

EL INVESTIGADOR ES UNA PUBLICACIÓN CON TEMÁTICA RETROFUTURISTA DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA.



# EDITORIAL

Un año más ha quedado atrás dejando aciertos y desaciertos, logros y fracasos, metas alcanzadas e inconclusas. Después de nuestra ausencia de un mes volvemos con más fuerza y aprovechando el impulso del año nuevo y fieles a nuestra costumbre les presentamos en este número otro retrofuturismo más, que ya nos hacía falta hablar al respecto, pero no habíamos tenido la oportunidad. Lo que bien podríamos llamar el más joven de los cuatro retrofuturismos después del Steampunk, el Dieselpunk y el Clockpunk. Por supuesto nos estamos refiriendo al Atompunk.

En esta edición podrás encontrar información de las bases y la ideología en la que se sustenta, películas, libros y artículos de interés general.

Como siempre intentamos traer a nuestros lectores mucho más que simple estética, buscamos ofrecerles opciones e información en la cual basarse. No es ni nuestro deseo ni nuestro objetivo realizar re-creacionismo, sino mostrar un poco los elementos que inspiran los retrofuturismos. En ocasiones y dado a nuestra naturaleza investigadora, en donde compartimos la información además de los artículos de opinión se nos ha querido tachar como si quisiéramos imponer nuestros pensamientos cuando no es así. Únicamente realizamos una labor de lectura e investigación porque nos gusta saber de que estamos opinando pues consideramos que todos aquellos que posean un medio de transmisión y promoción de retrofuturismos tenemos la obligación de ser responsables con lo que afirmamos.

Para aquellos que han señalado que pretendemos tener la última palabra se confunden pues no es esa nuestra intención ni objetivo. Además los lectores poseen su propio criterio y realizan sus propias conclusiones. Los que están ahí, ustedes, son los que se percatan que no tenemos la última palabra sino por el contrario solo abrimos el camino y en esta ocasión no faltamos a nuestro espíritu pionero y saltamos a la aventura atómica viajando por el espacio entre edificios de arquitectura googie demostrando que volamos a velocidad supersónica.

Esperando que disfruten de este número dedicado al  
Atompunk y de un fructífero futuro.  
El futuro es hoy, feliz 2014

Paulo César Ramírez Villaseñor  
Director General



# Indice



**GONSEJO  
EDITORIAL**

LA PRESENTE PUBLIGACION  
ES PRODUCCION DE:



DIRECCION GENERAL:

N. Inmunsapa

EDITOR EN JEFE:

Von Marmalade

DISEÑO EDITORIAL:

Mr Xpk

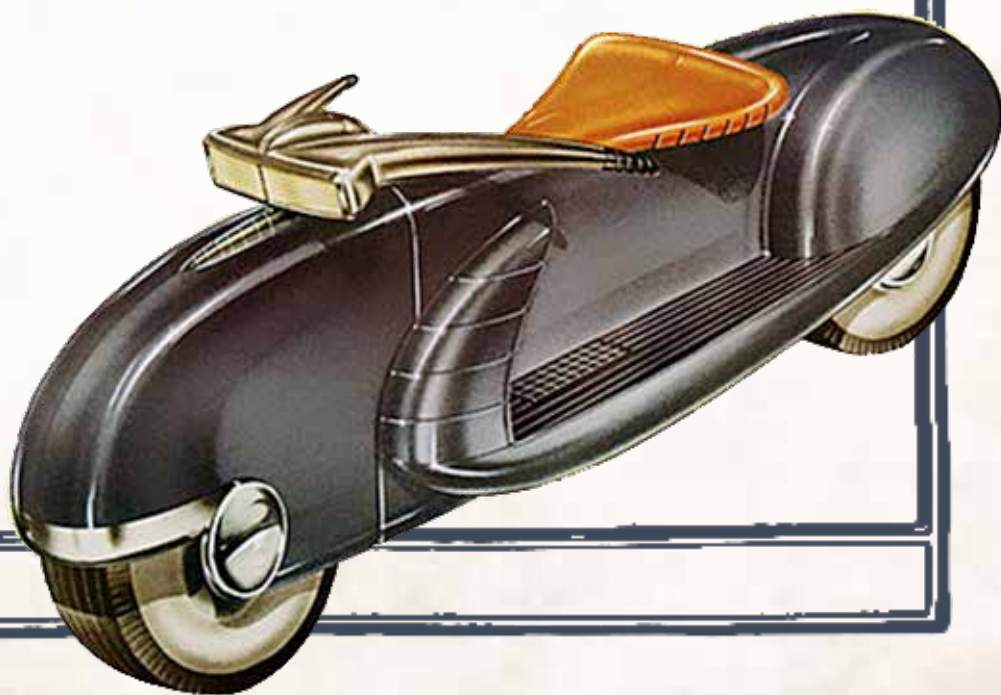
GOLABORADORES:

Josué Ramos, Profesor Lecumberri,  
Robber LeBlancs, Patxi Larrabe,  
D. Ainsworth



LA PRESENTE PUBLIGACION RESPETA EL  
DEREGHO DE AUTOR. POR LO QUE GADA  
UNA DE LAS ILUSTRACIONES USADAS EN EL  
PRESENTE NUMERO. FUERON OBTENIDAS DE  
MANERAS LEGALES MEDIANTE DIVERSOS  
STOGES GOMERGIALES.  
LAS ILUSTRACIONES  
SON PROPIEDAD DE GADA UNO  
DE SUS AUTORES.

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>Atomíco se díce Atomíco .....</b>  | <b>04</b> |
| <b>Los Supersónícos .....</b>         | <b>08</b> |
| <b>Artur Radebaugh .....</b>          | <b>12</b> |
| <b>El Gígante de Híerro .....</b>     | <b>16</b> |
| <b>Unespacíoteñídoderojó .....</b>    | <b>20</b> |
| <b>Ford Nucleon .....</b>             | <b>24</b> |
| <b>Starlíte Cínema .....</b>          | <b>28</b> |
| <b>Elíot Ness .....</b>               | <b>31</b> |
| <b>El cíne y la era atómica .....</b> | <b>36</b> |
| <b>Sabías que .....</b>               | <b>40</b> |
| <b>En el Archívo .....</b>            | <b>43</b> |





# ATÓMICO, SE DICE ATÓMICO

## ALGUNAS PALABRAS SOBRE EL ÁTOMO Y LA CIENCIA [ FICCIÓN ]

Por: Alejandro Morales  
Mariaca

Quizá algunos se sorprendan al saber que el primer hombre en hablar del átomo no fue un moderno físico europeo, sino un filósofo griego llamado Demócrito, que vivió en el siglo V antes de Cristo, y quien en oposición a la mayoría de sus contemporáneos consideraba el origen de las cosas en la materia y no en elementos etéreos, sentando con ello las bases para toda la filosofía materialista.

Para Demócrito el átomo era la base fundamental de toda la materia y por ende resultaba indivisible (su nombre literalmente significa que no puede ser dividido). Pasarían prácticamente dos milenios antes de que la física moderna lo desmintiera y fuéramos capaces de dividir átomos, liberando con ello una de las fuerzas cósmicas más perturbadoras.

Fragmentar el átomo (principalmente de uranio y plutonio) no sólo nos reveló una nueva fuente de energía, sino que también nos dio el potencial de aniquilarnos junto con buena parte de la demás vida en el planeta.

Apocalíptica o no, la energía atómica llegó para quedarse y tal como era de esperar influyó mucho en el imaginario social, tomando muchas veces un cariz siniestro e inquietante.

El combustible nuclear no mueve únicamente nuestra tecnología sino también los mecanis-

mos de nuestra destrucción, tal como lo demuestra el más famoso de los kaiju: Godzilla (1954), el gigantesco lagarto, cuyo principal hobby es destruir una y otra vez la ciudad de Tokio, y quien tuvo su origen gracias a la radiación residual de las bombas atómicas post segunda Guerra Mundial.

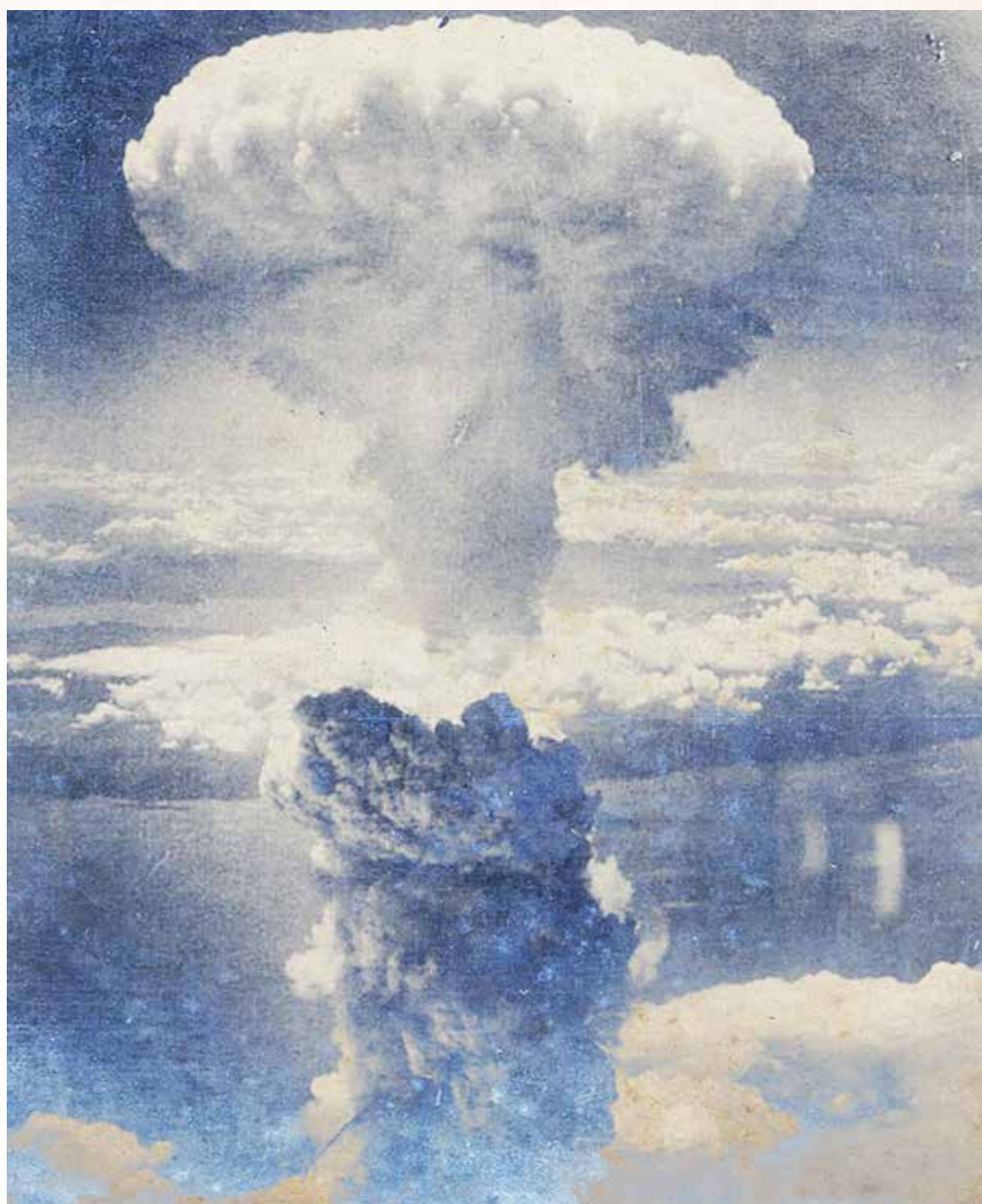




En el terreno de las ucronías y el retrofuturismo la amenaza de una guerra nuclear también se ha dejado sentir e impulsa a un acaudalado hombre a emprender la construcción de una prodigiosa ciudad submarina, cuyo colapso ocurrido en el año 1959 lo descubrimos en el videojuego Bioshock (2007) y en la novelización del mismo: Rapture (Timun mas, 2012). Ambos sumamente recomendables.

Los mitos de Cthulhu también se han visto influenciados por el fantasma atómico.

Bruce Sterling en su relato El Inimaginable (La Factoría de Ideas, 2000) hace de Azathoth, el más temible de los Primigenios, el caos nuclear (no sólo como origen sino también como potencia atómica en estado puro) empleado por los hombres como el arma definitiva, lo cual por supuesto tiene consecuencias negativas para todos los implicados.



Antes que él, Robert Bloch en La sombra que huyo del capitel (Alianza, 2008), nos dice que es Nyarlathotep, encarnado en uno de sus muchos avatares, quien le da al hombre el poder del átomo, bastante seguro del uso autodestructivo que éste le dará al mismo.

En la caricatura Hora de Aventura los protagonistas viven sus andanzas en un lugar llamado Tierra de Ooo, que no es sino nuestro mundo tras la Guerra de los Champiñones, clara referencia a una guerra nuclear y sus

nubes radioactivas en forma de hongo. En este caso en particular el apocalipsis atómico significa un reboot a la vida en el planeta, pues tal como dijo el matemático caótico Ian Malcom en Jurassic Park (1993): «la vida siempre encuentra el camino».

Por supuesto, el átomo no siempre ha significado nuestra perdición. Muchas veces en la ciencia ficción representa nuestra última defensa en contra de las amenazas que se ciernen sobre nosotros.



No niego que dejo fuera muchas referencias más, ya sea porque de momento se me escapan de la memoria, o bien porque las desconozco del todo, sin embargo, este escrito más que exhaustivo pretender ser introductorio, una breve muestra de que el átomo como fuente de energía, y a diferencia del vapor o diesel, nos provoca una extraña fascinación (¿perversa?) debido a su naturaleza ambivalente

creadora/destructora, la cual ha encontrado en la ciencia ficción un nicho muy importante en el que la especulación no es sólo diversión, sino también una prudente advertencia.

Ya no puede cabernos duda de que el otrora indivisible átomo puede ser dividido, lo que ya hemos visto lo vuelve de facto una espada de doble filo; pues bien, éste también en los últimos tiempos ha perdido la distinción de ser el corpúsculo más pequeño de la materia, honor que actualmente le pertenece a las cuerdas (Teoría de cuerdas, postulada por los físicos teóricos Jöel Scherk y John Schwuarz en 1974). Estas cuerdas (cuya existencia aún no se ha comprobado más allá de toda duda) son (en teoría) tan ínfimas en tamaño (¿a estos niveles esta palabra todavía tiene algún sentido?) que bien podrían hacer chistes de gordos sobre los átomos.

Toda una locura comprender tan inconmensurables dimensiones de escala microscópica que, hay que admitirlo, imponen y tienen tras de sí un halo de horror cósmico.

Pues quien nos puede asegurar que el verdadero terror se encuentra no en lo increíblemente gigantesco, sino en lo infinitamente microscópico, en donde incluso las leyes de la física, el tiempo y el espacio mismo dejan de tener el significado al que tan cómodamente nos hemos acostumbrado.

Sólo podemos esperar y ver lo que la ciencia (ficción) todavía tiene por compartirnos al respecto.







LO TUYO  
ES TUYO POR  
DERECHO PROPIO  
LO MIO, YO LO COMPARTO



CODIGO MERCENARIO,  
VAYA CON DIOS





## 50 AÑOS DE OPTIMISTA RETROFUTURISMO

El día 23 de septiembre se cumplieron 50 años del estreno de 'Los Supersónicos', la serie de Hanna-Barbera que describía la vida en un hipotético siglo 21. En principio, no parecía más que un remake de 'Los Picapiedra', sustituyendo los chistes de dinosaurios por extraños cachivaches futuristas.

Pero hoy día, es recibido por estudiosos de la cultura pop y amantes del retrofuturismo como una de las series de animación más importantes del siglo XX. Su legado cultural es innegable: el título de la serie se ha convertido



en sinónimo de invenciones imposibles, trascendiendo su propia condición de mero producto de entretenimiento para convertirse en un icono cultural.

El "parece salido de los Supersónicos" es una expresión habitual en medios de comunicación de todo el mundo, recordando constantemente a la familia de George Jetson.

No está mal para una serie que se canceló en su primera temporada.

Los Supersónicos, a pesar de su ambientación futurista, supone una de las mejores cápsulas del tiempo que podemos encontrar sobre la sociedad americana de principios de los 60, su cultura y sus esperanzas.

Años de postguerra, con una economía americana floreciente y un Vietnam que aún quedaba muy lejos. Años pues, de abundancia y optimismo en el futuro.

La familia liderada por George no es sino la consabida "familia nuclear" de la época. Un padre trabajador, con esposa, dos niños y un perro.





Con una mujer que no necesita trabajar, porque con el sueldo del padre les basta y sobra para vivir, con una vivienda en las afueras y sin ningún vecino negro o perteneciente a minoría alguna: incluso los sirvientes eran robots.

El mundo del mañana sería, básicamente, como el ideal del mundo de los 60 para el americano medio.

Un universo, además, lejos de tensiones políticas. Aunque la carrera espacial estaba en pleno apogeo y los rusos daban mucha guerra a la NASA, nada de esto aparecía en la serie.

Los personajes vivían sumidos una especie de capitalismo utópico donde la mayor preocupación de George era no perder su trabajo para la gigantesca corporación "Espacio-cohetes espaciales Espacio S.A." para la cual trabajaba, una de las compañías de ficción más ricas de la historia, según calculó la revista Forbes.



Pero no era un mundo perfecto, ni mucho menos. Los Supersónicos tenían su grado de estrés, e incluso pronosticaban algunas de las futuras enfermedades y dolencias del nuevo milenio.

En varias ocasiones, los personajes se quejaban

de cansancio en el dedo de "tanto apretar botones" para iniciar esas tareas organizadas.

Que nos lo digan a todos los que sufrimos el "mal del informático" en nuestras muñecas.





El siglo XXI de la serie era esperanzador, con una humanidad que miraba hacia arriba. Aunque no exactamente al espacio: los habitantes del futuro iban volando a todas partes, y rara vez tocaban tierra.

Algunos apuntan algún tipo de estratificación social, con los más ricos viviendo en los edificios más altos.

Nada en la serie apoya esta teoría. Eso sí: los grandes damnificados, los pajaritos, que dejaron de volar porque “el cielo tiene demasiado tráfico”, como se mencionaba en un episodio.

Por supuesto, nada viene de la nada, y el propio Iwao Takamoto, principal diseñador de personajes, se inspiró en la famosa “aguja espacial” de Seattle para crear estos enormes apartamentos espaciales.

Otra gran inspiración fueron los habituales reportajes de revistas como Time o libros como ‘1975 And The Changes To Come’, donde se pronosticaban los tremendos adelantos que traería la tecnología dentro de poco tiempo.

Lo curioso es que a pesar de convertirse en un referente, la recepción de la serie no fue especialmente exitosa.



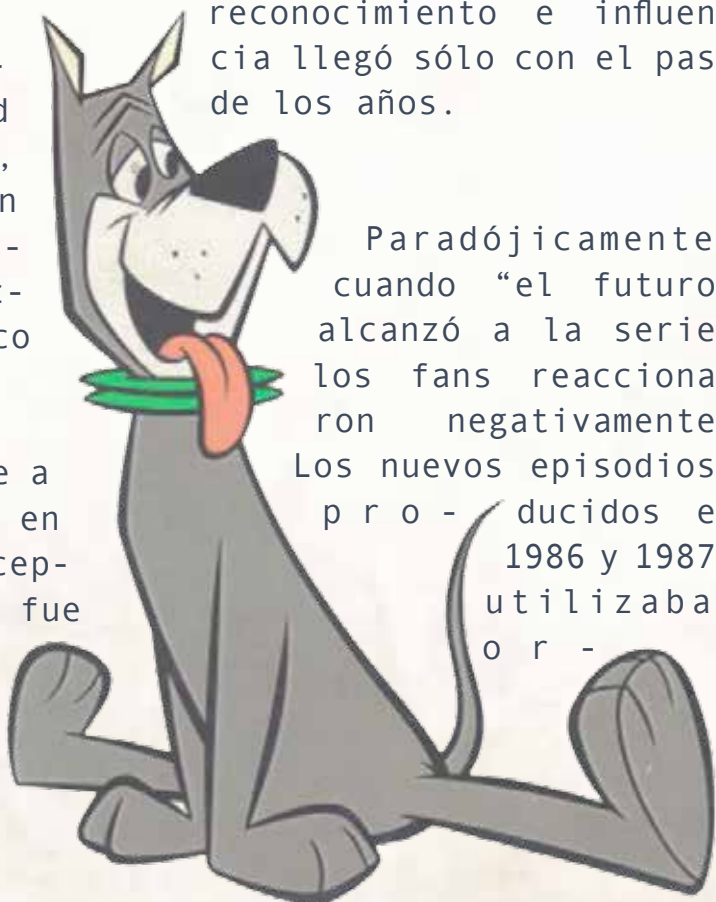
De hecho, apenas duró una temporada antes de ser cancelada. Pero su colorista mundo le garantizó un lugar en las reposiciones de las televisiones de todo el mundo, hasta que en los 80, se retomó la producción e hicieron nuevos capítulos, como sucedió con otras series como ‘Johnny Quest’... o la otra gran serie de tv futurista: Star Trek, cuyo reconocimiento e influencia llegó sólo con el paso de los años.

denadores para asistir la animación. Concretamente, unos comprados a Cambridge Animation System, con un software de lo más moderno para la época.

Los críticos se cebaron especialmente en el uso de este tipo de tecnología en una serie “tradicional”.

Quizá por todo este legado “futurista”, Los Supersónicos fueron la primera serie elegida por Cartoon Network para hacer un experimento: unos capítulos exclusivos para su página web, creados a partir de un programa que empezaba a ser popular allá por el año 2000... llamado “Flash”, una iniciativa pionera para una gran cadena.

Pese a que algunos se opusieran, los Supersónicos volvieron a indicar, una vez más, el camino al futuro.



Paradójicamente, cuando “el futuro” alcanzó a la serie, los fans reaccionaron negativamente. Los nuevos episodios, producidos en 1986 y 1987, utilizaban



[HTTP://MERCENARIOSDIDIOS.BLOGSPOT.COM](http://MERCENARIOSDIDIOS.BLOGSPOT.COM)





# ARTHUR RADEBAUGH

## EL ILUSTRADOR DEL FUTURO

Arthur C. Radebaugh (1906-1974), fue un talentoso dibujante e ilustrador que trabajó para diversas publicaciones y para la compañía estadounidense BOHN.

Desde la década de 1930 y hasta 1960 vivió en Detroit y muchas de sus ilustraciones anticipan las diferentes transformaciones en el campo del diseño. Radebaugh alguna vez describió su trabajo como una combinación entre ciencia-ficción y planteamientos del diseño para la vida moderna.

Arthur Radebaugh alguna vez describió su trabajo como una combinación entre ciencia-ficción y planteamientos del diseño para la vida moderna.

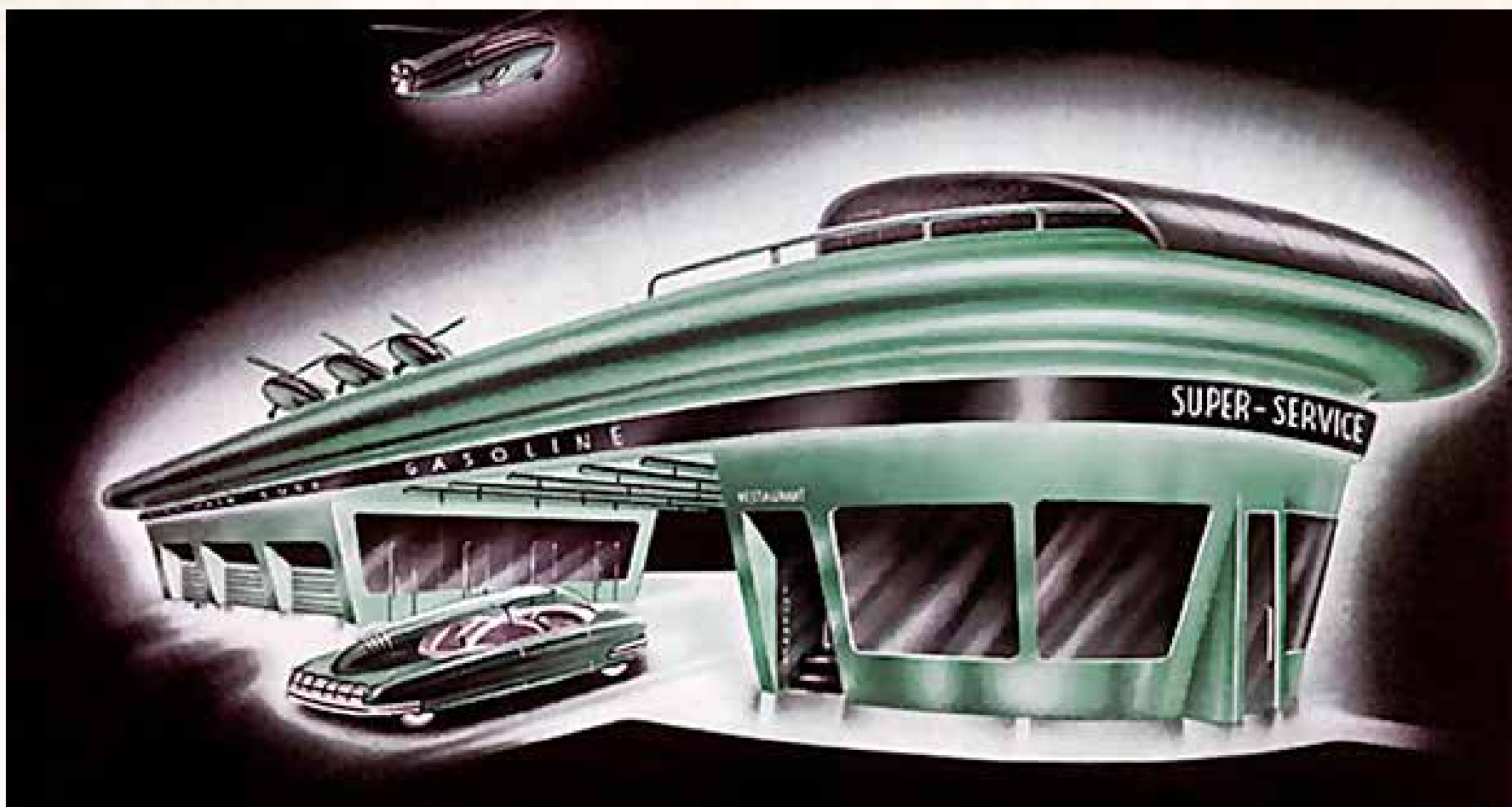
Descrito como un tipo un poco solitario, amigo de alguna extravagancia, pero también un hombre bondadoso y afable, supo ser llamativo a través de sus diseños para clientes como Chrysler, United Airlines o Coca-Cola, diversas publicaciones y especialmente para la compañía estadounidense BOHN.



Virtuoso del aerógrafo, sus luminosas ilustraciones transmiten la apariencia elegante y aerodinámica del futuro.







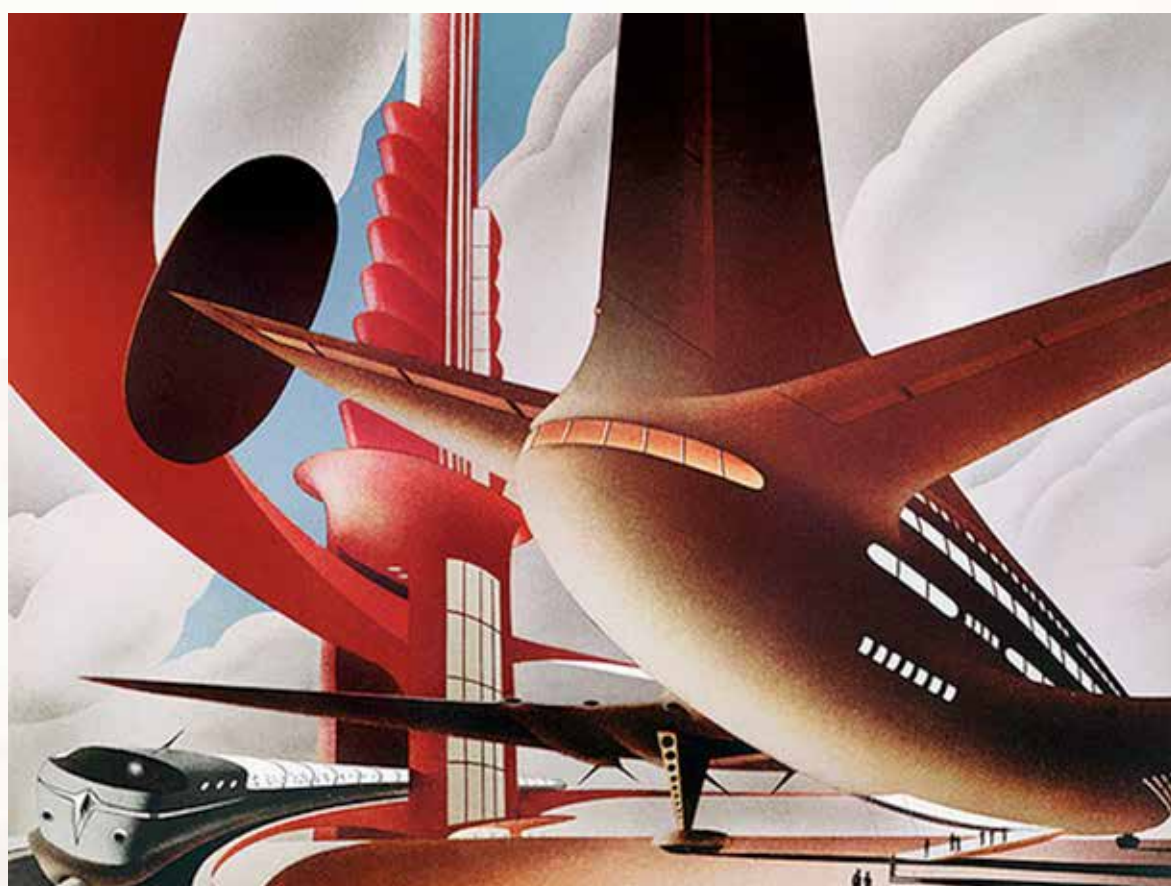
Desde coches voladores al glamour de los rascacielos, sus interpretaciones, desde autos voladores a glamorosos rascacielos, sus versiones fueron pragmáticas y fantástica, mostrando las posibilidades inimaginables, que inspiraba la tecnología de la época.

Sus colegas lo describen como un solitario, pero también un hombre amable y bonachón que supo ser llamativo y exótico.

Una vez regresó de un viaje de negocios en Nueva York lleva un monóculo, que lució junto a otro atuendo extravagante: capas, pantalones de montar y varios sombreros extraños.

En los últimos años de su vida, el trabajo de Radebaugh se desvaneció poco a poco en el olvido, hasta que en 2001 el descubrimiento de unos negativos lo vuelve a convertir en objeto de estudio.

En 2001, 25 negativos del trabajo de Radebaugh aparecieron en la colección del historiador Todd Kimmell. Todd decidió rastrear el ilustrador esquivo, montó una exposición de su obra, está escribiendo un libro y sigue recabando información sobre este genio olvidado.

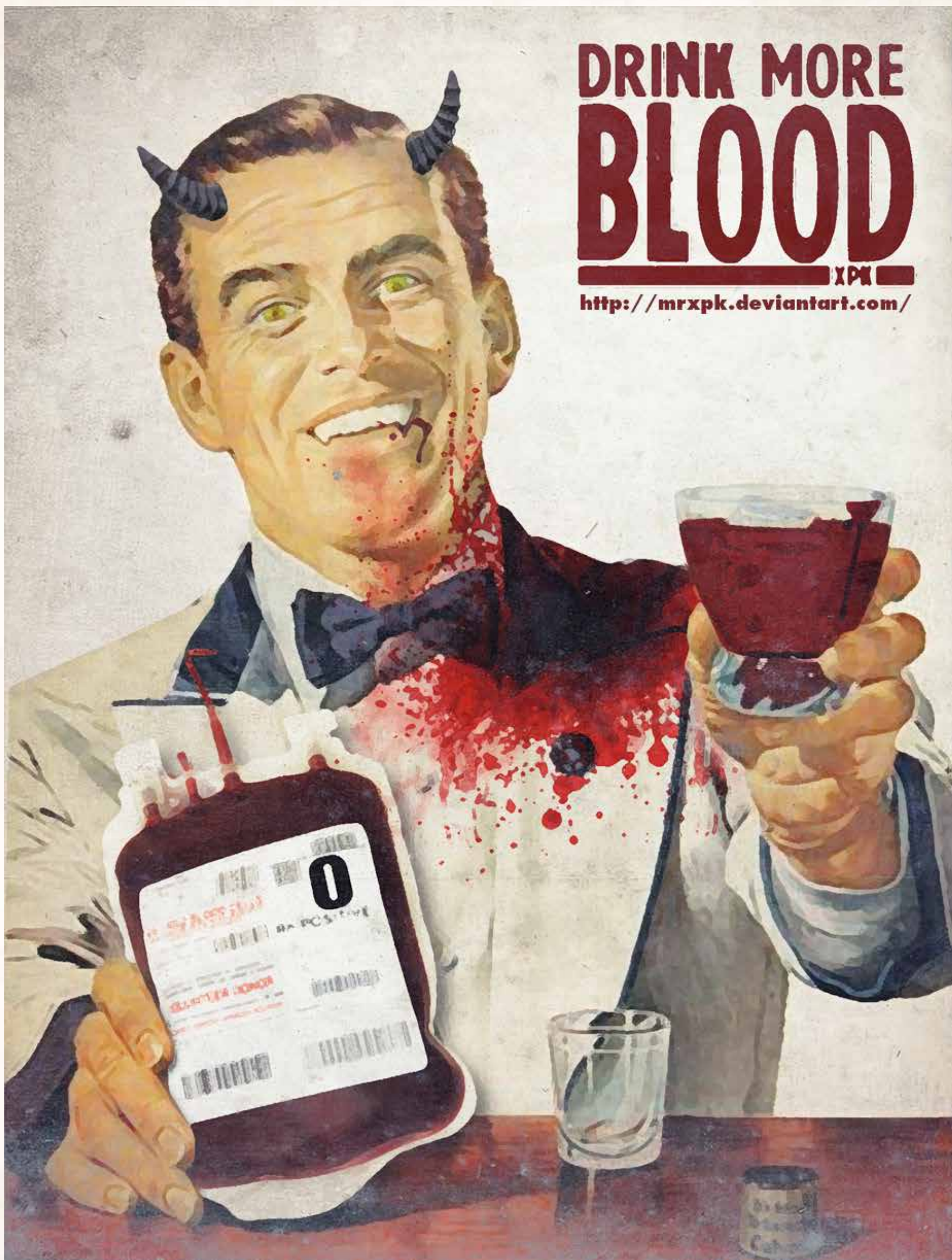




# DRINK MORE BLOOD

XPK

<http://mrxpk.deviantart.com/>





*if you ever need an artist*

**We Have!!**

*he is the man!!*

*he makes this magazine, painted with crayons, illustrated by the retro trends and he willing to offer their services!!! the man.... the legend... <http://mrxpk.deviantart.com/> and only have to convince with cartloads of coins!!*



**SOLID STATE AM**

**INTERNET**

**MODEL S-1000**

★ HIGH SOUND QUALITY  
★ SUPER SENSITIVITY  
★ MAGNETIC EARPHONE  
★ CARRYING CASE

**ALL TRANSISTOR RADIO**

**mercenariosddios.blogspot.mx**

 [facebook.com/Mercenarios.de.DIOS](https://facebook.com/Mercenarios.de.DIOS)

 <https://twitter.com/MercenariosDIOS>

 <http://mercenarios-de-dios.deviantart.com/>



**si tu necesitas...**

**cambiar de imagen**

**nosotros tenemos la solución**

**Diseño Gráfico!!**

**contactanos en: [GORGONZOLA666@GMAIL.COM](mailto:GORGONZOLA666@GMAIL.COM)**

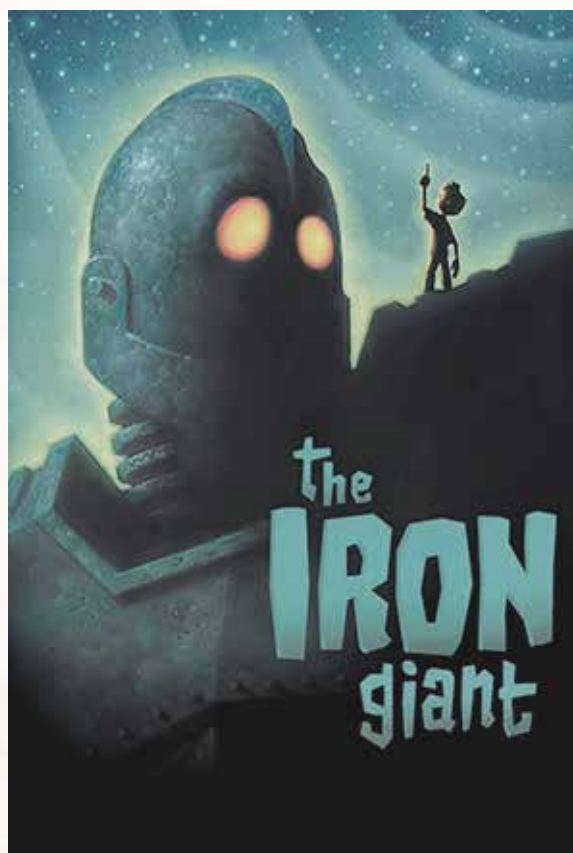






"El gigante de hierro" ("The Iron Giant", 1999) es una adaptación libre de Warner Bros. del cuento de Ted Hughes, "The Iron Man", escrito en 1968 para sus hijos, tras el suicidio de su esposa, la escritora Sylvia Plath.

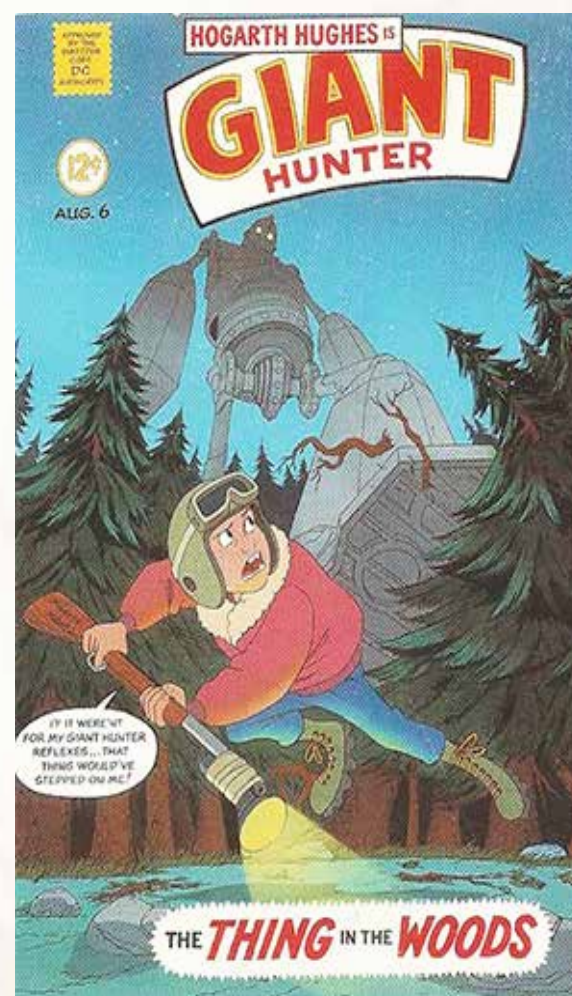
En su día fue nominada en los premios Nébula 1999 al mejor guion, en el que participó el propio Hughes:



y en los Hugo 2000 a la mejor obra dramática (premios que, finalmente, se llevaron "El sexto sentido" de M. Night Shyamalan y "Galaxy Quest", respectivamente).

"El gigante de hierro" sigue la aventura vivida por el pequeño Hogarth Hughes, un niño que nació en el pequeño pueblo de Rockwell (Maine, USA). La historia comienza cuando, por casualidad, Hogarth descubre y salva a un amnésico y gigante hombre de metal caído literalmente del cielo en un brutal accidente. Sorprendido por el gesto, el gigante se hace su amigo, sin saber nada de su viaje, su propósito o su función, mostrando una capacidad mental y una actitud más propias de un niño, siendo así para Hogarth algo así como un hermano pequeño. Así, la inocente amistad no tarda en surgir entre ambos.

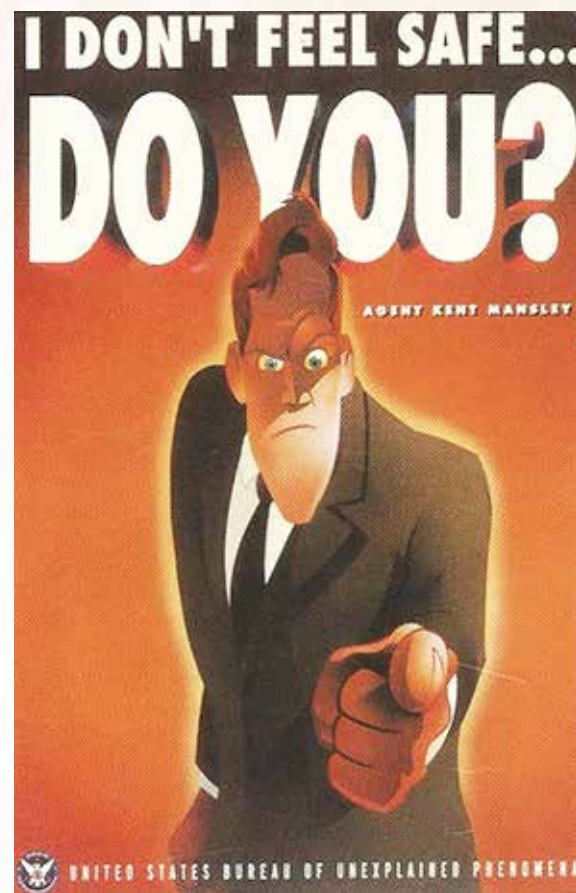
Al descubrir que el gigante se alimenta de grandes cantidades de metal y chatarra, Hogarth logra convencer a su amigo Dean McCoppin, un beatnik del pueblo dueño de un desguace, para que el gigante se quede en su lugar de trabajo.





Juntos, tendrán que ocultar y proteger al gigante de la sociedad y, llegado el momento, de la intervención en el pueblo de un agente federal enviado por discretamente por DC para investigar la caída del meteorito y desentrañar el misterio en torno a él: misterio que crece con la aparición de extraños fenómenos, como camionetas partidas en dos, desmenuzadas

Si en "Steamboy" Ray es uno de los niños de la familia Steam, aquí el protagonista es el hijo de la señora Hughes, con el doble guiño que ese apellido implica (tanto a su creador, el escritor del relato original, como al empresario y magnate Howard Hughes). Y eso por no mencionar el parecido del nombre del pueblo con otro bien conocido por el fenómeno UFO.



Pero eso es solo el principio, ya que la acción se desarrolla en 1957, año en el que el Sputnik I fue lanzado al espacio, con todo lo que eso implicó para la Guerra Fría entre los Estados Unidos y la Unión Soviética. Por eso, por cierto, la presencia del agente federal Kent Mansley aporta tanta vida a la historia.

Aunque no se diga en ningún momento, todo indica a que ha sido enviado por la relativamente nueva NSA (Agencia de Seguridad Nacional). Y Mansley es un agente que encarna en sí mismo todos los miedos de los Estados Unidos en ese año y el espíritu del macarthismo de la época. Pero el miedo a lo que el Sputnik, orbitando la Tierra sobre sus cabezas, pueda hacer es olo la punta del iceberg.

por dientes gigantes.

Hay dos motivos por los que creí conveniente que esta obra se merecía un hueco en los archivos Dieselpunk de "El Investigador". Primero, para resumirlo, porque "El gigante de hierro" le es al Atompunk lo que "Steamboy" es al Steampunk. Y, segundo, por su marcado carácter Pulp, siendo un fascinante y continuo homenaje a la época y a la ficción de la época.







Como él mismo dice durante la película, lo que más miedo da es que el gigante haya sido creado por otros y no por ellos mismos; y por eso debe ser destruido cueste lo que cueste, usando los medios que sean necesarios, en nombre de la seguridad nacional.

Por supuesto, a lo largo de la historia, tanto directamente (como en los cómics que Hlogarth y el gigante comparten) y en segundo plano (como en los carteles de películas que aparecen a cuentagotas) se irán mostrando más y más guiños a tebeos y películas de época de ciencia ficción y serie B que reflejaban los mismos miedos que Mansley y que impregnaban el ambiente entre la población en general.

Mención especial merece, en la escuela, la escena en la que los niños están viendo la famosa película edu-

cativa de Defensa Civil de "Duck & Cover", protagonizada por la tortuga Bert y creada por el Gobierno para entrenar a los niños ante un posible ataque nuclear. Se puede encontrar, para quien quiera echarle un ojo, en [archive.org](http://archive.org):

<http://archive.org/details/DuckandC1951>

En cuanto a su contenido, en principio estamos ante una historia típica de serie B en la que nace una amistad entre el gigante y un niño que, en plena Guerra Fría, es difícil de sostener y poco puede durar; pero también estamos ante la típica historia infantil que nos pretende exaltar valores morales como el amor, la amistad... sin embargo, es destacable que en ningún momento la historia se vuelve excesivamente cargante en sus enseñanzas.

Lejos de eso, sabe dosificar esas dosis didácticas, incluyéndolas muy bien en la historia, de tal modo que queden grabadas sin empañar el carácter propio del resto de la obra.

Y los personajes, por su parte (el niño, su amigo, su madre y el agente federal), están bastante bien trazados, cumpliendo cada uno con su parte tanto en la propia historia como en el universo pulp, sin resultar molestos, fuera de lugar o incoherentes... quitan-

do, claro está, las cómicas paranoias del agente federal Mansley.

En cuanto al agente Mansley, sus pesquisas lo llevan pronto a desconfiar de Hlogarth, lo que le lleva a ocupar una de las habitaciones que su madre tiene en alquiler (nada se dice del señor Hughes, por lo que se deduce que murió tiempo atrás). Esta situación tan cercana le permite observar y seguir cada movimiento del niño enmascarado por paternal amistad.

Durante un momento creí estar ante una imitación cómica de la amistad entre Klaatu y Bobby en "Ultimátum a la Tierra" ("The Day the Earth stood still", 1951) reconvertida en continuo acoso.

Quizá no mucha gente conozca esta película, una joya imprescindible para el Diesel y el Atom, porque no tuvo gran éxito en taquilla ni en crítica cuando fue estrenada, en 1999. Se dice que, quizá su fracaso se debe a que Warner Bros. ideó una campaña de publicidad poco común en filmes de animación, ya que esta no era una película de animación más. Sea como sea, pasó sin pena ni gloria por los cines, siendo olvidada durante años, hasta ser recuperada ahora como película de culto, por sus versiones en VHS y DVD, ocupando el lugar que de verdad se merece.



# SONIDOS DEL PASADO AL COMPAS DEL FUTURO



**RADIOMETRON**

[HTTP://RADIOMETRONMIKE.BLOGSPOT.COM/](http://radiometronmike.blogspot.com/)



# UN ESPACIO TENIDO DE ROJO

Por Patxi Larrabe

Walter se despertó de golpe, como de una pesadilla. Pero no había sido un mal sueño, no. Un temblor, acompañado de un fogonazo... Un estruendo que había hecho crujir los cimientos de la casa.

—¡Walter...! ¿Qué sucede?—

gimoteó su mujer, acurrucada en la cama—. ¿Un terremoto?

¿Una tormenta?

Los perros del vecindario ladraban y chillaban armando un escándalo, hasta que...  
Silencio.  
Oscuridad.

Walter saltó a la ventana y corrió la cortina con manos temblorosas. Se temía lo peor: comunistas. No dudaría en sacar del armario su viejo fusil. No había sorteado balas en la toma de Berlín para que un puñado de “Dimitri-s” le arrebataran su libertad y su hogar.

Lo último que vio Walter a la luz de la luna fue una deforme figura rojiza, vagamente humanoide, emergiendo de una extraña aeronave metálica con forma de plato. De su pecho surgió un rayo diabólico.

¡¡¡ZWAAAAPPPPP!!!

Él, su mujer, su hogar y su querido fusil quedaron reducidos a un montón de cenizas.



\* \* \*

Estados Unidos de América. Estamos en los años 50 del siglo pasado. La Segunda Guerra Mundial hace tiempo que terminó y el mundo puede respirar tranquilo y fijar sus esperanzas en esta década de reconstrucción y prosperidad.

EEUU es el nuevo ejemplo a seguir. Un país democrático y capitalista, con la libertad por bandera, en el que sus ciudadanos pueden disfrutar de una bonita casa, un coche, una televisión y, sobre todo, los placeres de una familia unida en valores sanos como el trabajo, la fidelidad a la nación y la fe en Dios.

Es la justa recompensa por haber liberado al mundo del yugo de Adolf Hitler y sus odiosos nazis.

Pero ¿pueden el presidente Eisenhower y sus ciudadanos disfrutar de esta agradable





monotonía con tranquilidad? ¿Acaso la Segunda Guerra Mundial no siguió a una Primera? Por lo tanto ¿es posible que en cualquier momento se desate una Tercera Guerra Mundial?

No hay que olvidar que tras la caída del nazismo el mundo quedó dividido en dos facciones: capitalismo y comunismo.

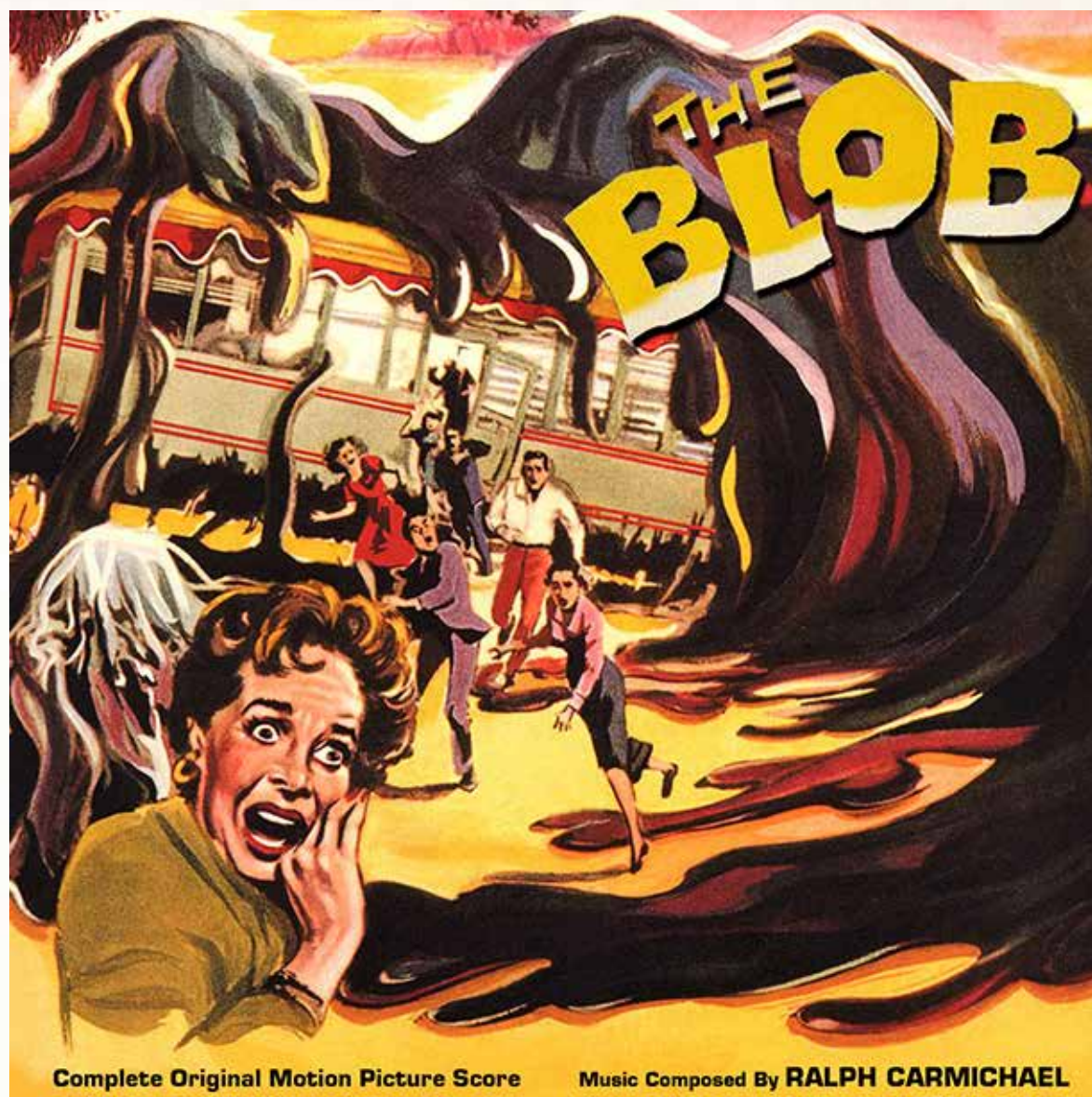
Y el Bloque Soviético se convirtió en todo lo que EEUU odiaba.

A pesar de que durante esos años solamente se produjeron escaramuzas puntuales sin mayor importancia, la tensión diplomática que se vivió fue atroz.

El mensaje que lanzaba continuamente Eisenhower, apoyado por el Senador McCarthy, es que la paz era algo efímero que podía romperse en cualquier momento para dar paso a una Tercera Guerra Mundial, mucho más letal que la anterior. El mundo entero conocía la brutalidad de las armas nucleares, pero ya no eran propiedad exclusiva de los norteamericanos.

La URSS también estaba realizando pruebas con bombas nucleares y bombas de hidrógeno, hecho que equilibraba la balanza en la carrera armamentística.

Además, se estaban adelantando a EEUU en la carrera por la conquista del espacio. Estaba claro que era necesario concienciar a la población de la amenaza comunista.



Había que desenfundar de nuevo esa poderosa arma llamada propaganda.

¿Y qué mejor manera de hacerlo que a través de una de las formas de ocio más populares de la década: el cine? Pero no cualquier tipo de cine, sino uno que atrajera a las masas.

Y teniendo en cuenta que el fenómeno ovni se había convertido en una auténtica moda, el romance entre ambos temas se estableció casi de manera natural.

La década de 1950 es una de las más prolíficas en cuanto a cine de ciencia-ficción y terror extraterrestre en Hollywood, desde las grandes producciones a la serie B, o incluso serie Z.

Destacan además una serie de films con una temática similar, claro reflejo de la no siempre sutil propaganda anti-comunista de la época.

Irónicamente, al igual que la Guerra Fría, este cine de propaganda de temática alienígena lo podemos dividir en dos bloques bien diferenciados.

Por una parte, tenemos películas que dibujan enemigos extraterrestres crueles y malignos, vagamente humanoides, generalmente deformes o directamente amorfos.

Son criaturas de un poder más allá de la razón humana, híper-evolucionadas, pero a la vez ansiosas por someter al mundo entero a su tiranía



o aniquilarlo. Quizás no sepamos por qué han venido, pero sí sabemos que desprecian a la humanidad y, peor aún, a Dios.

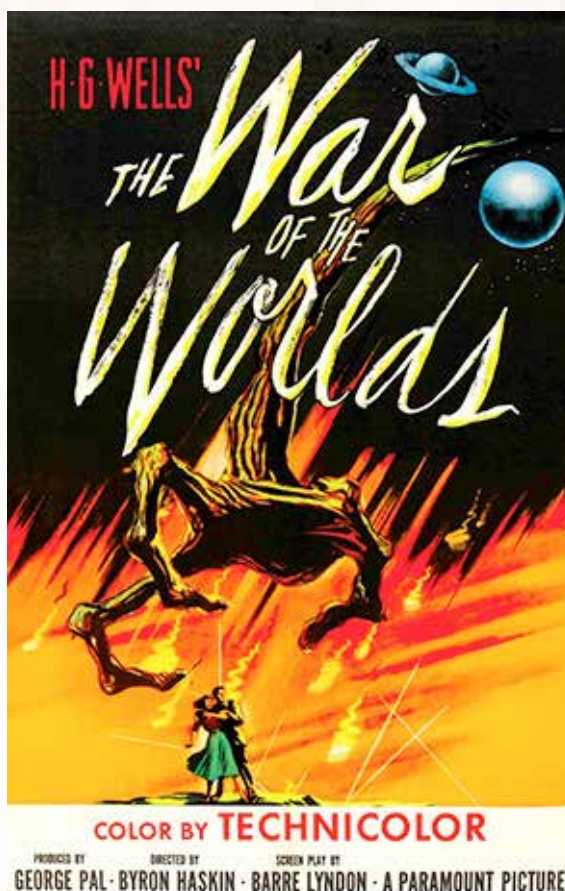
Los tiranos marcianos de *The War of the Worlds* (1953) son inmunes a las armas atómicas y capaces de reducir a cenizas hasta a un Pastor. ¿Y qué decir de *The Blob* (1958), esa viscosa masa devoradora que fagocita todo a su paso y no para de crecer?

Dentro de este grupo destacamos también *The thing from another world* (1951), *Red Planet Mars* (1952), *It came from Outer Space* (1953) o el infame film de culto *Plan 9 from Outer Space* (1956), todo un ejemplo de propaganda serie Z.

Por otra parte, en un plano más sutil, nos encontramos con un tipo de invasión mucho más peligrosa a la par que silenciosa: la denominada “contaminación”.

En este caso rara vez veremos la forma real del alienígena, ya que su táctica es la de infiltrarse en nuestro cuerpo o directamente suplantarlos, para propagar su “enfermedad” entre el resto.

Los dos clásicos indiscutibles de esta vertiente son *Invasion of the Body Snatchers* (1956) y *Village of the Damned* (1960). Ambas nos muestran que el enemigo no tiene por qué ser una horrible criatura. Puede ser tu vecino. O peor aún... tu hijo.



Precisamente esta fue la paranoia que más predicó el Senador McCarthy con su hoy tristemente famosa “Caza de Brujas”. El comunismo no solo era un mal exterior. Había comunistas por todas partes: en el gobierno, los medios de comunicación, los militares, los funcionarios, las asociaciones de ciudadanos...

Cualquiera podía ser un comunista. Y los comunistas no solo espiaban, sino que también propagaban su “enfermedad” entre los ciudadanos de a bien, incluidos sus indefensos hijos. Auténtica paranoia destilada.

La actitud del buen americano, por lo tanto, era mantenerse vigilante y cuidar de sí mismo y de sus hijos, para mantener la “contaminación comunista” a raya.

Por suerte, no todo lo que vino del espacio durante esta década fue malo. Hay una joya

que brilla con intensidad entre el resto de clásicos del cine de extraterrestres de la época: *The day the Earth stood still* (1951).

En esta arriesgada súper-producción, Klaatu, un ser de corte mesiánico venido del espacio exterior trata de difundir un mensaje de advertencia en la Tierra, pero es recibido a tiros. Este error desata la furia de un poderoso robot, Gort, que puede causar la aniquilación total.

Por suerte, Gort no acaba con la Tierra y Klaatu puede dar a conocer su mensaje antes de marcharse: los humanos se han vuelto peligrosos con sus guerras y sus armas nucleares. Si salen al espacio con esta actitud, serán aniquilados para preservar al resto de razas espaciales.

El juego ha cambiado. Esta vez los malos somos los humanos, comunistas o no.

A pesar del éxito que cosechó *The day the Earth stood still* en su día, no deja de ser una excepción en la producción cinematográfica de la época.

Y aún debemos esperar al cambio de década y a los vientos de tolerancia que empezaron a soplar en los años 60 para encontrarnos con alienígenas ¡¡¡e incluso comunistas!!!; viajando en armonía por el espacio, la última frontera, hasta alcanzar lugares donde nadie ha podido llegar... Pero eso es otra historia.





DO NOT LET THEM REACH  
THE PARADOX



# FORD NUCLEON

en cadena controlada de fisión nuclear, utilizando uranio enriquecido como combustible.

El Ford Nucleon fue un diseño de automóvil desarrollado por Ford Motor Company en 1958.

El coche no tenía un motor de combustión interna, sino un pequeño reactor nuclear y una cápsula de potencia en la parte trasera que contendría un núcleo radiactivo y que se diseñó para poder ser intercambiado con facilidad, de acuerdo con las necesidades del comprador.

El compartimento de pasajeros del Nucleon tendría un parabrisas de una pieza y una ventanilla trasera compuesta, y el techo sería voladizo.

Habría tomas de aire en

la parte delantera del techo y en la base de sus soportes.

El diseño, en el que la cabina estaba lo más alejada posible de la cola, proporcionaría más protección con-

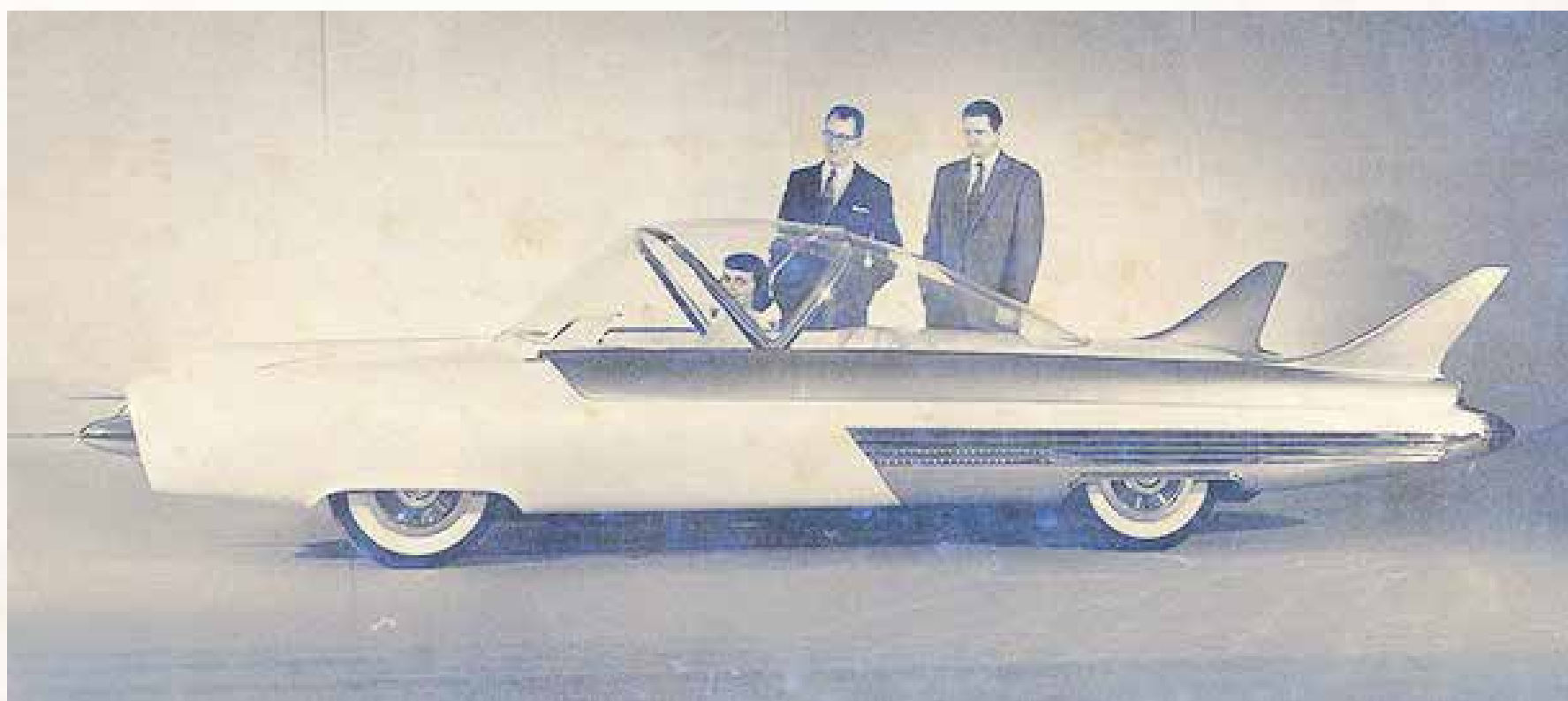
tra el reactor de cola.

Algunas imágenes muestran el coche con aletas dorsales de pez emergiendo del parachoques.

Hay que tener presente que en este coche se proponía que tuviera lugar una reacción

Al haber una masa crítica de uranio la reacción tiene lugar cuando un núcleo se rompe y se divide en dos, liberando varias partículas, entre ellas neutrones, dos o más, que golpearán a otros núcleos, que se dividirán a su vez, y así sucesivamente.

Esta reacción generaría calor suficiente para calentar el agua del circuito primario, y con este calentar el agua de un generador de vapor, ya en el circuito secundario, este vapor se hace pasar por una turbina y aquí es donde la energía térmica se transforma en energía mecánica.





El giro de la turbina se haría llegar a través de una transmisión a las ruedas. También habría una turbina secundaria acoplada a un generador para obtener electricidad para los sistemas complementarios.

La propuesta era muy similar a la que se estaba aplicando en aquellos momentos a los barcos con propulsión atómica.

En la época también se propusieron coches con motor turbina, aunque de combustible fósil, sin ser nucleares, como el GMC Firebird II.



El tren de conducción estaría integrado con el módulo de potencia. Se dijo que el Nucleon sería capaz de recorrer 5.000 millas o más, dependiendo del tamaño del reactor, sin recargas.

Al final de la vida del reactor se habría llevado a una estación de carga, que los ingenieros desarrolladores habían imaginado que reemplazarían a las gasolineras.

El Ford Nucleon no se llegó a construir nunca, ni siquiera una unidad de prueba, fue simplemente un prototipo conceptual del que se construyeron varias maquetas a escala, con alguna variación en su diseño, como los alerones de las aletas posteriores.

El Nucleon no estuvo exactamente solo, pues lo atómico estaba de moda: en el mismo año el Studebaker-Packard Astral, también prototipo, sin entrar en detalles decía que tendría un sistema de propulsión iónico, y se sugería que también podría ser atómico.











**SAVE SILVER  
TO MAKE BULLETS**

<http://mrxpik.deviantart.com/>

**XPX**





# Nuestro amigo el átomo

por Vicente Torres Zúñiga

originalmente publicado en  
<http://vicente1064.blogspot.mx>  
 bajo una licencia Crative Commons

Un rostro poco conocido de Disney, Walt Disney era un gran contador de historias, por eso en nuestra cultura occidental se han arraigado fuertemente sus personajes clásicos: Micky, Donald y pandilla. Conozco a varios adultos que sueltan una lagrimita cuando recuerdan a la mamá de Bambí (LoL).



Lo que pocos conocen es que Disney también produjo varios filmes de propaganda política (El pato Donald nazi, 1943;) y filmes didácticos (historia de la menstruación, 1946 ; El pato Donald en el país de las matemáticas, 1959; entre otras obras). Estas facetas solo demuestran la gran cultura y olfato para los negocios de Disney en un contexto especial.

Disney vivió la gran depresión, la segunda guerra mundial y la guerra fría. Durante el periodo de la guerra fría la gente sabía muy bien los efectos

nocivos de las bombas atómicas.

Desde las ciudades desbastadas de Hiroshima y Nagasaki llegaban las historias de horror y secuelas de los efectos nocivos de las bombas nucleares. Pero también por esa época ya había compañías que impulsaban el negocio de la energía nuclear y necesitaban cambiar la percepción del público; necesitaban de alguien capaz de cambiar un cuento sangriento de adultos en una linda historia de esperanza, nadie mejor que Disney, quien ya tenía experiencia en tales maniobras.



Así, el film “nuestro amigo el átomo” tiene un carácter propagandístico; pero también es didáctico. Todo el material es acertado, la animación es hermosa y la metáfora entre el genio y el núcleo atómico es cautivadora

Sin embargo, el documental es parcial, pues al final afirma que cualquier problema se puede solucionar con la energía nuclear.

Omite el problema de los desechos nucleares en el proceso de fisión nuclear, los cuales ya han ocasionado más de un problema ambiental internacional.

Casos de tiraderos nucleares clandestinos y nubes tóxicas marca Chernobyl. Sumando los problemas en Fukushima del 2011, han alentado que la mayoría de los países que contaban con programas de uso energético nuclear se retiren. Sí, tal vez la energía atómica pueda ser nuestra amiga, como en el caso del Sol.

Pero creo que la mayoría preferiría vivir lejos de una planta termonuclear, incluso la familia de Homero Simpsons.

De hecho, desde mediados de los ochentas, varios países comenzaron los cierres de plantas termonucleares, argumentando motivos de seguridad (previniendo ataques terroristas y los accidentes), preservación del medio ambiente y económicos (¡y vaya que es caro construir una central termonuclear!).

Mientras tanto, las aplicaciones médicas y de descontaminación a base de radiación nuclear siguen empleándose con éxito.

Las famosas terapias de contra el cáncer, técnicas de detección de irregularidades orgánicas utilizando trazadores radiactivos, eliminación de bacterias en lotes de comida, entre otros usos de la radiación son más populares que la gente común piensa.



TITULO DE LA SERIE:  
**Nuestro Amigo el  
Átomo**

CAPITULOS:  
“El pescador y el genio”,  
“Átomos y Moléculas”,  
“¿Qué es un átomo?”,  
“Reacciones nucleares” y  
“Utilizando el átomo”

PRODUCTOR:  
Walt Disney

DIRECTOR:  
Hamilton Luske

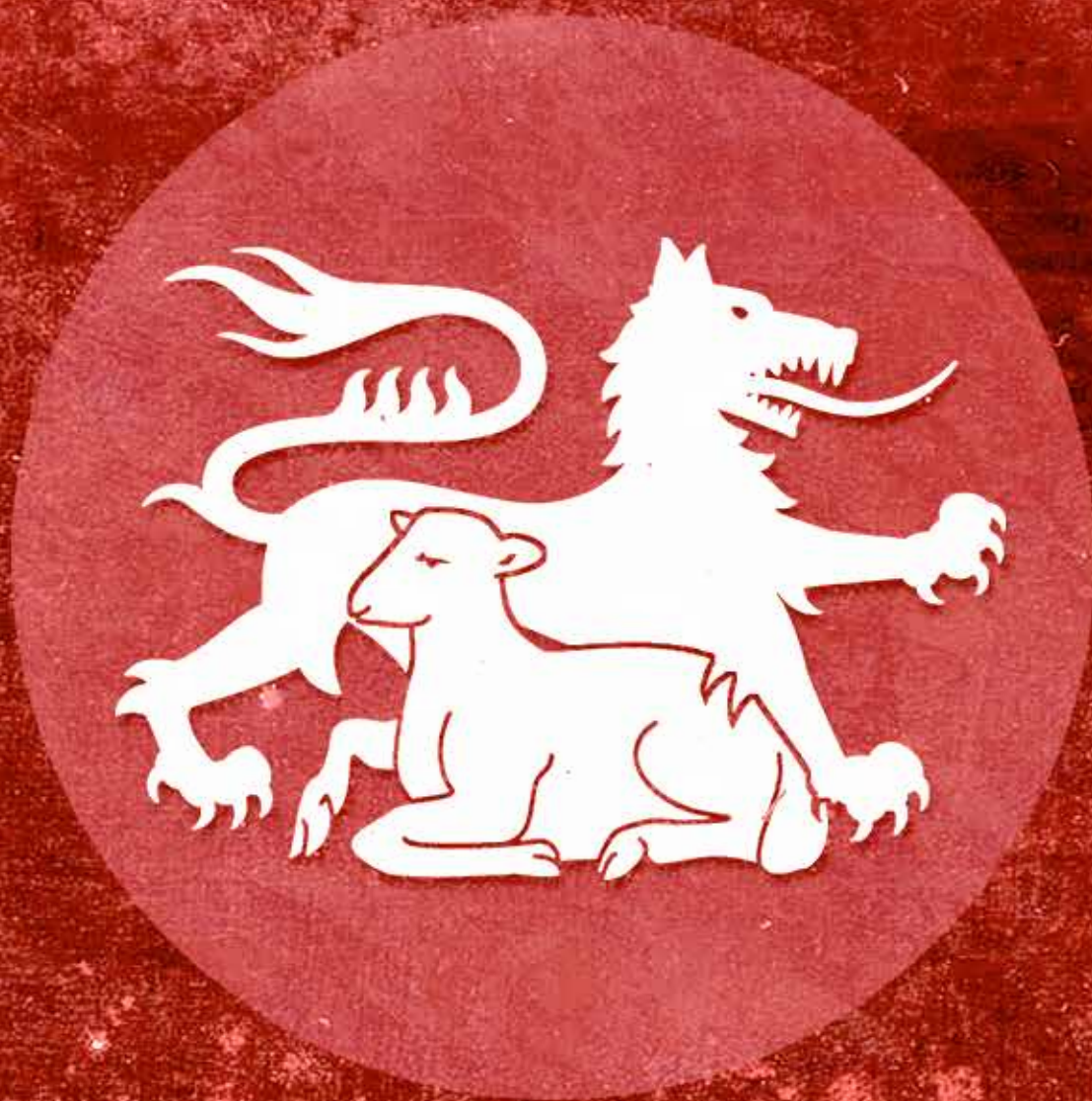
ESCRITOR:  
Milt Banta

FECHA DE LA PRODUCCION:  
1957

DURACION DEL PROGRAMA:  
49 Min







LO TUYO ES TUYO POR DERECHO PROPIO,  
LO MIO YO LO COMPARTO...  
CODIGO MERCENARIO ..VAYA CON DIOS





# ELIOT NESS

Reza un dicho popular, “Zapatero a tus zapatos”, Eliot Ness conocido como el perseguidor implacable del Enemigo Público Número Uno: Al Capone y quién consiguió encarcelarlo por evasión de impuestos, fue también años más tarde el responsable de Imponer la Ley en Cleveland, Ohio, a mediados de los años treinta donde luchó contra el crimen y también contra la corrupción.

Ness nació en la Ciudad de Chicago en 1903, cursó estudios en la Universidad local y se graduó en 1925, después trabajó como investigador para la Retail Credit Company. Se trasladó a Chicago donde se convirtió en Agente del Departamento de Hacienda de Estados Unidos en 1927 y fue transferido al Departamento de Justicia en 1928; era un gran Investigador de Logística, escritorio, archivos y estrategia.

Recibió el encargo de crear una unidad especial diseñada para investigar al gángster Al Capone. La reputación del mafioso italiano llegó incluso a Washington donde el Presidente Herbert Hoover estaba furioso ante los informes que indicaban que el rico gángster evadía la Ley fiscalmente y lo implicaban en el tráfico de bebidas alcohólicas.

Como Director de este destacamento dedicado a la investigación de Capone, Ness rechazó a más de 200 oficiales de policía corruptos y junto a funcionarios selectos que no superaron la docena, creó un equipo que trabajaba de forma separada y llevaron con éxito operaciones en cer-

vecerías controladas por Capone y el Sindicato de la Mafia, eran los llamados “Intocables”.

Su mayor logro fue involucrar a Capone por evasión Fiscal y lograr que fuera condenado a 11 años en la prisión, después Ness se trasladó al Departamento de la justicia de Cincinnati donde fue el responsable de operaciones para la lucha contra la red ilegal del comercio de alcohol en las colinas y las montañas de Ohio, de Kentucky y Tennessee, otro logro fue el control de tráfico.

Luego, la Ciudad de Cleveland era famosa en esa época por ser la segunda ciudad americana con más muertes y lesiones relacionadas con el tráfico ilegal de alcohol.

Los esfuerzos de Ness dieron lugar a que Cleveland recibiera el título de la “ciudad más segura de EUA”, hasta después del final de la Ley Seca, en 1935, accedió

al puesto de Director de Seguridad Pública en la Administración local de Cleveland.

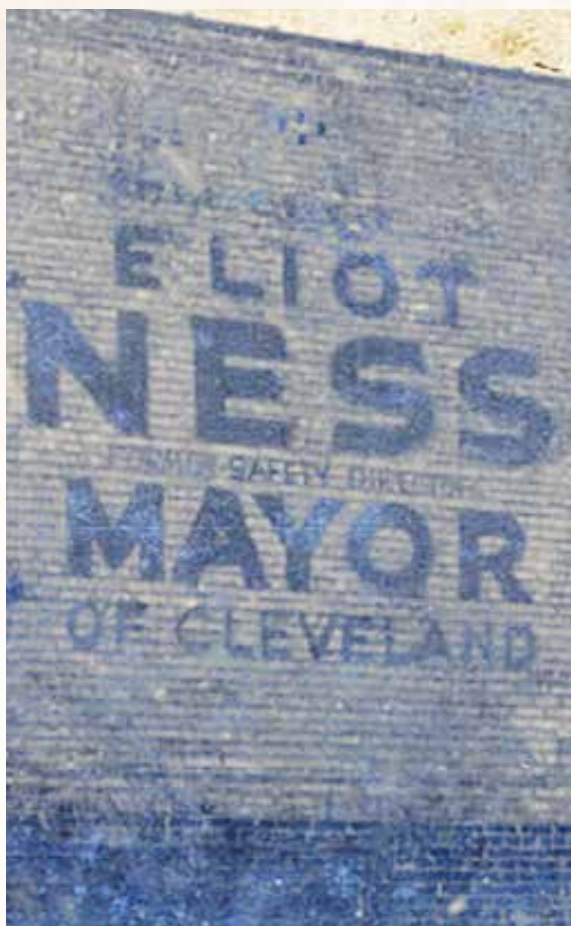
Ahí, volvió a dirigir una campaña para limpiar de corrupción los cuerpos de policía y bomberos, y también abordar el juego y otros entretenimientos ilegales como la prostitución y drogadicción.

Pero también fue la de Investigar y desmarañar el perfil criminológico del “Asesino de Torso de Cleveland” considerado como el primer Serial Killer de Estados Unidos, este criminal fue un multihomicida que actuaba en el área de la ciudad, es uno de los peores asesinos en de todos los tiempos y su modus operandi empezó el 5 de septiembre de 1934, cuando apareció el llamado “Torso Playero”, se trataba de un cadáver mutilado al cual se le había cortado a la altura de la cintura y las piernas al nivel de las rodillas, los brazos y la cabeza nunca se encontraron.

En el informe de la autopsia se dijo que el cuerpo había sido conservado un tiempo en cal. Después durante una calurosa tarde de septiembre de 1935, dos







muchachos que jugaban a policías y ladrones tropezaron con una visión repugnante, en el fondo de una pendiente conocida como “la colina del asno” vieron el cuerpo de un hombre blanco, tenía las piernas estiradas y sus brazos descansaban pulcramente a los lados, como si estuviera colocado para un entierro, estaba desnudo y solo unos calcetines negros puestos, la peculiaridad fue la mutilación a la que lo habían sometido: el cadáver había sido decapitado, sus extremidades cercenadas y sus órganos genitales cortados.

Los calcetines cubrían los muñones de las piernas... Como detalle sutil del asesino, el cadáver tenía la imagen del protagonista del comic “Educando a Papá” en la parte posterior del muslo; Cuando la policía llegó, encontraron otro cuerpo escondido entre la maleza, se trataba de un hombre más viejo y estaba mutilado de igual manera.

Aunque al parecer llevaba allí más tiempo, tenía marcas de soga en las muñecas, los músculos en el cuello de la víctima se retract-

aron, indicando que el hombre no sólo estaba vivo, sino también consciente cuando fue decapitado.

La decapitación se había hecho limpiamente con unos golpes de un cuchillo muy afilado. La víctima sufrió varios tajos en el cuello hasta que el asesino pudo decapitarlo por completo.

Ness después de abandonar Chicago y trasladarse a Cleveland, actuaba como si fuera un agente del Tesoro, pero como Director Policiaco, Investigador y Detective se vio obligado a remover cielo y tierra para detener al Asesino, con el fin de acallar la vox populi preocupada por la seguridad de sus hijos.

Eliot Ness, con su aura de leyenda a cuestas, se involucró después de que apareciera el cuarto cuerpo desmembrado y degollado, seguro de que el autor debía ser una misma persona, cirnieron su búsqueda en homosexuales con tendencias sádicas, fumadores de marihuana y se ofrecía una recompensa de mil dólares, una fortuna en esos años àra encontrarlo; entonces otro cuerpo apareció en una cesta y al principio, unos curiosos confundieron aquellos despojos con varios jamones, la cesta contenía los restos desmembrados de una mujer; la policía determinó que llevaba poco tiempo muerta, pues se envolvió uno de los muslos con periódico del día anterior, la investigación reveló que faltaban algunas partes del cuerpo, entre ellos, la cabeza.

Días después, dos niños que se encontraron una cabeza cortada, envuelta en un par de pantalones, el resto del cadáver se encontró al día siguiente del hallazgo, a menos de una milla de distancia de la cabeza, la víctima era un hombre joven, alto, de alrededor de veinte años, que lucía varios tatuajes. La víctima también esta-

ba viva cuando se le decapitó.

La ciudad explotó, la prensa y el público no tenían ninguna duda de que había un asesino en serie suelto en la ciudad, un asesino que seguiría matando, la prensa bautizó al autor como “El Asesino del Torso” e hizo hincapié que se le escapó a la policía durante meses; debido a las características de los crímenes, en que el asesino despedazaba a sus víctimas y solamente dejaba el torso de los cadáveres, con cabeza, manos y pies amputados, lo que hacía imposible identificarlas, al no disponer siquiera de huellas dactilares o registro dental que comparar, además confundió a Ness, porque mandó cartas; el tipo de asesinatos hizo que muchos vincularan a Torso con el Vengador de la Dalia Negra, pero al analizar las pruebas, los investigadores determinaron que se trataba de dos homicidas diferentes.

Los métodos del asesino plantearon otro punto. No se encontraron manchas de sangre; todas las víctimas habían sido fregadas y limpiadas de cualquier rastro que pudiera usarse como evidencia. Significaba que el asesino mata en un sitio, limpiaba los cuerpos y los transportaba a donde eran finalmente hallados. Otro cuerpo fue descubierto el 22 de julio de 1936.







Lo halló una muchacha de diecisiete años, que hacía caminata en los bosques al sur de la ciudad hasta que se topó con un cuerpo desnudo, acéfalo, arrojado en una barranca, cerca se encontró ropa barata, lo que indicaba que podría haber estado viviendo en uno de los campamentos de vagabundos cercanos.

Algunos vagabundos describieron a un hombre sospechoso al cual habían visto en la zona; con base en sus descripciones se hizo una máscara. Pero el 10 de septiembre, un vagabundo tropezó con un torso acéfalo y manco.

Cuando la policía llegó, encontraron que se habían lavado los restos en una cloaca cercana. La autopsia reveló que el hombre llevaba muerto sólo cinco horas.

El caso se convirtió en el principal dolor de cabeza de Ness, al "Asesino del Torso" se le atribuyeron doce muertes de mujeres y hombres de clase baja, sólo dos de las víctimas fueron identificadas; hubo diez sospechosos y la investigación duró diez años, los últimos cuerpos aparecieron en 1938 y Ness fracasó una y otra vez con sus intentos de encontrar al asesino, sus esfuerzos fueron infructuosos, Golpeó, mutiló y desapareció, sin dejar ninguna pista.

Para Ness el dicho estaba preciso: no fue lo mismo encontrar al asesino como encontrar una cervecería o el escondite de un gángster; esto quebrantó el espíritu de Eliot Ness, hasta llegó a decir que el victimario era un hombre "grande, fuerte con un escalpelo".

Unos chicos encontraron más cadáveres en un tiradero de basura: torsos, esqueletos, partes de cuerpos... parecía una burla para Ness.

Uno de los cuerpos era de una mujer que, según el forense, había estado guardada un tiempo en un refrigerador.

Todo se perdió de control cuando Ness ordenó prenderle fuego al asentamiento de desocupados. Inmensas zonas de bodegas y casas de madera ardieron en una noche de venganza y desesperación, destruyendo Kingsbury Run, además giro ordenes a la policía para arrestar a todos los que estaban en la zona esa noche, eran las tácticas típicas de "Los Intocables"... y aunque habían funcionado en Chicago, no sirvieron en Cleveland.

Había una gran ola de indignación pública que condenaba a Ness, argumentando que su acción

era la de un hombre desesperado, que sus métodos habían sido brutales y no resolvieron nada.

Ness arrestó entonces a Frank Sweeney, un médico esquizofrénico de su lista de sospechosos, lo interrogó en forma "secreta", sometiéndolo a vejaciones y torturas, pero él negó todo, no había pruebas y Ness lo presionó tanto que hasta que el médico no pudo más y se internó voluntariamente en un instituto psiquiátrico, los crímenes se detuvieron, pero eso no demostraba que fuera el asesino y muchos supusieron que el verdadero criminal había aprovechado la coyuntura.

Incapaz de capturar al verdadero asesino, Eliot Ness se hundió en el alcoholismo que había combatido en Chicago, Dimitió en 1942, después de un accidente de auto, presuntamente iba conduciendo alcoholizado, más de una década después de que los asesinatos del torso se detuvieron, Ness recibió varias tarjetas postales de un paciente en una institución mental.

Las tarjetas se mofaban de él con referencias a las matanzas brutales.

Aunque el hombre que enviaba las tarjetas simplemente podría haber sido otro loco, Ness se quedó convencido de que aquel hombre era el verdadero asesino. Aunque a esas alturas ya no importaba.

Eliot Ness nunca se recuperó de su desilusión; fue incapaz de cerrar el caso.

Murió el 16 de mayo de 1957. Y para la policía, el caso del "Asesino del Torso" nunca fue cerrado.





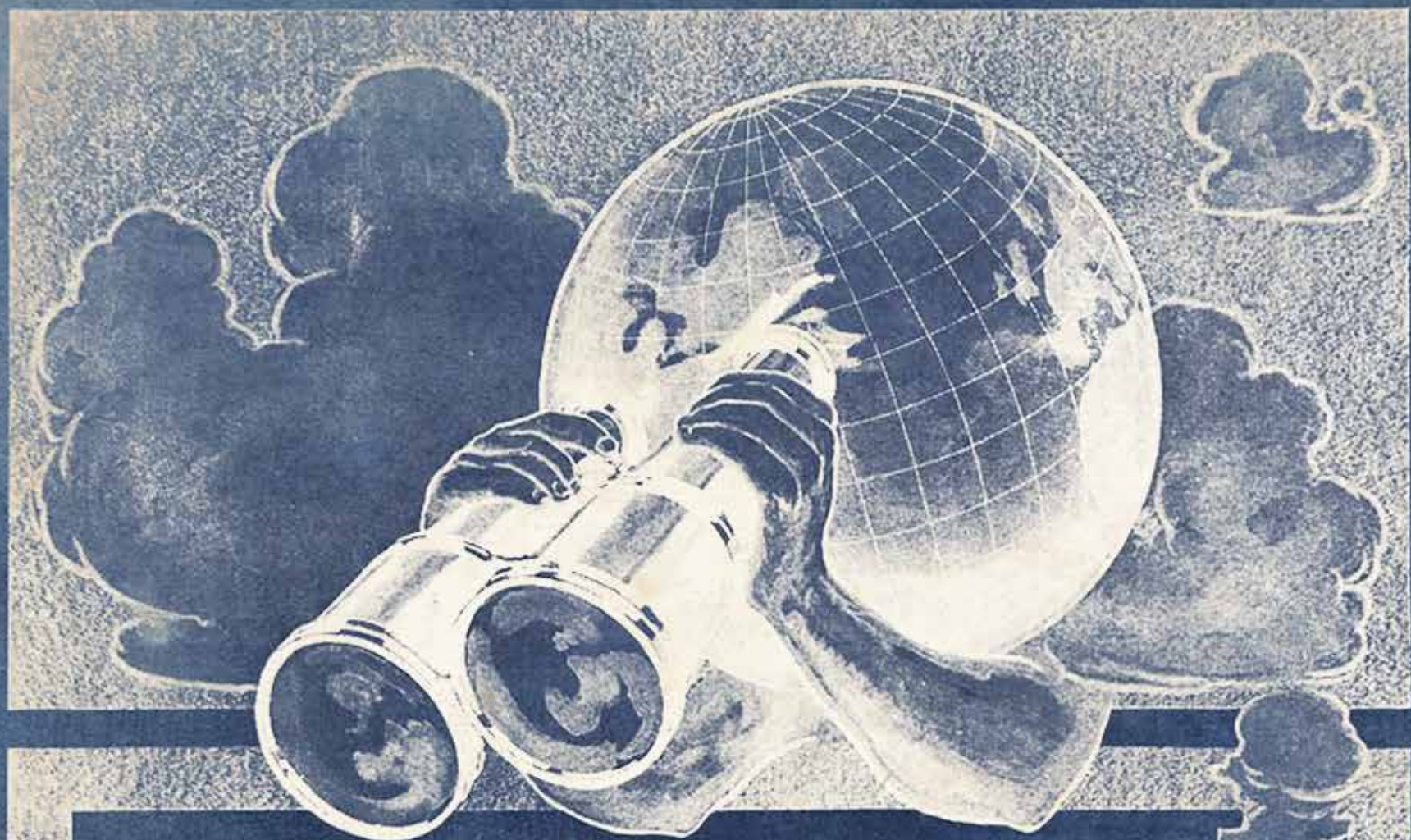
E.S.S. - CONDOTTIERI

MERCENARIOS DE DIOS  
EN BUSCA DE TRIPULACIÓN  
UNETE A LA AVENTURA



[HTTP://MERCENARIOSDDIOS.BLOGSPOT.COM](http://mercenariosddios.blogspot.com)





DEJA QUE EL MUNDO

**TE VEA**

---

ANUNCIATE AQUI

---

TEN UNA EXPOSICION GLOBAL



originalmente publicado en  
<http://www.revistaciencias.unam.mx>  
 revista.ciencias@ciencias.unam.mx  
 bajo una licencia Crative Commons

por Alejandro Hosne  
 Escritor y guionista  
 cinematográfico

“El hombre con visión de Rayos X” de Roger Corman, en 1963, el protagonista, un científico que logra mutar su visión en puros rayos X después de inyectarse diversas sustancias, entra de casualidad en una tienda de campaña en la que un desquiciado pastor pronuncia un discurso a sus feligreses”

En el final de la película “El hombre con visión de Rayos X” de Roger Corman, en 1963, el protagonista, un científico que logra mutar su visión en puros rayos X después de inyectarse diversas sustancias, entra de casualidad en una tienda de campaña en la que un desquiciado pastor pronuncia un discurso a sus feligreses.

El Dr. Xavier, interpretado por Ray Milland, está en las últimas, se ha transformado en poco menos que un monstruo, perseguido por la policía y agentes del gobierno.

Al principio, cuando transparentaba la ropa de bellas mujeres con sus nuevos ojos o al espiar a través de las paredes lo que ocurría en otro cuarto, disfrutaba su experimento.

Acaba viendo los esqueletos de las casas, de los edificios y finalmente el mundo entero, desfasado,

vuelto un inmenso almacén. De ver el interior de todo termina por no ver nada. El pastor, al reparar en el hombre casi ciego con los ojos ennegrecidos como gigantescas pupilas, cita el verso de la Biblia: “Y si tu ojo te da ocasión de pecar, arráncatelo y échalo de ti”.

Y precisamente eso es lo que hace el Dr. Xavier, impotente y sin esperanza, se arranca los ojos en el último fotograma.

Esta película ilustra muy bien un mito en torno a la ciencia, recurrente en el cine, desarrollado antes en la literatura y, quizás desde siempre, en el imaginario popular: la destrucción generada por las ansias de poder y conocimiento del hombre.

El género de ciencia ficción se desarrolló principalmente en los Estados Unidos en los años treinta, con películas como “El hombre Invisible” y “Frankenstein” de James

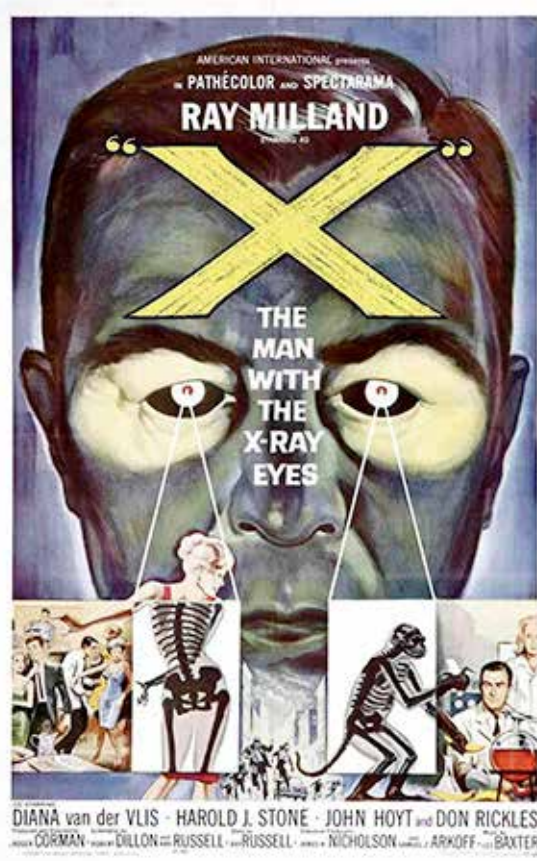
Whale o los llamados films de anticipación como “Things to come” de W. C. Menzies. Pero en los años de posguerra fue cuando la imagen de la ciencia en el cine cambió radicalmente.

El nacimiento de la era atómica marcó al séptimo arte, el cual, para bien o para mal, absorbió y representó lo inmediato, por momentos de manera confusa, otros en forma poco meditada, aunque también las hubo muy certeras, pero siempre reflejando los valores del momento.

En los años cincuentas la principal musa fue la paranoia, alimentada por la guerra fría, la cacería de brujas y los ovnis, todos poderosos sustentos para disparar la imaginación hacia rincones exasperantes. La paranoia, al margen de discrepancias éticas, devino en elemento muy creativo para inventar situaciones poco afectas a tranquilizar al espectador.

Una vez aceptada como factible la idea de una catástrofe universal provocada por el hombre, el género comenzó a retratar el fin del mundo una y otra vez. La visión de la ciencia en el cine ya no sería la de un científico loco, del tipo de Víctor Frankenstein, sino que estaría relacionada con un poder oculto, inmerso en otro más grande, el militar; subordinado a su vez al poder del Estado.

La humanidad se siente insegura frente a sus propias creaciones. A partir de este momento la ciencia no se libra de sospechas, y el científico se convirtió en un ser de dudosa —o nula— moral, que brindaría su talento y sus descubrimientos a un Estado controlador y genocida.





No hay que olvidar que la historia del siglo xx ayudó a forjar este mito. En la segunda guerra mundial, desde que famosos y prestigiosos científicos trabajaron con nazis o aliados —los primeros cegados por una necesidad de gloria infame, los otros tratando de impedir que Hitler se hiciera de la bomba—, nada volvió a ser lo mismo.

Sobre todo porque Oppenheimer, Einstein y tantos otros, fueron señalados como responsables directos o indirectos de haber creado la bomba, más allá de quiénes, en realidad, osaron utilizarla —los aliados, que en términos cinematográficos burdos vendrían a ser los buenos.

Esta flamante monstruosidad fue tomada por el cine también como analogía de la destrucción bíblica. Por ejemplo, en 1955 con “Kiss me deadly” de Robert Aldrich, el género policial devino en una búsqueda no de un asesino, de chantajistas o de mujeres fatales, sino de una maleta perdida que contiene un alucinante componente al que nadie menciona directamente pero que, según dice un policía involucrado en el caso, tiene que ver con el Proyecto Manhattan, Los Alamos, Trinity.



Al final, un misterioso doctor, a punto de llevarse la valija y venderla a quien sabe qué postor, es ultimado por su ayudante, una agente y servidora sexual muy atractiva que solamente quiere saber qué hay en la enigmática maleta. La abre y unos destellos asesinos la matan, vuelan la casa y nos dejan pensando, al ver el cartel de fin, hasta donde llegará el holocausto liberado.

Antes de morir, el doctor dice a la agente: “Deberían haberte bautizado Pandora”. Cínico, vendido y soberbio, el hombre se refiere, a través de un viejo mito, a la destrucción total del planeta. Se trata de un radical cambio cultural, desde ahora el Apocalipsis cabe en una insignificante maleta de cuero.

Desde luego que existe una relación que nada tiene que ver con la ciencia real; no hay que perder de vista que estamos hablando de cine, de millones de espectadores. No parece ser atractivo para la pantalla —la taquilla, al decir de los productores— representar la soledad del científico, su aspecto más creativo y humano, cuando investiga, busca y crea. Una vez, alguien de la industria dijo que la visión de un tipo mirando por un microscopio y gritando ¡eureka! resultaría un aburridísimo anticlímax.

Algunas películas intentaron, ingenuamente pero sin intenciones espectaculares, retratar la vida de hombres famosos o célebres de la ciencia —como “La vida de Luis Pasteur” de William Dieterle—, pero su atractivo eran las pasiones terrenales del individuo más que sus descubrimientos.

Naturalmente, se toparon con el ostracismo de los científicos al desarrollar sus respuestas y esas sólo interesa al que investiga, de la misma manera que el proceso de bosquejar y pintar un cuadro no importa más que al pintor.

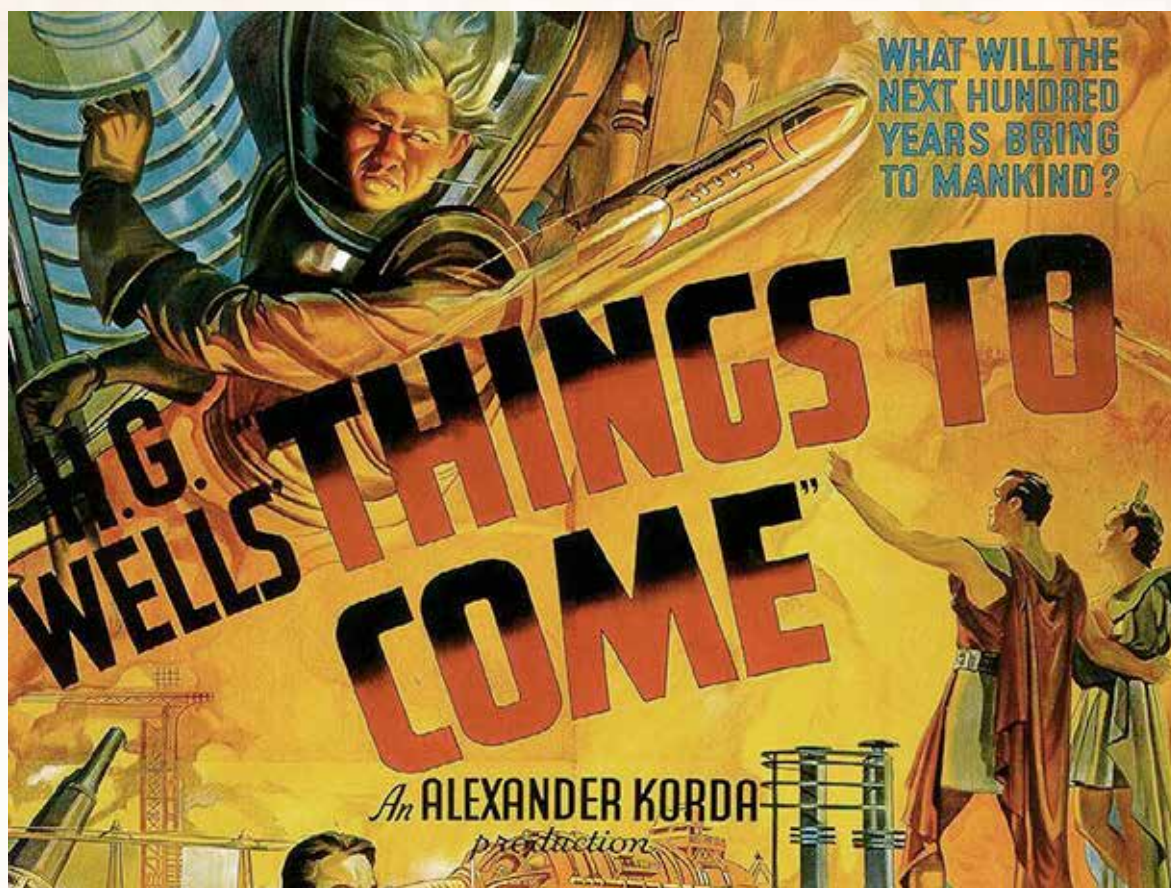
Llegar a gritar ¡eureka! presupone meses, años de trabajo. La ciencia, por su complejidad y exigencia intelectual, es una rama del conocimiento que siempre se verá desde afuera, y con la era atómica y nuclear se le ve con desconfianza.

El cine no estuvo exento de esa mirada cotidiana, quizás simplista y para muchos prejuiciosa.

Pero no es justo referirse al viejo Hollywood como a una espectacularidad vacía.

Sería mejor, en todo caso, entender cómo funciona el entretenimiento masivo.





Las historias que pueden filmarse deben tener algo que seduzca y sea permeable a la sensibilidad del espectador.

Cualquier temática estará supeditada a la trama que se pretenda abordar, pero las características repetidas durante los ciento diez años de cine proporcionan una idea inequívoca de lo que se supone es un científico: alguien ambicioso y aparentemente sin miras éticas.

Si hablamos del cine europeo, que goza de prestigio artístico en el imaginario de la gente, nos encontramos con muchas menos representaciones de la ciencia y de los científicos.

La mayoría de sus grandes exponentes ahondaron en aspectos filosóficos, morales y políticos del ser humano, desinteresándose de algo tan materialista como la ciencia.

En 1951, en los Estados Unidos, mientras que muchas películas eran un perfecto ejemplo de la situación política reinante, "El día que la tierra se detuvo" de Robert Wise representó un intento de cine pac-

ifista, de metáfora digerible para todos, un gran no a la destrucción universal.

Lo curioso es que lo hace a través de un discurso parapolicial intergaláctico. La película retrata a un extraterrestre llamado Klatuu, escoltado por un temible robot, que aterriza su nave en pleno Washington. Hay pánico y miedo incontenible en la población mundial.

Pero el alien, de aspecto humano y bonachón, viene en son de paz; trata de explicarlo pero apenas baja de la nave un soldado le dispara, creyendo ver un acto sospechoso en sus movimientos.

Klatuu los perdona y alega que viene con un mensaje urgente para la Tierra entera. Desde que los humanos desarrollaron armas atómicas los habitantes de las galaxias circundantes están preocupados; debido al espíritu belicista y destructivo de esta raza suponen que en cuanto puedan volar al espacio cargarán esas armas atómicas, ocasionando inseguridad general a los otros mundos.

Nadie le presta mucha

atención y le ponen precio a su cabeza, desatando una cacería por todas partes. En la marginalidad total, Klatuu —se hace pasar por humano para conocer las costumbres terrícolas, perdiéndose en la multitud— logra conectarse con destacados científicos y les pide que luchen para que todas las naciones del globo conozcan su mensaje. Los científicos, vigilados y dependientes de las decisiones de arriba, no lo consiguen.

El presidente, nombrado aunque nunca aparece, le dice que las naciones más poderosas del globo están enemistadas y que una reunión con todas ellas sólo para que Klatuu transmita su mensaje es imposible. Finalmente, poco antes de despegar, lo consigue y convence a la raza humana de que sigan por la senda de la paz. Imposible no hacerle caso, advierte que si no desisten en su intento de destrucción atómica, la Tierra será pulverizada por el resto de los mundos del espacio exterior, unidos para resguardarse.

Su dureza permite suponer que quizás su raza es tan evolucionada como la nuestra, pero que sin duda disponen de una mejor tecnología para disuadir. Lo interesante es que éste parecía ser —principios de los cincuentas, en plena cacería de brujas— un discurso pacifista, "si siguen avanzando los matamos". Sin embargo, ahora es lo mismo que los Estados Unidos advierte a Irán.

Los sesentas continuarían por la senda de lo tenebroso pero de forma más conciente y politizada, acorde con el naciente discurso social. Películas, como "Dr. Strange-Love" de Stanley Kubrick en 1964, que se burlan de la militarización y de la guerra fría, ejemplificando con detalle la locura nuclear, dejan de ser reflejos de los miedos de una sociedad para decir las cosas por su nombre.



El inicio de la guerra de Vietnam y el subsecuente fracaso en ella, el Mayo del 68 francés y los demás íconos enarbolados por una juventud politizada que dejaba atrás —y para siempre— la ingenuidad algo esquizofrénica de la inmediata posguerra.

Lo apasionante de la década anterior es que el cine funcionó más como síntoma social que intento conciente de denuncia política.

De hecho, perder en Vietnam quizás relegó el miedo de una tercera guerra mundial hasta la era de Reagan, cuando otra vez empezó el coqueteo con incinerarnos de una vez por todas.

Un logrado intento de infundir ese miedo fue una película olvidable salvo por lo anecdótico, “El día después”, que mostraba sin metáforas el mundo devastado luego de la guerra nuclear. La gente, desfigurada por la radiación, repleta de llagas y deforme.

Sin embargo, caído el muro de Berlín y muerto el comunismo —el soviético, para el caso—, las naciones del mundo pudieron unirse para celebrar un nuevo y sádico complot: el libre mercado. Con el neoliberalismo depredador, donde la política clásica, que ostentaba ser ideológica, quedó relegada, el paradigma es lucrar y dominar desde la empresa.

La clonación, tema absolutamente actual, no puede desvincularse del mercado, así como antaño la bomba nuclear no podía hacerlo de la política. Si una vez se trató del famoso y temido botón rojo —mítica y fácil opción de los presidentes norteamericano y soviético para volar todo con el mero accionar de un dedo—, hoy son las sombras desde las que operan los laboratorios y los gobiernos para avanzar en genética las que infunden miedo.



Pero son menos localizables en imágenes obvias como un botón, porque no pueden enunciarse claramente y no existe un antagonismo tan marcado como entre dos países enfrentados por ideologías distintas. Hoy, el mercado decide y, en un sentido ontológico, es anónimo, apolítico y siniestro per se.

La biología reemplazó a la física como la ciencia debatida pública y éticamente, pero al contrario de aquella época de posguerra, no parece haber un síntoma fuerte —menos aún creativo— que lleve a la pantalla este tangible miedo a los vertiginosos avances en genética. Las películas que tocan el tema son escasas y sin ninguna calidad.

Hollywood, sin propuestas creativas, apenas usa de excusa argumental temas como la clonación y siempre lo hace sin explorar sus posibilidades.

Quizás se deba a que el cine de esta época, confuso y empobrecido, no advierte todo lo que sugería aquel temido futuro que ya llegó —curioso, se le describe cuando no está y no puede verse cuando se ha instalado.

El género de ciencia ficción ha caído en contradicciones insalvables por ahora, que tienen que ver precisamente con la imposibilidad de criticar el presente, que, en el

sentido clásico del género, es muy futurista; es decir, ciego a lo que verdaderamente está ocurriendo. El huevo de la serpiente se rompió y la serpiente se pasea delante de nuestros ojos sin que nadie la advierta.

La ciencia ficción se debilita frente a la realidad y queda en punto muerto.

Podríamos encontrar más ejemplos que remarquen o contradigan lo dicho, pero más que llegar a una conclusión lo interesante del cine, referido a grandes temas como la ciencia, es que nada está dicho de antemano, no hay líneas que seguir o respetar.

Con la permanente invención de historias son incontables las temáticas que pueden suponerse.

Como arte que se mueve zigzagante y sin control, dice lo que cada uno de sus autores quiere que diga.

Es difícil adivinar si en un futuro próximo surjan películas que aborden verdaderos debates éticos sobre la ciencia contemporánea. Eso depende de la creatividad de guionistas, directores y productores, no de los científicos.



Por: Rita Gonzalez  
Hesaynes

COMPañERO TER-  
RÍCOLA: ¿Por qué preocu-  
parse por un futuro  
mundano y agotador? No  
lo piense más y elija otro.

Docenas de increíbles  
y únicos escenarios lo espe-  
ran en un nuevo "a la anti-  
gua" mundo del mañana.  
¿Qué hay del verano nu-  
clear? ¿No le gusta el cal-  
or? Pruebe el invierno nu-  
clear en su lugar.

Viaje espacial. O solo  
mezcle y combine. Pruebe  
nuestros trajes metáli-  
cos ajustados y cascos de  
burbuja sobre su peinado  
de colmena.

¿Superhéroes pinup?  
¿Villanos glam rock mu-  
tantes? ¿Robots Kennedy  
marcianos? ¿Surf-rock  
electrónico inspirado por  
soviéticos? Esto y mucho  
más componen a grandes  
rasgos las crónicas de Atom-  
punk.

Atompunk es un estilo  
retrofuturista inspirado  
en la era atómica y carre-  
ra espacial y su visión del  
mundo por venir.

Aunque algunos postu-  
lan que la inspiración para  
el Atompunk comenzó  
con el bombardeo de Hiro-  
shima y Nagasaki en 1945,  
creemos que esta nueva  
idea del futuro no solamente

deriva de la caída de las primeras  
bombas nucleares, sino también  
con el levantamiento del opti-  
mismo post-guerra comenzando  
en algún momento entre 1947  
y 1948 y terminando cerca de  
1975 con el fin de la Carrera Es-  
pacial ( Y la subsecuente baja de  
tensión entre los Estados Unidos  
y la Unión Soviética), la pesimis-  
ta secuela de la crisis petrolera  
y miniaturización en electróni-  
ca, que llevó a la proliferación de  
computadoras personales y dio  
lugar a la Era Digital.



¿Cuando comenzó todo?  
Bueno, nadie lo sabe con seguri-  
dad, ya que este retro-futurismo  
ha existido sin nombre y defin-  
ición por décadas.

Como movimiento formal,  
encuentra sus raíces en una lis-  
ta de correspondencia alemana,  
operativa desde por lo menos  
2008. Atompunk fue proclamado  
el tema subyacente del 2009 en  
el Festival GOGBOT con sede en  
Holanda.

Después de una modesta  
pero esencial expansión, gra-  
cias a blogs y redes sociales ret-  
ro futuristas, aspiramos seguir  
llevando la antorcha y ayudar  
al desarrollo y crecimiento del  
Atompunk para llegar a la magni-  
tud de sus hermanos mayores... y  
más allá!

El Atompunk no solo  
retoma el lapso sin reclamar  
dejado entre el Dieselpunk y  
el Cyberpunk. Estas déca-  
das se enfocaron en el po-  
tencial humano para el  
progreso y la catástrofe  
como nunca antes.

La permanencia de la  
amenaza nuclear no impidió  
a las generaciones de medi-  
ados de siglo incorporar  
sus sueños futuristas en  
su rutina diaria.

Tal vez por primera  
vez en la historia, el Futuro  
no era solo una proyección o  
concepto, pero una estéti-  
ca y estilo también.

Urbanismo, diseño,  
incluso tendencias en la  
moda encarnaban la prome-  
sa del mañana tan bien  
como la tecnología y descu-  
brimientos científicos.

Las líneas limpias y  
redondeadas del estilo mod-  
erno de mitad de siglo, y ar-  
quitectura peculiar fueron  
tan solo la punta del todo  
inclusivo iceberg.

Una breve, tenta-  
tiva lista de elementos  
temáticos relevantes en fic-  
ción Atompunk:

-Uso masivo de energía nu-  
clear en lugar de máqui-  
nas de vapor o hidrocar-  
buros.





-Un Orden Mundial inspirado en escenarios de Guerra Fría / Carrera Espacial



-Fascinación con la guerra nuclear y su posible resultado apocalíptico.



-Revisión de la era clásica de superhéroes

-Deconstrucción de villanos estereotípicos: aliens, robots, mutantes, científicos malos y jefes comunistas



-Gran inspiración en revistas distópicas, de terror y ciencia ficción, historietas y películas, particularmente películas B, incluyendo animaciones futuristas como Tex Avery y Los Supersónicos



-Gadgets inspirados en ficción de espías.



-Computadoras impresionantes del tamaño de estancias.



-Destacar materiales populares de la época como baquelita, lucita y otros polímeros.



-Colores fuertes y salpica-

dos de diseño después de los estilos monótonos y austeros de los tiempos de guerra: levantamiento del estilo moderno de mitad de siglo (Populuxe), tiki kitsch, psicodelia, cultura mod, y glam.



-Post Segunda Guerra Mundial inspirado todo.



- Líneas futuristas en objetos cotidianos: vehículos, moda, electrodomésticos, arquitectura, etc.



- Redefinición y cuestionamiento de los roles de género después de la segunda Guerra mundial, tomando en cuenta la revolución sexual de los 60's y la fiebre del glam rock de inicios de los 70's



-Nuevas perspectivas en géneros originales: rock especial, spy-fi lounge, surf y rock psicodélicos, entre otros.



Como en varias ocasiones – más no siempre– con las producciones originales de Atomic Age, la auto parodia, la ironía y las referencias de cultura pop agregan sazón propio a sus sucesores retro futuristas contemporáneos.

Esto no significa que los trabajos de Atompunk no puedan transmitir mensajes significativos o reflexiones serias sobre eventos actuales, o cuestionar sobre nuestro destino compartido como humanidad, de la misma manera que otras formas artísticas.

Por último, pero no menos importante, no olvidemos que el Atompunk no gira alrededor de desempolvar una era pasada.

No buscamos recrear el pasado, sino usarlo como catapulta e inspiración para mayor creación y debate. Nuestra ambición final es darle forma al anticuado futuro que nunca pudimos presenciar.

Autos voladores, fusión en frío, colonias espaciales. Suburbios de plexiglás y pistolas de rayos por doquier.

El cielo no es nuestro límite. La imaginación lo es.

Forma parte de nuestro grupo en “La Estación Atompunk” nuestro rincón bilingüe (Español e Inglés) en Facebook.

Únete hoy y debate sobre el futuro del pasado!



<https://www.facebook.com/groups/132607730213489/>



# DIRECTORIO DIESELPUNK



<http://dieselpunks.org/>

Web

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



<http://www.ottens.co.uk/gatehouse/gazette/>

Publicaciones



<http://el-investigador-magazine.blogspot.com/p/dieselpunk.html>



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

Podcasts



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



<http://dieselpunk44.blogspot.com/>



Blogs

<http://www.ottens.co.uk/gatehouse/>



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

**Lord K's Dieselpunk Blog**

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



<http://www.thefedoralounge.com/>

Foros



<http://www.ottens.co.uk/lounge>

Grupos de Facebook



<https://www.facebook.com/groups/SindicatoDiesel/>



<https://www.facebook.com/groups/438051679567681/>



<https://www.facebook.com/groups/327116627378763/>



<https://www.facebook.com/groups/InternationalDieselpunkDay/>



<https://www.facebook.com/DieselpunkItalianManifesto>



## “THIS IS GOOGIE ARCHITECTURE”

Por Araceli Rodríguez

Imagina un café clásico de Los Angeles en la década de los 50s, ¿ya? Apuesto a que lo has imaginado como un edificio de formas orgánicas y abstractas, con una larga barra, bancos de metal con cojinetes en piel sintética roja, las paredes de ese verde pistache característico con anuncios de neón y el piso de tablero de ajedrez.

Como si fuera una mezcla entre autos sesenteros, una pizca de futuro prometedor y luces de neón.

El nombre de la arquitectura Googie nace en California en 1949 junto con la ya demolida cafetería de nombre “Googie’s” diseñada por el arquitecto John Lautner con características arquitectónicas muy distintivas para el dueño original Mortimer C. Burton quien nombró al negocio así en honor a su esposa, Lillian K. Burton a quien cariñosamente llamaban Googie.

“Googie” se volvió el nombre de todo un estilo cuando el editor de la revista House and Home, Douglas Haskell, y el fotógrafo Julius Shulman manejaban por Los Angeles un día. Haskell insistió en detenerse al ver la cafetería y de inmediato proclamó “This is Googie Architecture”.

El nombre se popularizó gracias a un artículo escrito por el mismo Haskell y que apareció en una edición de House and Home en 1952.

La arquitectura Googie es lo que vemos en The Jetsons, las casas de formas graciosas y los edificios “futuristas” no están tan alejados de la realidad que se vivía en California durante la década de los 50s, donde cada comercio buscaba atraer la atención de los consumidores con sus llamativos diseños arquitectónicos, brindando la sensación de estar sumergido en una nueva era donde finalmente el próspero futuro prometido rodeado de tecnología y satisfacción para todos nos ha alcanzado. El Googie usa techos afilados, curvos, formas geométricas y el uso audaz de vidrio, acero y neón, también se caracterizó por sus simbólicos diseños de movimiento de la Era Espacial como boomerangs, platillos voladores, átomos y parábolas, e incluso diseños de formas libres como paralelogramos suavizados y motivos de “paleta de pintor”.

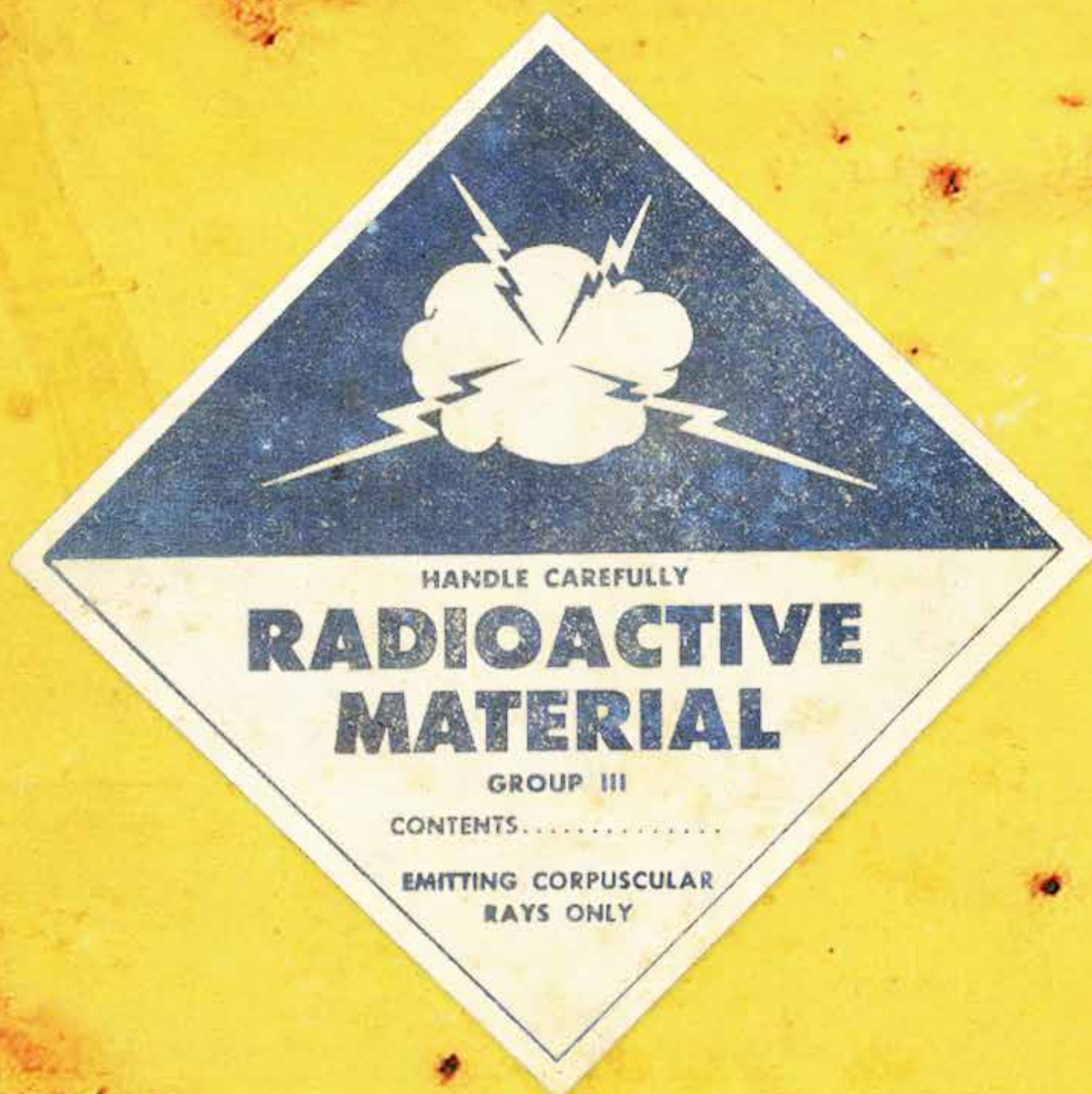
Todo esto representaba la fascinación norteamericana con la Era Espacial y el énfasis mercadológico en los diseños futuristas. Aunque como ocurrió con el estilo Art Deco, el valor del Googie comenzó a caer y se volvió algo pasado de moda por lo que muchos edificios del estilo han sido destruidos.



IDEA ORIGINAL: VON MARMALADE







**MERCENARIOS DE DIOS**  
**2014**