida no es lo que le han hecho creer.

Hardboiled es una obra que incide en el poder de las grandes empresas. En un poder que crece hasta límites exagerados cuando se une a la investigación robótica. Una obra que también trata sobre inteligencia artificial, conciencia artificial y finalmente rebeldía artificial. Pero Miller no va a mostrarnos algo previsible y fácil, y el argumento dará giros sorprendentes a cada paso del protagonista.

Hardboiled es, pues, un interesante experimento narrativo acompañado de un arte recargado de detalles. Un grafismo "retrofuturista" en la concepción de vehículos y moda de los personajes, pero también con un look ciberpunk muy atractivo. Un cómic sangriento y violento no apto para almas sosegadas, que aguanta perfectamente el paso del tiempo y cuya lectura resulta muy recomendable.





Resulta que el equipo de Exégesis me ha pedido la aparentemente sencilla tarea de elegir un par de obras publicadas en la revista, y cuya lectura me haya llamado la atención.

¡Me han engañado! Pues esto no tiene nada de sencillo. Entre la multitud de obras realizadas con talento, pasión e imaginación, no me ha quedado más remedio que mirar hacia aquellas que más se han acercado a ciertos pensamientos que hace tiempo rondan mi cabeza.

Así que vamos allá, y perdonen las sacudidas del viaje.

La Tecno-Biblia.

—LA— TECNOBIBLIA

"Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia", sugería el gran autor Arthur C. Clarke. Y este es, a mi modo de ver, uno de los puntos más interesantes del comic guionizado por Peio Soria. Comic que propone un origen tecnológico y extraterrestre de los relatos Bíblicos y en los cuales se fundamentan nuestras creencias sobre el inicio de la humanidad. Hay serias teorías que buscan una interpretación no literal de la Biblia. Teorías que abogan por lapsos de tiempo de milenios, y no de días, en la creación del mundo. Por la intervención de entidades superiores, sí, pero superiores tecnológicamente, no "divinamente". Y es aquí donde el guión de Peio brilla de forma contundente, mostrándonos ese Antiguo Testamento de una manera que resulta más plausible, pues los autores de milagros y maravillas de la creación están allá arriba, aunque su omnipotencia viene dada por poderes tecnológicos y no místicos.

Se dice que toda leyenda, por fantástica que sea, tiene algo de verdad en su origen. Tal vez los primeros Judíos y Cristianos (religiones con un origen común, no lo olvidemos) sólo sabían ver magia donde en verdad había conocimiento y dominio de la materia del universo.

Del dibujo, aunque con unos capítulos iniciales correctos, tengo que rendirme ante el arte del episodio número 3, Éxodo, en el que Franco Vicencio logra, junto a los colores de AntonioHG, un resultado muy rico en matices y contrastes, con unas escenas y personajes verdaderamente impactantes. Una delicia visual.

La Tecno-Biblia me está resultando muy interesante y aguardo con énfasis las nuevas entregas.



Yo espero.

Esta historia corta del gran Blas Bigatti me encantó desde la primera viñeta. La idea de un mundo vivo y consciente, que no es solo una roca a la deriva en el cosmos, me atrae sobremedida, y si además añadimos a la especie humana como un elemento desequilibrador y peligroso, los ingredientes para la tragedia ya están puestos.

Hace tiempo que pienso que la naturaleza cometió el mayor de los errores al crear al Ser Humano. Un Ser capaz de aprender continuamente. Aprender a dominar a todos los demás seres vivos. Aprender a desentrañar los secretos de la misma naturaleza que lo creó. Aprender, paso a paso, a saltarse todas las normas y barreras puestas por esa naturaleza para controlar su creación. No lo dudemos, si la humanidad sobrevive el tiempo suficiente, ninguna traba podrá frenar su camino, lleve este a la destrucción final o al completo dominio del universo.

El guión de Blas es una maravilla al mostrarnos los pensamientos de ese mundo que primero se enoja al verse invadido por la vida vegetal y que luego espera a que el "virus" humano acabe con dicha invasión para finalmente autodestruirse. El final es muy contundente: el planeta no tiene duda de que pronto toda vida invasiva desaparecerá y volverá a estar tranquilo.

El dibujo de José Buenabad resulta magistral. Los colores de los desiertos o junglas son muy llamativos y dotan de una gran belleza a toda la historia. Hay que admitir que un buen guión logra todo su potencial con el dibujo adecuado, y en este caso así ha ocurrido.

Una historia que sin duda deja con un escalofrío.

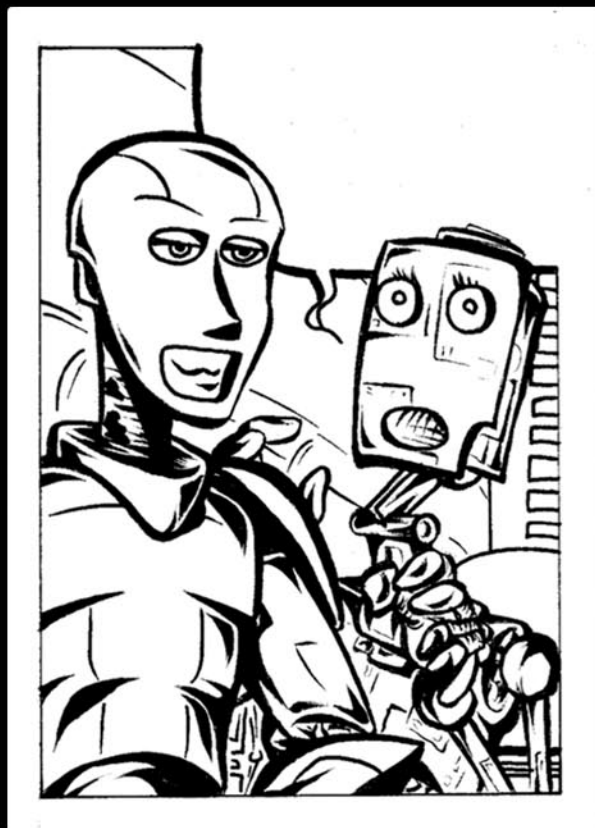


DIBUJO
JUAN M. ALARCÓN

COLOR
ANTONIO HG



Dibujo: Juan Alarcón
Color: AntonioHG



DIBUJO Y COLOR MARC ROCA

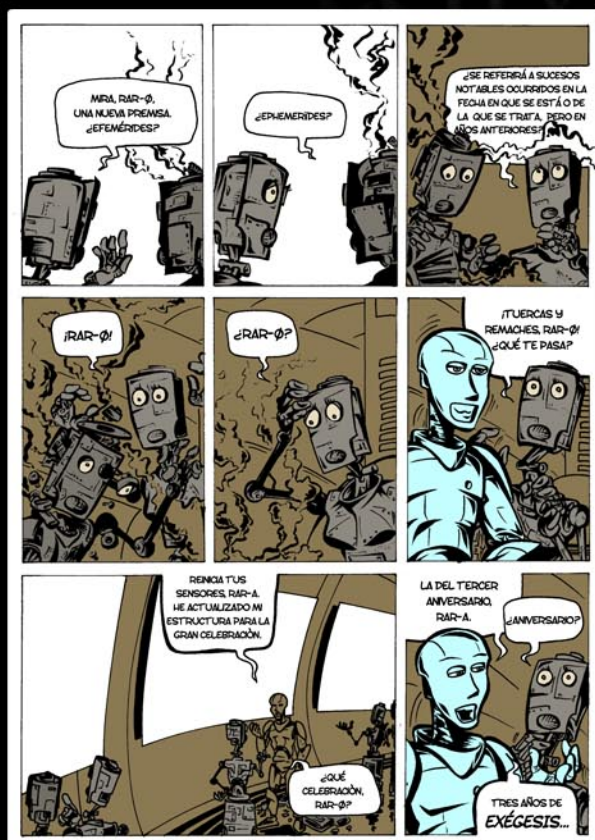


ILUSTRACIÓN PARA JESSI P. POR PABLO M. LÓPEZ SOMONTE



TRES AÑOS DE EXÉGESIS QUINCE NÚMEROS PUBLICADOS



MAX VENTURA
POR ANTONIO HG



BANNER
"3 AÑOS DE EXÉGESIS"
POR MARC ROCA



TRES ESPECIALES PERSONAJES
EN TRES AÑOS DE EXÉGESIS:
EL "TACO", MARTÍN Y SECO.
POR PEDRO LOBATO.



SOLO
POR FRANKI





LA ODISEA

CONTINUÁ...