

# Hyperfiction,

guión

Un guión original  
de Gabriel García  
y Mauricio Loza

2023. EXT. DÍA. CASA DE GUILLERMO. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [CÁMARA HD. 1080p.]

GUILLERMO (57) aparece de espaldas sentado en una silla, frente a un espejo. Lleva una cámara BETACAM de los años 80 en la mano.

CORTAMOS A PLANO TRAS EL ESPEJO.

IMAGEN CUADRADA (CON DESTELLOS DE ESPEJO). Guillermo se acomoda frente a la cámara, mirando al espectador.

*Nota: cuando aparece el encabezado GUILLE (OFF) se refiere a la voz en off del Guillermo actual de 2023, hablando como narrador del documental. Cuando aparece el encabezado GUILLE (O.C) se refiere a la voz del Guillermo de 1984, hablando tras su videocámara.*

GUILLE (OFF)

Mi nombre es Guillermo López, y os voy a contar una historia. Quizás alguno de vosotros crea que es una ficción. En cambio, otros pensaréis que es real. Sin embargo, ambos tendréis una parte de razón.

SOBREIMPRESO: CVLTO PRESENTA

CORTAMOS A

Vídeos de la España de los 80 se entremezclan con escenas de la cámara de Guillermo de la misma época; imágenes de su familia, su padre marchándose con cámaras colgadas al cuello y libretas en la mano. Momentos cotidianos en casa. Otros son vídeos de archivo históricos: la caída del muro de Berlín, la guerra fría, etc.

GUILLE (OFF)

Mi padre fue periodista en la España de los ochenta. Su nombre era Armando López y durante aquel periodo cubrió para Radio Nacional de España un evento que tenía al mundo en vilo: el final de la guerra fría entre los Estados Unidos y La Unión Soviética. A mediados de la década, las dos grandes potencias seguían

manteniendo la tensión bélica y todos temíamos el inicio de la Tercera Guerra Mundial. Sabíamos que con las armas nucleares podría ser el final. Para todos. El fin del mundo. El Apocalipsis. Entonces yo tenía diecisiete años y, como mi padre, quería ser periodista.

CORTAMOS A

Vídeo de la facultad de periodismo enfocada desde lejos. Corte a vídeo de la entrada: estudiantes entrando alegres por la puerta principal.

GUILLE (OFF)

Pero mi nota no fue suficiente para entrar en la facultad. Fue un momento terrible para mí. Sentí que estaba decepcionado a mi familia y, especialmente, a mi padre.

Imágenes de la universidad grabadas desde el interior del coche en movimiento.

GUILLE (OFF)

Para mitigar mi frustración comencé a estudiar imagen y sonido y me hice técnico de cámara.

CORTAMOS A

1985. EXT. DÍA. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID.  
[BETACAM]

Se ve a PACO MENÉNDEZ (19) y a JUAN DELCÁN (19) de espaldas, andando por el barrio de la Ciudad de los periodistas. Van hablando y gesticulando con entusiasmo. Paco lleva un libro en la mano. Zoom al libro.

CORTAMOS A

Primer plano de la mesa de la habitación de Juan. La mano de Paco deja el libro sobre la mesa, al lado del teclado del Amstrad CPC. Se mantiene el plano del libro y se ve el título: "El nombre de la rosa".

GUILLE (OFF)

Pero, en el año 1986, en mitad de mis estudios, ocurrió algo. Dos de mis mejores amigos, Paco Menéndez y Juan Delcán me contaron algo increíble. Se iban a encerrar en una habitación de la casa de Juan para hacer "el mejor videojuego del mundo". Sería la adaptación de "El nombre de la rosa" de Umberto Eco.

CORTAMOS A

2023. INT. DÍA. ESTUDIO DE GUILLE. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [CÁMARA HD. 1080p.]

El Guillermo actual entra, cámara en mano, a su estudio; una habitación bien iluminada de unos quince metros cuadrados con una mesa pegada a la pared, la cual tiene un ordenador y una impresora. Las estanterías están llenas de libros y fotografías de familia y amigos. También hay enmarcados recortes de periódico que contienen artículos de su padre y fotografías de este en distintos escenarios relacionados con su profesión. En el estudio pueden observarse distribuidas cámaras de fotos y vídeo de épocas diferentes (de los 80 a 2023). El orden general del estudio es el de un "caos ordenado" en el que parece que Guille está en mitad de un proyecto. Hay *postit* pegados cerca de la pantalla, montones de papeles apilados cerca del ordenador, al lado del cual hay un Amstrad CPC apagado. También un par de televisores pequeños de los 80. Sobre el escritorio puede observarse una edición de "El nombre de la rosa" y varias cintas de vídeo BETACAM apiladas. Guillermo recorre el estudio con su cámara.

GUILLE (OFF)

Cuando mis amigos me contaron sus planes sentí algo especial. Reconocí aquello a lo que mi padre siempre se refería con "la llamada de una historia". Algo que sientes en las tripas y que te impulsa a ser testigo de un evento para hacer una crónica. Así que, sin pensarlo, les pregunté si podía quedarme con ellos

mientras hacían el juego. Llevaría mi cámara y grabaría todo el proceso. Sería su documentalista. Y accedieron [risas], ¡quien no va a acceder a que lo graben mientras hace lo que considera más importante en el mundo!.

Guillermo coge una de las cintas, la cual inserta en un adaptador VHS que introduce en el VCR.

GUILLE (OFF)

Conviví con ellos durante nueve meses, registrando todo aquello que creía importante.

En una de las televisiones aparecen las primeras imágenes de Paco y Juan en la habitación. Están de espaldas, sentados frente a una mesa donde hay un AMSTRAD CPC, además un montón de papeles esparcidos y pegados en las paredes, material de dibujo, revistas, mapas y libros.

GUILLE (OFF)

Cuando terminaron, recogí mis cintas y volví a casa.

1985. INT. DÍA. CASA DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. TV1. [BETACAM]

Corte a una ventana que da a la calle. Zoom y paneo posterior siguiendo la trayectoria de algunos coches y personas.

GUILLE (OFF)

Sin embargo, al repasar el material grabado, caí en la cuenta de que esa llamada interna volvió. Mi visión era demasiado personal, no había pasado suficiente tiempo y no era el momento. De algún modo, aún faltaban piezas para encajar aquella historia. Así que guardé las cintas en un cajón.

CORTAMOS A

2023. INT. DÍA. ESTUDIO DE GUILLE. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. [CÁMARA HD]

Guillermo coge otra de las cintas del montón y se queda con ella en las manos. La mira durante unos segundos mientras la gira entre sus dedos.

GUILLE (OFF)

Desde entonces han pasado treinta y cinco años y las cosas han cambiado mucho.  
Bueno, no todas.

Las dos televisiones [TV1][TV2] que hay detrás de Guillermo muestran al unísono la misma explosión de un hongo atómico.

GUILLE (OFF)

El reloj nuclear nuevamente se acerca a la medianoche y, en cierto modo, como le ocurrió a mi padre, esa alarma ha funcionado en mí como un detonante. Como un aviso de que, ahora sí, es el momento, de modo que he abierto de nuevo el cajón.

Guillermo coge el *cassette* del videojuego "La abadía del crimen" que está al lado del teclado del Amstrad, lo saca y lo introduce en la pletina del teclado del AMSTRAD CPC.

GUILLE (OFF)

La cuestión es esta: "La abadía del crimen" no solo es la historia de dos amigos haciendo el mejor videojuego del mundo, sino que, como si fuera la pieza de una enorme muñeca rusa, el juego pertenece a una historia mucho mayor que ya tiene más de dos mil años de antigüedad.

CORTAMOS A CRÉDITOS

Primeros planos de la creación del videojuego. Papeles siendo recortados, lápices dibujando personajes y abadías se entremezclan con imágenes de pantallas de ordenador presentando los distintos estados del videojuego. Código informático, dedos tecleando, etc. Mientras tanto, aparece sobreimpreso el texto que presenta a los protagonistas. La escena termina con un plano cenital que

recoge la escena completa de Paco y Juan trabajando en su habitación. Zoom lento en dirección al libro "El nombre de la rosa" apoyado cerca del teclado para después desviarse en dirección hacia la pantalla, donde se ve a Guillermo y a Adso andando sobre un fondo negro. Las caras de los amigos se reflejan en la pantalla.

SOBREIMPRESO: HYPERFICTION

2023. EXT. DÍA. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID.  
[CÁMARA HD.]

Guillermo enfoca sus pasos por la ciudad. Con un movimiento muestra que en su mano izquierda lleva una cesta de mimbre. Luego vuelve a mostrar la calle, la cual pertenece a las afueras del barrio. Cerca hay un descampado en el que transita un riachuelo urbano, el cual desemboca en un túnel de arco abovedado que se adentra en una loma. Va hacia él hasta quedarse en la entrada.

GUILLE (OFF)

(se escucha el viento  
y los sonidos de la  
calle)

Soy lo que podría llamarse en  
términos simples un cazador de  
ideas.

Guillermo entra entra en el túnel y observa un grupúsculo de hierba en el margen del riachuelo donde crece un conjunto de setas indeterminadas parecidas a níscalos. Saca un cuchillo y, con cuidado, comienza a cortarlas por la raíz y a introducirlas en la cesta. Tras esto, sale del túnel, volviendo a la calle.

GUILLE (OFF)

Siempre he pensado en las ideas  
como las habitantes de un reino  
distinto al nuestro. Un lugar  
oscuro y lóbrego, pero a la vez  
lleno de fertilidad. Por ello,  
nosotros, los buscadores de  
historias, tenemos la obligación de  
adentrarnos en él para arrancarlas  
de allí. Para raptarlas y traerlas  
a nuestro mundo, que es donde  
podrían medrar y echar una raíz más

profunda. Quizás para esto  
construimos las ficciones; como  
lugares míticos con que atraerlas  
para que salgan de su exilio y las  
habiten.

Guillermo enfoca el túnel desde fuera manteniendo el  
plano. Corte a primer plano del lugar donde estuvieron  
las setas que Guillermo acaba de cortar, donde aún quedan  
algunas. Corte a plano detalle donde se observa cómo del  
tronco cortado de las setas surgen unas esporas que se  
volatilizan y se mezclan con el aire.

GUILLE (OFF)

Sin embargo, no hace mucho, un  
grupo de personas sugirió que eran  
estas ideas quienes, en realidad,  
nos llamaban a nosotros desde su  
viscosidad. Eran ellas las que, con  
sus cantos de sirena, nos  
persuadían para que les  
construyéramos un mundo a medida,  
haciéndonos creer que lo habitarían  
a gusto, pero ocultando que, en la  
realidad, tenían un oscuro secreto,  
tan oscuro como el lugar del que  
venían. ¿Quién sabe?, quizás no sea  
yo el cazador de ideas sino sean  
las ideas las que me están cazando  
a mi...

CORTAMOS A

2023. EXT. DÍA. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. COCINA DE  
GUILLERMO. [CÁMARA HD]

Primer plano de una sartén en la que Guillermo sale  
salteando las setas. CORTAMOS A primer plano de la boca  
de Guillermo, metiéndose una pinchada de setas en la boca  
y masticando.

GUILLE (OFF)

Nuestras ficciones sólo son un  
lugar de paso, porque el destino  
final de las ideas, aquel al que  
realmente quieren llegar, es  
nuestra realidad.



Esta idea fue expuesta por primera vez por un grupo de filósofos que se hacían llamar el C.C.R.U, y la llamaron: HIPERSTICIÓN.

PASAMOS A ANIMACIÓN A.I MEZCLADA CON ANIMACIÓN TRADICIONAL

AÑO 80 d.d.C. INT. NOCHE. CUEVA DE JUAN. ISLA DE PATMOS. GRECIA

Primer plano de un charco de agua que refleja la silueta de un monje sentado. Al lado hay un grupo de setas muy parecidas a las que se acaba de comer Guillermo. Paneo hacia la izquierda. Aparece JUAN DE PATMOS (62) escribiendo en un manuscrito. Va vestido con un sallo blanco cubierto parcialmente por una túnica marrón. Su pelo y barba son largos.

GUILLE (OFF)

Nuestra historia comienza con un hombre llamado Juan que era un cristiano del año 80 d.d.C, perseguido por sus creencias y exiliado en la isla de Patmos.

Plano detalle de las setas expulsando una ráfaga de esporas que se volatilizan en el aire. Mediante un paneo, seguimos la trayectoria de estas hasta verlas entrar en las fosas nasales del monje, el cual las aspira al respirar.

ANIMACIÓN HECHA CON SILUETAS PLANAS SOBRE FONDO (AL ESTILO DE LOS ANTIGUOS TEATROS DE SOMBRAS CHINESCAS)

Imágenes de Dios acercándose a Juan y transmitiéndole la visión reveladora. Fundido a imágenes del Apocalipsis; guerra total entre hombres, cuyas siluetas fantasmales suben después de muertas, para ser recibidas por Dios en el Juicio Final.

GUILLE (OFF)

Un día, una visión se le acercó a Juan: Dios se le apareció y le dijo algo maravilloso y terrible a la vez. En el transcurso de mil años Jesucristo volvería, pero antes tendría lugar una gran guerra. La

batalla total entre el bien y el mal, la cual ocurriría en un lugar llamado Armagedón.

Juan, raptado por tal idea, la escribió en un libro al que llamaría Apocalipsis, el cual terminaría siendo, con el paso del tiempo, el que le pondría el punto final a la Biblia.

A través de los predicadores cristianos y más tarde de la misma Iglesia, la idea de Juan comenzó a hacerse más y más grande, permeando con fuerza en las mentes de la época.

Cuanto más se acercaba el año 1000 más crecía la ansiedad de los hombres que esperaban el fin del mundo.

VOLVEMOS A ANIMACIÓN ANIMACIÓN A.I MEZCLADA CON ANIMACIÓN TRADICIONAL

SIGLO VII. INT. NOCHE. MONASTERIO DE SANTO TORIBIO. CANTABRIA. ESPAÑA.

Plano general del monasterio. Zoom lento hacia la ventana, en la cual puede observarse la silueta del BEATO DE LIÉBANA (47) escribiendo sobre un atril. A su derecha hay un espejo. Zoom hacia la celda del Beato, el cual está sentado de espaldas mientras escribe. Sobre el atril hay un tintero y un montón de hojas de pergamino. Detrás puede observarse un cuenco con setas de la especie "Amanita Muscaria".

GUILLE (OFF)

Pero, fue en el siglo VII cuando nuestra idea dio su primer gran salto del mito a la realidad. Y lo hizo a través de un segundo libro. Una obra que no era sino una interpretación del propio Apocalipsis de Juan. La escribió un monje cántabro que terminó siendo conocido como el Beato de Liébana.

ANIMACIÓN HECHA AL ESTILO DE LAS ILUSTRACIONES DE LOS DIBUJOS MEDIEVALES DE LOS LIBROS ILUMINADOS MEZCLADA CON ANIMACIÓN A.I.

Sonido de espadas, fuego y hombres y caballos enfurecidos. Plano del Beato de Liébana escribiendo. Fundido a otros monjes en otros monasterios. Primer plano de distintos pergaminos siendo escritos y también iluminados, mostrando imágenes de guerra y criaturas fantásticas. Zoom hacia una de las figuras que lucha contra los cristianos: un musulmán con turbante, barba, ojos perfilados y mirada penetrante.

GUILLE (OFF)

El monje escribió aquel códice encerrado en su celda con un propósito expreso: preparar a la humanidad para la inminente llegada del fin de los tiempos. El libro causó tal furor que comenzaron a encargarse copias iluminadas del códice,; versiones que mostraban el apocalipsis con terribles imágenes que quedarían impresas para siempre en la mente colectiva del mundo cristiano.

La idea que cautivó a Juan, saltó – a través del Beato– de la palabra a la imagen, dando un paso firme en su búsqueda por convertirse en realidad. Y lo hizo a través de aquellos libros: los cristianos, obsesionados con el Apocalipsis se vieron en la necesidad de encontrar un enemigo en la Tierra. Un representante del Anticristo. Pronto lo encontraron en la fe con la que disputaban tanto el territorio como la religión: los musulmanes. El Beato se había convertido en un libro de guerra. Su mensaje era claro: la batalla entre el bien y el mal, la vuelta de Jesús y la instauración de la nueva Jerusalén sobre la Tierra: la península ibérica

VOLVEMOS A ANIMACIÓN TRADICIONAL  
SIGLO X. EXT. DÍA. MONASTERIO DE SILOS, BURGOS. ESPAÑA.

Un mapa de la península ibérica muestra sobre este la sombra de una cruz imponiéndose sobre un territorio cubierto del símbolo islámico de luna creciente y la estrella. Corte a plano general del monasterio de Silos. Corte a plano general de un monje escribiendo en un atril. Corte a plano detalle del pergamino, que muestra una serpiente de siete cabezas enroscándose y atacando a un hombre con armadura y espada.

GUILLE (OFF)

Poco tiempo antes de la llegada del año 1000 se creó una de las más enigmáticas copias que se conocen del Beato de Liébana en el monasterio de Silos, en Burgos. Un hermoso códice iluminado cuyas imágenes parecían contener en todo su esplendor el terror al Fin de los tiempos. La horrible bestia del Anticristo se retorció en forma de serpiente de siete cabezas y las Siete Plagas parecían tomar vida propia en aquellas viñetas . Aunque el año 1000 no trajo consigo el fin del mundo, aquella copia del Beato contuvo nuestra idea, esperando, quizás, un momento más propicio para salir de su hibernación.

SIGLO XIII. EXT/INT. NOCHE. MONASTERIO DE SILOS. BURGOS. ESPAÑA.

Plano detalle del monasterio. Fundido a plano general de puerta entreabierta de la que sale una mano huesuda que la abre, dando paso al rostro de Jorge de Burgos. Zoom hacia su rostro, el cual, con gesto serio, mira hacia los lados desde detrás de la puerta. Corte a plano general de biblioteca en la que la silueta de Jorge avanza con cautela. Corte a primer plano de mano de Jorge cerrando el Beato de Liébana, que está abierto en un atril. Corte a plano detalle de las manos de Jorge introduciendo el libro bajo su túnica. Corte a plano general de biblioteca, donde la silueta de Jorge avanza

rápida y sigilosamente. Corte a Plano general de la abadía italiana.

GUILLE (OFF)

Este momento tuvo lugar en el siglo XIII, cuando un monje llamado Jorge de Burgos roba este ejemplar para llevarlo a su lugar de residencia, una abadía situada en las faldas de una montaña en algún punto del norte de Italia.

FUNDIDO A

SIGLO XIII. EXT/INT. NOCHE DE INVIERNO. ABADÍA DE ITALIA.

Plano general de abadía bajo un manto de nieve. Corte a plano general de Jorge de Burgos subido en el púlpito, dando a sus hermanos una soflama incendiaria mientras gesticula enérgicamente. Plano medio de Jorge en pleno discurso.

GUILLE (OFF)

Lo que no sabían sus compañeros es que, aquel libro sería un artefacto del caos en el que viajaba escondida nuestra idea apocalíptica, deseosa de entrar a la realidad, y que Jorge se había convertido en su agente.

PASAMOS A IMAGEN REAL.

1980 INT. DÍA. DESPACHO DE UMBERTO ECO. MILÁN. ITALIA.

Plano general del despacho de Umberto Eco. Está en su escritorio de espaldas a la cámara, escribiendo en una Olivetti Lettera. Frente a él hay un espejo. Sobre la mesa hay un caos ordenado de libros, manuscritos, fotocopias y objetos medievales. En uno de los atriles que hay sobre la mesa, a su izquierda, vemos uno de esos manuscritos abierto por una página que contiene una escena del Jardín de las Delicias de Bosco donde puede observarse una seta gigante junto a un león, dos cabras y dos personas.

Zoom hacia el escritor, el cual para de escribir, saca impetuosamente la página de la máquina y la pone frente a su cara para, acto seguido, depositarla con cuidado sobre

el manuscrito que tiene a su derecha. Cuando el zoom ha llegado al montón de papeles, se puede leer el título:

L'ABBAZIA DEL CRIMINE

UMBERTO ECO

GUILLE (OFF)

Pero, ¿fue esta historia cierta? Así lo describe Umberto Eco en una de sus ficciones históricas, la cual supuestamente está inspirada en un manuscrito del siglo XIII, en el que un monje benedictino relata sus experiencias: este monje es Adso de Melk y el libro se llama "El nombre de la rosa". Aunque, cuando lo acabó de escribir, provisionalmente tenía un nombre más... convencional: L'abbazia del crimine.

CORTAMOS A

2023. EXT. DÍA. ESTUDIO DE GUILLERMO. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID.

Guillermo tiene aún en la mano el *cassette* del videojuego, el cual introduce en su caja correspondiente y la cierra. Con la otra mano coge un libro titulado "APOCALIPSIS DE SAN JUAN". Al abrirlo, en su interior hay una cavidad cuadrada recortada en las páginas de 12x6 cm. Guillermo introduce el *cassette* dentro del libro y lo cierra.

GUILLE (OFF)

Mi investigación sobre el recorrido de esta idea es la que, finalmente, me ha llevado a volver a abrir el cajón de mis viejas cintas de vídeo. Porque solo ahora me he dado cuenta de que los momentos que atrapé en ellas captaban el preciso instante en que la semilla del Apocalipsis daba un nuevo salto, y esta vez no a otro libro, sino a una realidad cuyo territorio y cuyas normas aún desconocemos del

todo: el mundo digital. Y lo haría a través de mis amigos y de su adaptación apócrifa de "El nombre de la rosa" al videojuego": "La abadía del crimen".

CORTAMOS A

APARECE SOBREIMPRESO EN PANTALLA:

## **1. APOCALIPSIS**

1985. EXT. NOCHE. CASA DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Plano general de la Ciudad de los periodistas.

APARECE SOBREIMPRESO EN PANTALLA:

"CASA DE JUAN DELCÁN. AVENIDA DE LOS PERIODISTAS. MADRID. 1985"

1985. EXT. NOCHE. ASCENSOR. PISO DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

GUILLE (19) enciende la videocámara y enfoca su imagen reflejada en el espejo del ascensor. Está vestido con una túnica marrón de franciscano, claramente sacada de una tienda de disfraces. Lleva la capucha puesta. Al estar desabrochada se ve su ropa de calle (unos vaqueros y un polo gris). Lleva un libro en la mano.

GUILLE

Año del señor de mil novecientos ochenta y cinco. Génesis. Hoy es el día en que comenzará a gestarse el videojuego más importante de la historia. La adaptación de "El nombre de la rosa" que Umberto Eco no quiere que veas.

Pone la mano sobre el espejo, abriendo los dedos y mirando fijamente al objetivo, con gesto solemne.

GUILLE

La abadía del crimen.

Eleva el libro (una edición de bolsillo de *El nombre de la rosa*) con la mano izquierda de modo que quede dentro del plano que está grabando.

GUILLE

Ya al final de mi vida de pecador,  
yo, Guillermo de *Lópezville*, me  
dispongo a dar constancia en este  
vídeo de los hechos asombrosos y  
terribles que me fue dado  
presenciar en mi juventud.

Guille sale del ascensor, cámara en mano, y avanza a oscuras por el pasillo del decimocuarto piso. Al final se ve una luz proveniente de una de las puertas de las viviendas, la cual está entreabierta. La voz de Guille se oye algo jadeante y entrecortada por estar andando a la vez que habla.

GUILLE (O.C)

Hoy... conoceremos a sus  
protagonistas: los cuales... han  
tenido a bien encerrarse en esta  
celda... sin ventanas... tal y como  
hicieron los antiguos escribas.

La mano de Guille empuja la puerta y se adentra en la casa. Al pasar al lado del aparador se detiene y dirige la cámara al espejo de este, donde vuelve a verse reflejado, para, acto seguido, pasar a enfocar al dibujo que está colgado al lado. Un boceto a lápiz en el que se observa un monje franciscano apoyando una mano en un espejo mientras mira con gesto serio al espectador. En la parte superior está escrito "La abadía del crimen".

Guille reinicia la marcha, atravesando a oscuras el salón de la vivienda y enfocando el pasillo que conduce a las habitaciones. Una de las puertas está abierta y la luz de su interior se proyecta en el suelo del pasillo. Guille avanza, entra en la habitación y enfoca su interior. Durante unas décimas de segundo se aprecian levemente dos figuras de espaldas.

CORTAMOS A

2023. INT. DÍA. CASA ACTUAL DE JUAN DELCÁN. LOS ÁNGELES.  
[CÁMARA HD]



JUAN DELCÁN

Hola, soy Juan Delcán, co-creador  
junto a Paco Menéndez de un  
videojuego de los años 80 llamado  
La abadía del Crimen.

CORTAMOS A

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE  
LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille hace un plano medio de Juan.

JUAN DELCÁN

Hola, soy Juan Delcán, co-creador  
junto a Paco Menéndez de un  
videojuego que se va a llamar La  
abadía del Crimen...

CORTAMOS A

2023. INT. DÍA. CASA ACTUAL DE JUAN DELCÁN. LOS ÁNGELES.  
[CÁMARA HD]

JUAN DELCÁN

Lo hicimos... durante nueve meses.  
Éramos muy jóvenes... cargados de  
ilusión... muy pretenciosos...  
queriendo reinventar la rueda...

CORTAMOS A

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE  
LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

JUAN DELCÁN

Vamos a hacerlo en esta habitación.  
Esperamos que no nos lleve más de  
unos meses. Y... bueno, creemos que  
va a ser un videojuego muy  
novedoso, que...

PACO MENÉNDEZ (V.O)

El mejor videojuego del mundo.

Guille hace un paneo rápido para enfocar a Paco, el cual  
mira en la dirección de Juan esbozando media sonrisa.

GUILLE (O.C)

¿Cómo dices?

PACO MENÉNDEZ

El mejor videojuego del mundo. Lo que quería decir Juan... (hace una pausa para reír un poco) ...lo que quería decir Juan es que va a ser el mejor videojuego del mundo.

Todos ríen mientras Guille hace un ZOOM OUT con la cámara para que Juan y Paco entren en plano por primera vez.

JUAN DELCÁN

Bueno, no sé si yo soy tan optimista, pero... muy bueno si va a ser, seguro.

Paco mira con complicidad a Juan sonriendo y manteniéndole la mirada en silencio durante unos segundos. Juan le corresponde, sonriendo igualmente.

GUILLE (O.C)

Bueno, entonces, a ver. Contadme. ¿De qué va este videojuego? ¿En qué consiste? ¿Qué queréis conseguir?

JUAN DELCÁN

Bueno, creo que es mejor que esto te lo explique Paco, que la idea ha sido suya...

Guille hace un ZOOM IN a Paco, el cual entrecruza los dedos y mira hacia arriba apretando los labios y cogiendo aire para contestar.

PACO MENÉNDEZ

Vale... "La abadía del crimen" es una adaptación de "El nombre de la Rosa", que es un libro de Umberto Eco, un escritor italiano. Este libro se sitúa en la edad media, en el siglo XIII, en una abadía de Italia donde algunos monjes comienzan a morir misteriosamente, y el abad decide

llamar a un fraile franciscano muy inteligente que se llama Guillermo, para que investigue el caso.

GUILLE (O.C)

Vaya, qué casualidad...

Paco asiente con la cabeza con media sonrisa.

PACO MENÉNDEZ

Y, bueno, Guillermo llega con su discípulo Adso, que es otro monje muy joven, y los dos se ponen a investigar.

GUILLE (O.C)

Ahá... pero, ¿por qué mueren los monjes? ¿Quién es el asesino?

PACO MENÉNDEZ

Bueno, eso no te lo puedo decir porque entonces ya no tendría gracia.

Guille hace un paneo para enfocar a Juan.

JUAN DELCÁN

Claro, se estropearía el misterio. Pero sí te podemos decir que en esa época algo así era muy mala señal. Como un mal presagio.

GUILLE (O.C)

¿Por qué?

JUAN DELCÁN

Bueno, entonces todo el mundo (los cristianos, por lo menos) estaban obsesionados con el fin del mundo y... Ya sabes, la llegada del Anticristo, la batalla entre el Bien y el Mal...

GUILLE (O.C)

Pero, ¿por qué era una mala señal?

JUAN DELCÁN

Bueno. Había un monje viejo y ciego  
en la abadía qué...

Paco le da a Juan un manotazo en el brazo mientras le  
mira abriendo mucho los ojos. Guille hace un paneo rápido  
para captar este gesto y volver inmediatamente a Juan.

JUAN DELCÁN

¡*Tranqui, tranqui*, que no voy a  
decir nada, tronco!

Paco sigue en silencio con el mismo gesto, el cual acaba  
endulzando al levantar las cejas y sonreír levemente.  
Acto seguido se echa el dedo índice a los labios en señal  
de silencio. Guille hace ZOOM OUT para volver a enfocar a  
ambos en plano.

PACO MENÉNDEZ

(mirando a Guillermo)

Corta esa parte, mejor. Por si  
acaso.

GUILLE (O.C)

Bueno, no os preocupéis que este  
vídeo no saldrá a la luz hasta que  
viváis en Hollywood y nadéis en  
dinero.

Todos ríen.

PACO MENÉNDEZ

Ah, no, yo a Estados Unidos no voy  
ni loco. Mejor me quedo aquí.

(Vuelve la mirada a  
Juan).

Bueno, sigue, pero ojo con lo que  
dices, ¿eh?

JUAN DELCÁN

*Tranqui, tranqui...*

Bueno, como decía, uno de los  
monjes de la abadía, que se llamaba  
Jorge y que era muy viejo y ya  
estaba ciego, estaba obsesionado  
con el fin del mundo y no paraba de  
decírselo a todos los monjes. Que  
el fin está cerca, que va a llegar

el Anticristo y todo eso... Además,  
¡este monje era español!

GUILLE (O.C)

No jodas.

PACO MENÉNDEZ

Sí, venía de... Joder, de dónde era...

JUAN DELCÁN

De Silos, del monasterio de Silos,  
en Burgos. De hecho en el libro lo  
llaman Jorge de Burgos.

CORTAMOS A

2023. EXT. DÍA. MONASTERIO DE SILOS. BURGOS. ESPAÑA.

SOBREIMPRESO: "RAYCO GONZÁLEZ. PROFESOR DE SEMIÓTICA EN  
LA UNIVERSIDAD DE BURGOS Y DISCÍPULO DE UMBERTO ECO".

Rayco aparece sentándose, en silencio. Un técnico de  
sonido le coloca el micro. Se peina un poco. Se acomoda  
en el asiento y mira distraído a su alrededor.

CORTAMOS A

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE  
LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

PACO MENÉNDEZ

(Abriendo mucho los  
ojos y levantando las  
manos, tratando de  
imitar la voz de un  
viejo)

¡El Apocalipsis!

CORTAMOS A

Entrevista a Rayco González. Doctor en filosofía por la  
U.C.M de Madrid

*(Nota: en el metraje final no se escucharán las preguntas  
sino las respuestas del entrevistado. Las respuestas a  
estas preguntas no estarán necesariamente en este  
segmento o en este orden y su lugar se definirá en la  
edición final)*

1. En *El nombre de la rosa* el apocalipsis está íntimamente ligado al milenarismo, ¿De dónde viene el interés de Eco en los movimientos heréticos y milenaristas como los joaquinistas, los espirituales y los fraticelli?

2. Por fuera del contexto histórico milenarista, ¿cuál era la relación de Eco con la idea del fin del mundo?

3. En *El nombre de la rosa*, dentro del laberinto, encontramos varias copias de apocalipsis hispanos, entre ellos del Beato de Liébana, ¿Por qué el interés de Eco en las interpretaciones hispanas del Apocalipsis?

4. Otra idea muy interesante de la novela es la biblioteca como imagen del mundo, que Eco toma de Jorge Luis Borges (*La biblioteca de Babel*), del que se ha señalado su ceguera y siempre se ha dicho que tiene su trasunto en el personaje de Jorge de Burgos, que también es ciego. ¿Son estos reflejos de la realidad intencionales, es decir, la novela intenta ser un espejo del mundo?

5. En un punto de la novela se menciona la idea de que la abadía podría ser un espejo del mundo. Dados los reflejos entre la novela y nuestra realidad ¿Podría la abadía ser considerada un espejo del mundo medieval?

6. Hablando de espejos, ¿que importancia tiene que sea precisamente un espejo el que sirva de entrada al centro del laberinto? ¿Podría decirse que es la entrada a otro mundo o al "siguiente nivel" en la jerga de los videojuegos?

7. Ahora, ¿si la biblioteca es la imagen del mundo, qué vendría a ser el laberinto que la recorre?

7a. Por lo menos desde Borges el espejo y el laberinto aparecen juntos, como si se tratara de una constelación de ideas inseparables. ¿Por qué se manifiestan las ideas en estas constelaciones y parecen transmitirse en estos racimos?

8. Umberto Eco fue uno de los originadores del término *hiperrealidad*, incluso antes que Jean Baudrillard, quien desarrolló el concepto desde la filosofía. ¿cómo podría definirse la hiperrealidad desde el punto de vista de Eco?

9. Ya en los setentas Eco habló de la *hiperrealidad* como una tendencia de la cultura norteamericana. Ahora que esta ha engullido a todo el planeta a través del capitalismo y los medios de comunicación, ¿cuáles son las consecuencias?
10. Si la *hiperrealidad* conlleva la confusión de lo falso y lo verdadero y lo real y lo ficticio ¿Podríamos decir que al combinar a la perfección lo histórico con lo ficticio, *El nombre de la rosa* es ya no una *hiperrealidad* sino una *hiperficción*?

CORTAMOS A

Entrevista a Rebecca Romney, experta en libros antiguos

*(Nota: en el metraje final no se escucharán las preguntas sino las respuestas del entrevistado. Las respuestas a estas preguntas no estarán necesariamente en este segmento o en este orden y su lugar se definirá en la edición final)*

1. I understand you have had a deep and lasting relationship with Umberto Eco's work. How did you come across his books and why was it so relevant to you?
2. In *The Name of the Rose*, Eco speaks of the Abbey's library as a place where an imperceptible dialogue takes place, a centuries long dialogue between parchments and books that have survived the deaths of those that produced them. Adso sees books and their ideas as if they were somewhat alive. ¿Do you believe the ideas we leave behind in our books, the worlds we imagine in them, can end up changing this world?
3. What do you think was Eco's relationship with the idea of the end of the world?
4. Inside the labyrinth, in *The Name of the Rose*, we find several copies of Hispanic apocalypses, among them the *Beatus of Liébana*. Why Eco's interest in the Hispanic interpretations of the apocalypse?
5. What is the importance of the *Beatus of Liebana's* commentary within the apocalyptic genre?

6. Another very interesting idea in the novel is the library as an image of the world, which Eco takes from Jorge Luis Borges (The Library of Babel), whose blindness has always been said to have its double in the character of Jorge de Burgos, who is also blind. Are these reflections of reality intentional, that is, does the novel try to be a symbolic mirror of the world?

7. At one point in the novel the idea that the abbey could be a mirror of the world is mentioned. Given the reflections between the novel and our reality, could the abbey be considered a mirror of the medieval world?

8. Speaking of mirrors, how important is it that it is precisely a mirror that serves as the entrance to the center of the labyrinth? Could it be said that it is the entrance to another world or to the "next level" in videogame jargon?

9. Now, if the library is the image of the world, what would the labyrinth that runs through it be?

10. At least since Borges, the mirror and the labyrinth appear together, as if they were a constellation of inseparable ideas. Why do you think ideas manifest themselves in these constellations and seem to be transmitted in these clusters?

SOBREIMPRESO:

## **2. GÉNESIS**

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille está en el suelo. Ha apoyado en la mesa su videocámara, enfocando en contrapicado las figuras de Paco y Juan.

Juan extiende sobre la mesa un papel tamaño A1, formado por otros papeles más pequeños, pegados entre sí con celo. Son amarillos y contienen una cuadrícula milimetrada roja en la que está dibujados lo que parecen planos de abadías, donde están señalados los distintos compartimentos.



Paco y Juan se quedan un rato mirando el plano, en silencio.

GUILLE (OFF)

Si el Apocalipsis era el fin del Mundo y se encontraba al final de La Biblia, el Génesis era el origen de todas las cosas y se encontraba al principio. Comenzaba con esta frase:

"Cuando en el principio creó Dios los cielos y la tierra, siendo la tierra indomable e informe, Dios dijo: ¡Hágase la luz!"

Volvemos a la mesa en el cuarto de Juan

JUAN DELCÁN

Entonces todo ocurriría en el interior.

Ambos quedan de nuevo en silencio.

PACO MENÉNDEZ

Sí, todo ocurre en el interior.

Un nuevo silencio.

CORTAMOS A

1985. INT. DÍA. SALÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille enfoca desde atrás a Paco, que está mirando por la ventana. Sus brazos cuelgan lánguidos, pero de vez en cuando los contrae y hace un gesto con las manos, como si estuviera escribiendo en un teclado ficticio.

CORTAMOS A

1985. INT. NOCHE. SALÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille está detrás de la mesa, grabando en contrapicado a Paco y a Juan.

Ambos miran el mapa en silencio durante unos segundos.

JUAN DELCÁN  
La biblioteca es la única en  
diagonal.

Quedan de nuevo en silencio.

PACO MENÉNDEZ  
Y el centro es un octógono.

Nuevo silencio.

PACO MENÉNDEZ  
Tenemos que girarla.

JUAN DELCÁN  
¿Y el octógono?

PACO MENÉNDEZ  
También.

Nuevo silencio.

GUILLE (O.C)  
¿Qué os pasa?

Paco responde sin levantar la mirada del mapa.

PACO MENÉNDEZ  
No podemos pintar diagonales.

GUILLE (O.C)  
¿En el mapa?

PACO MENÉNDEZ  
Sí.

Nuevo silencio. Guille hace un ZOOM IN lento hacia la  
cara de Paco.

GUILLE (O.C)  
¿Por qué?

PACO MENÉNDEZ  
Porque desperdiciaríamos espacio.

Nuevo silencio. Guille hace un ZOOM OUT volviendo a meter  
a ambos en plano. Paco garabatea en el aire con la mano  
mientras mira el plano fijamente.

PACO MENÉNDEZ

Porque desperdiciaríamos memoria.  
Si todas las torres son  
ortogonales... encajan bien, como las  
piezas de un puzzle, pero si  
metemos un edificio en diagonal nos  
quedarían espacios vacíos que no  
podríamos aprovechar.

GUILLE (O.C)

¿Desperdiciáis memoria?

PACO MENÉNDEZ

Sí, del equipo.

GUILLE (O.C)

Pero, en qué sentido. ¿Los  
ordenadores tienen poca memoria?  
¿Se olvidan de cómo son los mapas?

Paco sonríe tratando de ahogar una carcajada, todo ello  
sin levantar la mirada del mapa.

PACO MENÉNDEZ

No, a ver. Memoria es capacidad de  
almacenamiento.

Paco deja la mirada perdida en el mapa mientras se queda  
pensativo.

PACO MENÉNDEZ

A ver, imagina que tienes que crear  
el Mundo, pero en vez de todo el  
universo solo tienes... solo tienes  
una parcela de mil metros  
cuadrados...

(dibuja un cuadrado  
imaginario en el aire  
con la vista perdida  
en el mapa)

...y tienes que meterlo todo ahí:  
los hombres, los animales, los  
árboles, el cielo, las nubes... todo  
ahí. Bueno, pues esa parcela son  
los sesenta y cuatro *kas* que  
tenemos para meter todo este mundo.  
Entonces tenemos que optimizar el  
espacio todo lo posible.

Se hace un silencio mientras Paco continúa con la mirada perdida en el plano. Entonces estira los brazos y, poniendo las manos sobre el mapa, se apoya sobre ellos.

GUILLE (O.C)

¿Te sientes como Dios?

Paco, sin cambiar un centímetro su postura, desvía su mirada del mapa para posarla sobre Guille, levantando las cejas. Mantiene la mirada unos segundos y sonríe sin abrir la boca, expulsando el aire por la nariz. Entonces vuelve la cabeza hacia sí, negando con ella y sin dejar de sonreír.

JUAN DELCÁN (O.C)

El Dios de un pequeño mundo. No está mal, ¿no?

Paco vuelve a mirar el plano fijamente.

PACO MENÉNDEZ

No soy ningún dios. Solo soy un programador. Brillante, pero solo un programador. (Sonríe con malicia mirando a Juan).

PASAMOS A

Se superponen imágenes de Paco y Juan en distintos momentos de los primeros días de creación del video juego: desplegando mapas, abriendo cuadernos, garabateando y hablando entre ellos.

GUILLE (OFF)

Al menos en la época que conocí a Paco y a Juan, no eran unos tipos religiosos. Más bien todo lo contrario. Paco, aunque entusiasta y afable con el personal, tendía a ser muy racional y calculador. Ahora, con el paso del tiempo, no puedo evitar volver a ver un cierto atisbo espiritual detrás de su discurso. Supongo que la

informática era el modo de Paco de entender el mundo, de ordenarlo. Y es que el mundo, el cosmos, es literalmente eso, un "orden". En cierta manera, creo que ambos estaban creando una realidad desde cero. El trabajo de desarrollar un mundo a la medida era mucho más complejo que el de videojuegos previos, donde la finalidad era avanzar en línea recta, eliminar los obstáculos que te impedían llegar a tu meta, y llegar. Sin más.

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

Mauricio Loza. Escritor de "Los perros de de Acteón" y "Contra el transhumanismo".

Preguntas:

1. ¿Qué es el gnosticismo?
2. ¿Por qué el gnosticismo es útil a la hora de explicar la ciencia y la tecnología?
3. ¿Por qué si la religión y la tecnología usualmente se les considera como opuestas aparecen este tipo de coincidencias?
4. ¿Por qué la programación de un videojuego podría parecer un acto mágico o religioso?
5. ¿Qué es el transhumanismo?
6. ¿De dónde viene la idea de construir un Dios o de convertirnos en dioses?
7. ¿Entonces la idea de ser dioses es inseparable de la de poder crear una representación que sea indistinguible de la realidad?

PASAMOS A

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille, subido en una silla, enfoca las coronillas de Paco y Juan mientras trabajan sobre el plano del laberinto. Juan, con la punta de un lápiz, pero sin llegar a tocar el papel, avanza de distintas maneras por las calles de unos cuantos laberintos abocetados que ambos tienen dibujados.

FUNDIDO A

Guille, subido en una silla, enfoca desde atrás a Juan mientras este mira por la ventana. Frente a él se encuentra la calle, donde se ve a lo lejos gente y coches pasando.

CORTAMOS A

Guille graba a Juan garabateando en un cuaderno con papeles cuadriculados. En él hay unos acetatos transparentes pegados que, a modo de pestañas, descubre para mostrar los dibujos que hay debajo.

GUILLE (O.C)

¿Qué estás haciendo?

JUAN

Estoy diseñando a los personajes de la abadía.

Guille se acerca para hacer un primer plano del cuaderno. Juan sigue dibujando sin levantar la vista.

GUILLE (O.C)

¿Quién es?

JUAN

Este es Berengario. Uno de los monjes.

GUILLE (O.C)

¿Por qué tienes que hacerlo en cuadraditos?

JUAN

Se llaman *pixels*. Son como las unidades más pequeñas que un gráfico puede mostrar en el ordenador.

GUILLE (O.C)

¿Como los átomos?

JUAN

Bueno, no exactamente, pero algo así. Al final no se pueden dividir, de modo que son algo parecido a los "ladrillos" con los que se construyen los gráficos.

GUILLE (O.C)

Ahá.

JUAN

Es algo así como estar haciendo un mosaico romano, pero aquí solo hay dos colores posibles: blanco o negro.

Pasamos a un plano en el que Juan ha dibujado en una libreta pequeña las distintas figuras de Guillermo de Baskerville andando, de modo que al pasar sus hojas rápidamente, obtenemos la ilusión de verlo en movimiento.

GUILLE (OFF)

En los últimos años he tenido la sensación de que, en parte, se recordará a Paco y a Juan como unos de los pioneros en el desarrollo de pequeñas "inteligencias artificiales". Como si hubieran descubierto en el mar de lo digital una de las primeras sopas precámbricas y hubieran insuflando a sus personajes la chispa necesaria para que comenzaran a dar sus primeros pasos.

Vemos distintos planos de la pareja trabajando sobre el papel. Hablando, garabateando y discutiendo sobre el trabajo

GUILLE (OFF)

Para mí tenía sentido que se sintieran como dioses, o por lo menos como demiurgos.

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

Profesor Fernando Sáez Pérez. Profesor titular en el Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial (U.C.M) Madrid.

Preguntas:

1. Para los años ochenta, ¿qué tan desarrollado se encontraba el campo de la inteligencia artificial?
2. ¿Cuánto de este conocimiento se aplicaba a los videojuegos, en particular a los *non-player characters* (o personajes que no juegan) como los que vemos en *La abadía del crimen*?
3. ¿Podríamos decir que *La abadía* fue pionera en la programación de este tipo de comportamientos en sus personajes?
4. Según entiendo la inteligencia artificial de la época era muy limitada, muy rígida, pero esto ha venido cambiando en las décadas más recientes. ¿Cómo han afectado los avances del campo el comportamiento de los personajes de los videojuegos actuales?
5. Hasta donde sé, la inteligencia artificial aplicada a los videojuegos es un campo de desarrollo aparte de la IA académica que se basa mayormente en técnicas como búsqueda de caminos y diagramas de árbol de decisión, ¿qué otras técnicas de inteligencia artificial han estado involucradas en la historia de los videojuegos?
6. Luego de retirarse del mundo de los videojuegos, Paco Menéndez se dedicó a otros proyectos, entre ellos el desarrollo de una memoria matricial inteligente que bautizó como PALOMA. ¿Qué es esta tecnología y por qué cautivó la atención de Paco?

CORTAMOS A

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Vemos la imagen de la pantalla del Amstrad CPC, donde aparece Guillermo de Baskerville andando por la Abadía.



GUILLE (OFF)

La abadía del crimen daba al traste con la linealidad de los videojuegos previos. Le dio al jugador uno de los primeros mundos abiertos, donde el avatar de éste podía moverse con relativa libertad. Y es que un mundo abierto es un mundo en el que uno puede perderse. Un laberinto sin muros. O quizás uno con muros digitales...

VOLVEMOS A

ENTREVISTA AL PROFESOR FERNANDO SÁEZ PÉREZ

7. Tal vez una de las características más particulares de *La abadía del crimen* es la de ser uno de los primeros mundos virtuales abiertos donde el jugador podía moverse, dentro de unos límites, a su antojo, donde podía recoger pistas en una abadía y un laberinto para resolver un crimen. ¿Qué tan difícil fue empacar todo este mundo en 64K?

8. Hace unos años leí que estaban usando el mundo de *Minecraft*, un mundo virtual abierto, como campo de entrenamiento para que inteligencias artificiales desarrollen una representación interior de un espacio tridimensional con miras a tareas más complejas como manejar un coche tele-dirigido. ¿Qué tan probable es que una inteligencia pueda desarrollar estas capacidades valiéndose de un ambiente virtual como el de un videojuego?

9. Por otro lado he leído que la inteligencia artificial también está siendo aplicada para aprender cómo juega la gente videojuegos y así para poder sumergirla más en ellos. ¿Estas implicaciones éticas de la IA están siendo contempladas por los desarrolladores?

PASAMOS A

SOBREIMPRESO:

### 3. LOS HECHOS

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID [BETACAM]

Guille enfoca a la pantalla del ordenador en la que Paco está trabajando. Consigue enfocar el reflejo de Paco en ella, de modo que las líneas de código se superponen sobre el reflejo de su cabeza. Entonces la pantalla da un salto y aparece la figura de Guillermo de Baskerville andando, sin fondo alguno. Solamente su figura.

GUILLE (O.C)

¿Quién es?

PACO

Guillermo de Baskerville.

GUILLE (O.C)

Por fin le has dado vida.

PACO

Bueno, solo estoy replicando lo que me ha pasado Juan. En realidad yo solo programo la secuencia para que las distintas imágenes formen una animación.

GUILLE (O.C)

¿A dónde va?

PACO

A donde tú le digas.

Se hace un silencio mientras Guille mantiene durante unos segundos el plano de Guillermo de Baskerville moviendo las piernas como si estuviera andando, pero sin moverse de su sitio.

CORTAMOS A

Guille enfoca a Juan, que está con una escuadra y un cartabón haciendo líneas paralelas sin parar. Hace un ZOOM IN hasta que el lápiz prácticamente queda desenfocado y apenas puede apreciarse un movimiento mecánico de varios elementos informes, los cuales reconocemos solamente porque hace unos segundos tuvimos un plano general de la escena.

CORTAMOS A

Guille enfoca por la ventana del salón hacia el exterior. Poco a poco va haciendo ZOOM IN hacia la calle, hasta detenerse en las personas que están paseando.

GUILLE (O.C)

¿A dónde van?

CORTAMOS A

Guille enfoca al espejo de la habitación, donde capta el reflejo de Paco y Juan trabajando en la mesa. Cambia el ángulo de la cámara de modo que entra en plano tanto la escena como el reflejo de esta, quedando duplicada la imagen.

GUILLE (OFF)

La copia de la copia de la copia. Mis amigos estaban creando una recreación de la visión que había tenido Umberto Eco sobre la visión que había tenido el monje Adso de Melk, el cual, a su vez, no dejaba de observar el mundo a través de los ojos de su maestro. Maestro que aprendió a observar la vida gracias a la visión subjetiva de tantos otros maestros siglos atrás. Esta historia, cada vez más se parecía a una muñeca rusa donde un evento está contenido a su vez dentro de otro. Viéndoles trabajar no podía evitar preguntarme ¿Cuánto hay en este videojuego de "El nombre de la rosa" y cuánto de sus propias visiones? Sin duda, aunque aquellos monjes formados por pequeños cuadraditos digitales pretendían ser una réplica de los que anduvieron entre las páginas de Umberto Eco, en realidad no lo eran. Del mismo modo que nosotros no somos nuestros padres ni ellos nuestros abuelos. Había algo terriblemente original en lo que estaban haciendo, pero entonces era incapaz de expresarlo con palabras.

CORTAMOS A

Juan está sentado en una silla, con el objetivo de ser entrevistado. Sostiene el dibujo que al principio del metraje estaba colgado en la entrada, y en el que está representado (aún en blanco y negro) un monje con la mano en un espejo.

GUILLE (O.C)

Bueno, entonces esta va a ser la portada del videojuego, ¿verdad?

JUAN DELCÁN

Efectivamente. Bueno, falta hacer la versión a color, que será más grande, pero sí. Será más o menos así.

GUILLE (O.C)

¿Qué representa?

JUAN DELCÁN

Es Guillermo de Baskerville, el monje protagonista poniendo la mano en un espejo. No voy a explicarlo porque si no terminaría desvelándote toda la trama, pero... sí puedo decirte que el espejo en general es un objeto muy importante en el libro, y también lo es en el videojuego.

GUILLE (O.C)

¿Por qué?

JUAN DELCÁN

Bueno, el espejo representa el otro lado. Es el reflejo de nosotros mismos, pero la imagen que nos devuelve no es exactamente la nuestra... No sé si me estoy explicando con claridad.

GUILLE (O.C)

(Haciendo un silencio)

Mmm... ¿A qué te refieres con que no somos nosotros? ¿Es otra persona quien está reflejada?

JUAN DELCÁN

No, no, sí somos nosotros. Pero una parte que conocemos menos.

(Juan mira hacia arriba mientras aprieta los labios y suelta aire por la nariz). Lo que vemos al otro lado del espejo es real, pero es una realidad distinta a la que conocemos. Es como estar mirando un sueño.

CORTAMOS A

2014. INT. DÍA. CONFERENCIA RETROBARCELONA. SIMPOSIUM DE VIDEOJUEGOS RETRO EN LA QUE JUAN DELCÁN FUE INVITADO PARA HABLAR DE *LA ABADÍA DEL CRIMEN*. BARCELONA. ESPAÑA.

Juan aparece en una mesa de conferencias hablando con su entrevistador.

JUAN DELCÁN

Los espejos son algo que me ha apasionado de toda la vida. Es una cosa que no acabo de entender. Fíjate, hemos lidiado con espejos desde que somos pequeños y lo damos ya por hecho. Un espejo es un espejo. Osea, te ves reflejado y ya está. Pero, ¡qué coño! O sea, ¡eso es la hostia! Si lo piensas es como si fuera un mundo detrás de lo que estás viendo. Es una cosa que no acabo de entender, ni cómo funciona ni por qué funciona, simplemente lo llevamos a cabo...

CORTAMOS A

1985. 15:35 DE LA TARDE. INT. DÍA. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille enfoca al sofá del salón donde se encuentran Paco y Juan. Paco está tumbado boca arriba, medio adormilado y moviendo los dedos en el aire, como si estuviera tecleando.

Guille hace un paneo y enfoca al sofá de al lado, donde Juan está tumbado también boca arriba, pero se ha quedado dormido. Entonces Guille hace un ZOOM IN hasta que la cara de Juan ocupa toda la pantalla. Guille graba durante unos segundos la cara de Juan, el cual solo aspira y espira levemente.

FUNDIDO A  
SUEÑO DE JUAN (ANIMACIÓN)

Juan se encuentra en una habitación blanca, donde el color es tan brillante que parece no haber paredes, salvo por la presencia de un espejo en una de ellas. Hay algunas estanterías, también blancas, con elementos oscuros en ellas; son artilugios mecánicos cuya funcionalidad desconocemos. El espejo es aproximadamente de 70 x 50 cm y tiene un marco barroco pintado de dorado.

JUAN DELCÁN VOZ DE RETROBARCELONA  
(OFF)

Paco, en 1999 se me apareció en un sueño. Y en este sueño, él me llevaba de la mano a una habitación futurista...

Juan está vestido con pantalón, jersey, zapatillas blancas y un gorro también blanco. Va andando lentamente hacia al espejo. Se sitúa frente a él, estira la mano y la introduce en el cristal. Su brazo entra, generando una especie de ondas similares a las que se producirían si estuviera metiendo el brazo en el agua. Sin embargo, estas ondas son *pixeladas* y hacen que la imagen sufra leves distorsiones, en forma de *glitch*. Juan saca el brazo lentamente, como si tuviera algo en la mano. Al sacarla parcialmente, vemos durante unas décimas de segundo algo parecido a un cuerpo de ave de plumas blancas. La imagen se corta sin darnos tiempo a concretar qué es.

JUAN DELCÁN VOZ DE RETROBARCELONA  
(OFF)

...y al poco me desperté. Esto fue... Bueno, hace casi quince años. Desde entonces he estado cogiendo todo tipo de *data*, porque yo sé que eso va a llegar. Que vamos a tener espejos virtuales. Hay una especie

de *pseudo*... Hay una colección de elementos que están acercando la cosa por ahí. Es por esto que tengo fascinación con los espejos. La portada del juego, los que habéis tenido la oportunidad de verlo, es Guillermo con la mano apoyada en un espejo mirándote fijamente, y de alguna forma de lo que está hablando es... de la dualidad de lo que nosotros consideramos "lo real".

CORTAMOS A

1985. 15:35 DE LA TARDE. INT. DÍA. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID.[BETACAM]

Guille enfoca en un primer plano la cara de Juan, que abre los ojos, porque se acaba de despertar. Guille se levanta para enfocar el gran espejo horizontal que hay sobre el sofá y así poder meter en plano a Juan tumbado, pero también el reflejo de Paco.

Durante unos segundos Juan se queda pensativo, mirando hacia arriba. Entonces ladea la cabeza y mira en dirección a Paco. Guille hace ZOOM IN hacia la cara de Paco hasta tomar un primerísimo plano. Él sigue despierto, boca arriba, pensativo y esta vez con las manos cruzadas y apoyadas en la cara. Entonces percibe el movimiento de Juan, gira la cabeza y le mira, dedicándole una sonrisa. Guille hace un paneo para coger un primerísimo plano de la cara de Juan. Este sonrío también. Guille hace ZOOM OUT y vuelve a meter a ambos en un plano general. Los dos mantienen la mirada durante unos segundos.

FUNDIDO A

Se suceden imágenes de Paco mientras programa en el ordenador. Líneas de código sobre fósforo verde corren con rapidez mientras escribe.

GUILLE (OFF)

En aquel momento, mucho más que ahora, ver a alguien programar era cosa de magia. Me resultaba complicado encontrar la relación entre aquellas líneas de código y

lo que pasaba en el videojuego. En mi cabeza funcionaba como un gran conjuro que hacía que todo se pusiera en funcionamiento. En el año 1988, un año después de que saliera a la venta "La abadía del crimen", se creaba la Organización del Genoma Humano "Human Genome Organisation" (HUGO) cuyo objetivo era el mapeo del genoma, o, dicho de otro modo, la observación de las instrucciones que cada ser humano tenemos en nuestro interior y que determinan en gran parte lo que somos y lo que hacemos. Algo muy parecido a lo que, a su modo, estaba haciendo Paco.

Esas líneas de código son los genes de Guillermo, de Adso, de Berengario. Determinan lo que son y lo que van a hacer en cada momento. Estos monjes, sin embargo, tienen una actividad limitada. Algo parecido a lo que haría uno de aquellos primeros protozoos en la sopa precámbrica: avanzar, comer, dormir... Sin embargo, ¿qué ocurriría si, como con esos primeros seres vivos les dejamos evolucionar?

CORTAMOS A

ENTREVISTA AL PROFESOR FERNANDO SÁEZ PÉREZ

10. ¿Si dejásemos a inteligencias artificiales habitando dentro del mundo virtual de un enorme videojuego, sería posible que estas evolucionaran a su manera, que empezaran a desarrollar habilidades que sus creadores no podrían prever hasta llegar al escenario del "fantasma en la máquina"?

CORTAMOS A

1985. INT. DÍA. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Imágenes de Paco programando y Juan dibujando. Ambos están en la misma mesa y de vez en cuando hablan, dirigen



sus miradas al dibujo o a la pantalla en función de su necesidad.

GUILLE (OFF)

Como dioses pioneros de lo digital, mis amigos estaban marcando las pautas para crear una especie de "vida" digital. Si pensáis que estoy siendo exagerado, permitidme que os muestre el significado de la palabra "vida" según la *Wikipedia*: "El término vida desde la biología [...] implica las capacidades de organización, crecimiento, metabolización, respuesta a estímulos externos, reproducción (en algunas definiciones) y muerte". Ahora, permitidme mostraros a Jorge de Burgos.

Vemos un montaje de imágenes del monje Jorge en la pantalla, haciendo el movimiento de andar sin moverse del sitio.

GUILLE (OFF)

Jorge come, responde a estímulos externos, se organiza, se reproduce (bueno, no se reproduce porque es un monje) y muere. Según nuestra lógica digital, los monjes de "La abadía del crimen" están vivos. Y no sólo eso, sino que también tienen un código interno que define su comportamiento. Entendiendo esta analogía ¿qué son entonces Paco y Juan?

CORTAMOS A

Guille enfoca al espejo de la habitación de Juan, donde se ve el reflejo de ambos amigos trabajando. Entonces hace un paneo para volver a la escena real. Se acerca a Paco, que está escribiendo código.

GUILLE (O.C)

¿Qué haces?

PACO  
Escribo las rutinas de los  
personajes.

GUILLE (O.C)  
¿Qué significa eso?

PACO  
Programo su comportamiento. Les  
digo qué tienen que hacer  
dependiendo del momento y el  
escenario en el que estén.

GUILLE (O.C)  
¿Y quién te ha programado a ti?

Paco entonces queda un rato en silencio. Después levanta  
las cejas y ladea la cabeza.

PACO MENÉNDEZ  
No lo sé. Mis padres, supongo.

GUILLE (O.C)  
¿Crees en Dios?

Paco mira a la cámara con media sonrisa.

CORTAMOS A

Guille enfoca en primer plano a la pantalla, donde  
aparecen los monjes situados en el altar mayor. En la  
pantalla inferior aparece el texto "Oremos". Entonces  
hace ZOOM OUT para meter en plano la cabeza de Paco, la  
cual se ve desde atrás.

GUILLE (O.C)  
¿A quién están rezando?

Guille mantiene el plano durante unos segundos.

PACO  
Bueno. Se supone que rezan a Dios.  
(Continúa tecleando).

CORTAMOS A

Entrevista A Mauricio Loza

8. ¿Cómo sería un Dios Digital? ¿Podría Google o alguna otra inteligencia artificial convertirse en lo que los humanos entendemos por dios?

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

Entrevista a Rodney Ascher. Creador de "A glitch in the Matrix", "The Nightmare". "Room 237", etc.

1. In a nutshell. What is simulation theory?

2. In a way, I see simulation theory as inseparable from popular culture, especially videogames and science-fiction. Why do you think it is gaining more traction with the public lately? I'm thinking along the lines of your documentary as well as in Black Mirror's San Junipero, for example.

3. So, what do you think is the appeal of this theory for people right now?

4. I understand that the goal of *A glitch in the matrix* was to present many points of view regarding the hypothesis. But do you personally believe that we are living in a simulation?

5. Since videogames are simulations, they are especially well-suited to explain simulation theory. What impact do you think videogames have had on the rise of this theory?

6. The idea of devising a game so real that is indistinguishable from reality has a lot to do with becoming gods ourselves, so, in a way, whoever it was that programmed and designed the simulation we are living in must be our God. "The Programmer" or "architect" so to speak. This is a heavily creationist and monotheistic account of reality. Do you think that simulation theory is culturally biased?

7. To me, the idea that we are living in a simulation has an evident relationship with certain Western religious ideas, such as gnosticism which posits that we are living in a false creation devised by a lesser or blind deity. This has led me to think about simulation theory as "techgnosis," a religious idea disguised as modern technology. Did you find this sort of thinking common

among the people you interviewed for *A Glitch in the Matrix*? (these religious overtones, is it something they would openly accept?)

8. One of the main implications of simulation theory is that free will becomes irrelevant, for if this is not base reality I may well be a non-playing character, a puppet hanging from someone else's strings and it doesn't matter if I don't have real agency in the world. I'm simply not responsible. Do you think this is a debilitating way of looking at the world?

9. There may also be religious overtones to this lack of free-will, you just do as your god-programmer tells you to do and never overstep your program. Do you think that simulation theory may become a new religion?

10. One of the most interesting takes on simulation theory is presented in David Cronenberg's *eXistenZ* in which even if you're a playing character you'll have to behave in a certain automatic way to advance in the game, you'll have to let yourself be controlled, to go along, so to speak, to complete the game. Do you believe that in real life we may have become a mix of player and NPG?

11. According to Mark Fisher, this mixture of player and non-player reflects the nature of jobs such as answering phones in a call center, in which you become sort of a biolinguistic interface for a large corporation but have no real agency. Do you think many people are feeling alienated in their lives and resort to simulation theory as a coping mechanism to explain what they are going through?

12. In this sense simulation theory could provide a model for the lack of agency in late capitalism. Seen in this light, Do you think that videogames and other simulations like VR could provide an explanation for our current social and psychological conditions?

CORTAMOS A

Interview with Anna Greenspan. Professor of Contemporary Global Media and NYU Shanghai

*(Note: in the final footage you will not hear the questions but the interviewee's answers).*

1. In a nutshell. What is simulation theory?
2. In a way, I see simulation theory as inseparable from popular culture, especially videogames and science-fiction. Why do you think it is gaining more traction with the public lately? I'm thinking along the lines of your documentary as well as in Black Mirror's San Junipero, for example.
3. So, what do you think is the appeal of this theory for people right now?
4. Since videogames are simulations, they are especially well-suited to explain simulation theory. What impact do you think videogames have had on the rise of this theory?
5. The idea of devising a game so real that is indistinguishable from reality has a lot to do with becoming gods ourselves, so, in a way, whoever it was that programmed and designed the simulation we are living in must be our God. "The Programmer" or "architect" so to speak. This is a heavily creationist and monotheistic account of reality. Do you think that simulation theory is culturally biased?
6. To me, the idea that we are living in a simulation has an evident relationship with certain Western religious ideas, such as gnosticism which posits that we are living in a false creation devised by a lesser or blind deity. This has led me to think about simulation theory as "techgnosis," a religious idea disguised as modern technology. Did you find this sort of thinking common among the people who believe in this theory? (these religious overtones, is it something they would openly accept?)
7. One of the main implications of simulation theory is that free will becomes irrelevant, for if this is not base reality I may well be a non-playing character, a puppet hanging from someone else's strings and it doesn't matter if I don't have real agency in the world. I'm simply not responsible. Do you think this is a debilitating way of looking at the world?
8. There may also be religious overtones to this lack of free-will, you just do as your god-programmer tells you

to do and never overstep your program. Do you think that simulation theory may become a new religion?

9. One of the most interesting takes on simulation theory is presented in David Cronenberg's *eXistenZ* in which even if you're a playing character you'll have to behave in a certain automatic way to advance in the game, you'll have to let yourself be controlled, to go along, so to speak, to complete the game. Do you believe that in real life we may have become a mix of player and NPG?

10. According to Mark Fisher, this mixture of player and non-player reflects the nature of jobs such as answering phones in a call center, in which you become sort of a biolinguistic interface for a large corporation but have no real agency. Do you think many people are feeling alienated in their lives and resort to simulation theory as a coping mechanism to explain what they are going through?

11. In this sense simulation theory could provide a model for the lack of agency in late capitalism. Seen in this light, Do you think that videogames and other simulations like VR could provide an explanation for our current social and psychological conditions?

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

#### **4. EVANGELIO**

1985. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille enfoca la pantalla de Juan, mientras esta está manejando a Adso, el cual se mueve a través de la abadía. Guille hace ZOOM OUT hasta que se ve desde detrás a Juan, el cual tiene en la mesa, frente a él, una copia en papel de la abadía con apuntes incomprensibles. Juan garabatea con el lápiz apuntando en él coordenadas.

GUILLE (O.C)

¿Qué haces?

JUAN

Creo que lo tengo, joder, lo tengo.

GUILLE (O.C)

¿A qué te refieres?

JUAN

Vale, corta.

CORTAMOS A

Juan está en la misma silla que en plano anterior, pero esta vez se ha dado la vuelta, de forma que la pantalla queda detrás. Tiene el plano de antes en la mano, desplegado hacia Guille para que éste lo pueda enfocar.

JUAN

Ok, esta es la abadía. Nosotros la vemos en perspectiva isométrica, ¿vale?

GUILLE (O.C)

¿A qué te refieres?

JUAN

Es un tipo de perspectiva. En realidad es una ilusión, es irreal porque no tiene punto de fuga y...

GUILLE (O.C)

¿Punto de qué?

Juan toma aire mientras mira hacia arriba exhalando.

JUAN

Vale, a ver. Estamos viendo las cosas como... como a vista de pájaro, ¿vale? Como si fuéramos alguien que ve la abadía desde arriba, pero no desde arriba del todo, sino desde un ángulo como de cuarenta y cinco grados, ¿vale?

Algo así

(enseña un boceto con la perspectiva de la que habla y un monje en ella).

La cuestión es que ya hay otros juegos que utilizan esta

perspectiva, pero necesitan recurrir a trucos para que podamos seguir viendo a los personajes. Por ejemplo, cómo se llamaba... Este juego del escape de la cárcel... cómo se llamaba...

PACO (O.C)

El gran Escape.

JUAN

Vale, ese. Lo que hacía ese juego era, para que pudieras ver al personaje cuando pasaba por detrás de una pared, quitaba la pared, ¿vale? La hacía desaparecer. Yo no quiero hacer eso porque esto es una abadía. Tiene muros de piedra y quiero trasladar esa sensación a la persona que esté jugando. Si los hacemos desaparecer, no parecerá robusto. Los muros tienen que estar siempre visibles. Entonces se me acaba de ocurrir lo siguiente:

(enseña varios dibujos donde se ve la misma habitación desde distintos ángulos)

¿Ves? Ponemos cámaras en las esquinas de cada habitación de manera que podamos girar la vista y ver a los monjes en todo momento. Como si estuviéramos rodando una película con varias cámaras.

PACO (O.C)

Brillante.

Guille hace un paneo para enfocar a Paco.

GUILLE (O.C)

¿Cómo?



PACO

¡Brillante! Es una idea brillante.  
Creo, además, que esto no se ha  
hecho nunca, así que la gente va a  
flipar.

Guille hace ZOOM OUT de modo que los dos amigos entren en  
plano. Ambos se miran y levantan las cejas con una  
sonrisa.

GUILLE (O.C)

Ok, pero, ¿no será un poco difícil  
orientarse con tanto cambio de  
ángulo?

PACO

¡Qué más da! ¡A la mierda la  
orientación! Este tiene que ser el  
videojuego más difícil del mundo. A  
parte del mejor, claro.

JUAN

Sí, además, piensa en la realidad.  
Si tú estás dentro de una abadía,  
en el momento en que recorras  
varias habitaciones y entres por  
puertas que están orientadas hacia  
distintos puntos... ¡Te vas a  
desorientar! Porque vas a perder  
cualquier punto de referencia.  
Entonces aquí tiene que pasar lo  
mismo.

Se hace un silencio.

JUAN

Si la gente se pierde, ¡que se  
pierda!

CORTAMOS A

Guille graba de frente a Juan. Este está inclinado sobre  
la mesa, garabateando sobre un plano que tiene dibujada  
la planta del laberinto. De vez en cuando dibuja  
coordenadas. Otras veces recorre algunas de las calles  
del laberinto con el lápiz y deja notas en un cuaderno  
que tiene al lado.

GUILLE (O.C)

Ese es el laberinto, ¿verdad?

JUAN

Sí.

GUILLE (O.C)

Parece bastante grande.

JUAN

Lo es. La cuestión es cómo vamos a meterlo en 64 K.

GUILLE (O.C)

Y este laberinto, como ocurre con la abadía, también va a cambiar la perspectiva a medida que avanzas, ¿verdad?

JUAN

Sí. Además, como está oscuro y van con antorchas, la idea es que solo se ilumine la zona donde están ellos. Así la sensación de desorientación será total.

GUILLE (OFF)

En retrospectiva una de las características más originales del juego es que aunque seguía habiendo una meta, en *La abadía* existían muchos caminos distintos para conseguirlo. Es decir, te podías mover con libertad por ahí y hacer ciertas cosas antes o después. Y esta configuración era exactamente la que planteaba Umberto Eco en "El nombre de la rosa": un laberinto *unicursal* donde debías descifrar cuidadosamente tu camino, como dejando migajas de pan, o un hilo.

Guille da unos pasos hacia atrás, de modo que se sitúa tras la mesa, dejando los monitores entre él y los amigos, que ahora están en plano.

GUILLE (O.C)

¿Creéis que alguien se pasará el juego?

PACO

Bueno, a lo mejor. Lo importante es que nos guste a nosotros y que disfrutemos haciéndolo.

GUILLE (O.C)

¿Por qué "*La abadía del crimen*"? Quiero decir, ¿no os parece un libro complicado para un videojuego?

PACO

Es posible. En realidad esa es mi intención. Quiero que mi programa tenga un argumento tan complicado como el de esta novela. La abadía es un programa un poco detectivesco; hay que pensar mucho, no tiene demasiada dificultad de manejo, lo que importa es razonar.

GUILLE (O.C)

El programa no es de matar, pero sí hay alguien que mata, ¿no?

PACO

Sí, pero no son los protagonistas. Guillermo y Adso tienen que descubrir quién es el asesino mediante la razón, no disparando a los malos. Creo que eso es algo que nunca se ha hecho en un videojuego.

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

Entrevista Con Ramiro Sanchiz. Escritor de "*Las imitaciones*", "*Un pianista de provincias*", etc.

Preguntas:

1. Entiendo que fuiste un aficionado a los videojuegos y en particular a *La abadía del crimen* en los años ochenta, ¿cuál es tu recuerdo del juego y qué lo hizo tan memorable para ti?

2. En tu obra, y en particular en *Las imitaciones*, siento que la figura del laberinto es esencial para el viaje que propone la novela. De hecho diría que me sentí llegando al centro de un laberinto borgesiano, donde los setos y muros son reemplazados por ruinas. ¿Cuál es la importancia del laberinto en tu obra?

3. ¿Cuál dirías que es la importancia del laberinto como "personaje" literario en las ficciones de Borges y en vástagos suyos como *El nombre de la rosa* y *La abadía del crimen*?

4. ¿Si seguimos la idea borgesiana de la biblioteca como imagen del mundo, que vendría a ser el laberinto?

4a. Una de mis frases favoritas de *Las imitaciones* es: "En un laberinto no hay un afuera, pero quizá si hay un centro." ¿Qué representa este centro?

5. ¿Qué importancia tiene que sea precisamente un espejo, otra imagen borgesiana, el que sirva de entrada al centro del laberinto? ¿Podría decirse que es la entrada a otro mundo o al "siguiente nivel" en la jerga de los videojuegos?

6. El laberinto siempre oculta un secreto o una revelación, en ocasiones bajo la forma de un monstruo. ¿Cuál dirías que es el "monstruo" en el laberinto de *El nombre de la rosa* y *La abadía del crimen*?

7. Tu obra también abunda de referencias a la idea de mente o inteligencia como un fenómeno emergente producto de la complejidad de un sistema. ¿Cómo crees que aplica este concepto a la idea de inteligencia artificial?

8. En *Las imitaciones* también aparece la idea de la simulación de un mundo y de situaciones ultra complejas como un camino para la creación de una mente colmena o una inteligencia artificial. ¿Crees que los videojuegos son un camino viable para crear nuevas formas de inteligencia?

9. ¿Qué tan factible te parece que estemos viviendo en una de estas simulaciones?

9a. Visto así, el Dios de esta simulación, el programador, se convierte en su demiurgo. ¿Con qué ojos ves esta intersección entre espiritualidad y tecnología?

9b. Entendidos como proto-inteligencias atrapadas en 64k de memoria, los personajes de *La abadía del crimen* percibirían su mundo como "real". Ahora, ¿si los dejásemos habitando dentro del mundo virtual de un enorme videojuego, sería posible que estas evolucionaran a su manera, que empezaran a desarrollar habilidades que sus creadores no podrían prever hasta llegar al escenario del "fantasma en la máquina"?

10. ¿En los términos de la inteligencia artificial, es suficiente que una entidad artificial "parezca" inteligente para que sea declarada como tal?

11. ¿Cómo definirías la hiperstición?

11a. Gabriel y yo entendemos a *La abadía del crimen* como un objeto *hipersticional* que pertenece al linaje apocalíptico de libros como *El beato de Liébana* y *El nombre de la rosa*, un vehículo para que el apocalipsis penetre en el mundo digital. Desde tu experiencia como traductor de Nick Land, ¿cómo funciona el apocalipsis dentro del marco de la hiperstición?

11b. Una hiperstición no penetra en lo real por sí misma sino a través de una serie de ciclos de retroalimentación que aceleran y traen una ficción a la realidad. ¿Cómo funciona este proceso?

12. Sobre el Y2K o efecto 2000, el CCRU dice que "la tecnología de la información ha instalado subrepticamente el primer calendario intrínsecamente apocalíptico de la historia". ¿Crees que el Y2K puede ser caracterizado como la entrada del apocalipsis al mundo digital?

CORTAMOS A

1985. 15:00 DE LA TARDE. INT. DÍA. SALÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID.[BETACAM]

Los tres amigos se están comiendo una pizza mientras ven la televisión. Está puesta la TVE2, que, con motivo del 70 aniversario de las apariciones de Fátima, recuperan el discurso que El Papa Juan Pablo II pronunció el 25 de marzo de 1984, fiesta de la Anunciación y en la que tuvo lugar la clausura del Año Jubilar de la Redención. en la Plaza de San Pedro de Roma, el Papa dice las siguientes palabras:

JUAN PABLO II

"¡Oh, Inmaculado Corazón! Ayúdanos a vencer el horror del mal, que tan fácilmente arraiga en el corazón de la gente moderna, el mal, que en sus efectos inconmensurables pesa ya sobre nuestro presente y parece cerrar el camino hacia el futuro. Del hambre y la guerra, ¡sálvanos!".  
De la guerra nuclear, de la autodestrucción inimaginable, de toda guerra, ¡sálvanos!

Guille hace un primer plano de la televisión mientras Juan y Paco hablan de fondo del personaje de Jorge de Burgos. Ambas conversaciones se solapan.

Después, Guille gira sobre sí mismo para pasar a hacer un plano general de los dos amigos (Paco está cortando la pizza con un cortador de hoja circular) y continua con un ZOOM IN hacia la pizza que está siendo cortada. Mantiene el plano mientras Paco corta, separa y reparte las distintas porciones.

CORTAMOS A

1985. INT. ANOCHECER. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. [BETACAM]

Guille enfoca a la ventana de la terraza. Está cayendo un gran chaparrón. El cielo está plomizo y los últimos rayos de sol quedan ocultos tras las nubes. Hace ZOOM OUT a la calle, que está vacía.

CORTAMOS A

Guille enfoca a Juan, que está consultando el libro de *El nombre de la rosa*. Está hojeándolo hasta que se detiene en una página concreta.

JUAN

Lo tengo.

GUILLE (O.C)

¿Qué tienes?

JUAN

Calla, espera.

¡A ver, apunta!

PACO (O.C)

¡Voy!

(comienza a teclear  
en su ordenador).

Guille gira en torno a Juan hasta que queda detrás de él. Entonces le enfoca, de modo que Paco queda al fondo del plano mientras escribe.

JUAN

"—Para el que no tiene ojos para ver —dijo el ciego—. Las vías del Anticristo son lentas y tortuosas. Llega cuando no lo esperamos; no porque el cálculo del apóstol esté errado, sino porque no hemos aprendido el arte en que ese cálculo se basa —y gritó, en voz muy alta, volviendo el rostro hacia la sala, y con una sonoridad que retumbó en las bóvedas del scriptorium—. ¡Ya llega! ¡No perdáis los últimos días riéndoos de los monstruitos de piel jaspeada y cola retorcida! ¡No desperdiciéis los últimos siete días!"

PACO

Vale, hay que reducirlo, pero es brillante.

Guille hace ZOOM IN a la cara de Paco.

GUILLE (O.C)

¿Qué es brillante?

Paco mira la cámara con su habitual sonrisa de complicidad.

PACO

Acabas de conocer a Jorge de Burgos al mismo tiempo que Adso y Guillermo.

GUILLE (O.C)

¿Al viejo ciego del que hablabais?

PACO

El mismo.

GUILLE (O.C)

Entonces estás programando el momento en que se encuentran por primera vez, ¿verdad?

PACO

Sí.

Guille gira sobre el eje de Paco hasta volver a enfocar a ambos, de modo que éste queda en primer plano y Juan en segundo.

GUILLE (OFF)

Esto lo he pensado durante años y creo que es uno de los momentos más relevantes de la elaboración del videojuego.

CORTAMOS A

Paco y Juan hablan sobre el modo de reinterpretar la frase de Jorge de Burgos.

GUILLE (OFF)

Paco y Juan habían elegido el pasaje del capítulo titulado Primer día DESPUÉS DE NONA, en el cual Jorge de Burgos hace su primera aparición en la novela. Guillermo y Adso estaban investigando en la biblioteca la primera muerte de la abadía; la del miniaturista Adelmo. Es un gran iluminador que, sin embargo, tiene una particularidad que enfurece al viejo Jorge: le encanta recrearse en las figuras fantásticas de los personajes salidos del infierno. El modo en que las dibuja alcanza unos niveles de surrealismo que provocan la admiración pero sobre todo la risa de los monjes que lo observan. El ciego no soporta la risa, porque la



considera un acto de irreverencia hacia Dios, de modo que aparece en escena para reprobarnos tal actitud, momento en que los protagonistas lo conocen. Para terminar su aparición, finaliza con una lapidaria frase que, no solo introduce de modo abrupto la idea del Apocalipsis en el propio libro, sino en la adaptación de Paco y Juan.

Su predicción es una respuesta a las palabras de Guillermo, el cual le reprocha que el año 1000 ya ha pasado y que no tiene sentido seguir predicando el Apocalipsis de Juan, cuando tal fecha ya sucedió sin que hubiera habido fin del mundo alguno, a lo que el viejo responde:

"Las vías del Anticristo son lentas y tortuosas. Llega cuando no lo esperamos; no porque el cálculo del apóstol esté errado, sino porque no hemos aprendido el arte en que ese cálculo se basa".

De este modo, el ciego consigue encontrar un argumento que haría que la fecha del fin de los tiempos pudiera prolongarse todo lo que el profeta deseara, porque el arte para descifrar la profecía no es exacto.

CORTAMOS A

La cámara de Guille entra por la pantalla del ordenador, de modo que penetra en la abadía.

PASAMOS A ANIMACIÓN TRADICIONAL Y ANIMACIÓN DE A.I (EN MONOCROMO VERDE)

Vemos a Adso, Guillermo y el resto de monjes haciendo sus actividades rutinarias en la abadía. Se sitúan en el altar, cantando gregoriano y rezando. Al cabo de unos segundos, la cámara gira hacia arriba para enseñarnos los frescos, en los que se ve a un Dios "Pantocrator"

sosteniendo -en lugar de los Evangelios-, un ordenador portátil.

GUILLE (OFF)

Permitidme que os proponga un ejercicio de imaginación. Imaginad que el videojuego "La abadía del crimen" es un espejo. Ahora imaginad qué la pantalla del ordenador es el cristal en el que se reflejan esta especie de copias digitales de los monjes de Umberto Eco. Estas criaturas se asemejan a los originales, pero son distintos. En cierto modo, son copias más sencillas, con una vida interior menos compleja y con unas instrucciones más rudimentarias. Del mismo modo, viven en una abadía, pero no en la abadía original, sino en una copia digital, más comprimida, isométrica y sujeta a sus propias normas.

(en ocasiones la imagen sufre una distorsión en la cual el escenario y los personajes se pixelan brevemente)

Si seguimos esta lógica, podremos comprender que estos monjes, cuando rezan, lo harán a su creador. A un dios que saben que ha configurado su existencia pero que, sin embargo, nunca han visto realmente. Pero su imaginación les permite dibujarlo en unos frescos que, por un problema de perspectiva, no podemos ver. Lo más probable es que estos frescos representen a Dios como un Pantocrator en su plena majestad, dentro de una almendra divina con el libro de los Evangelios. Aunque, quizás, este libro contenga unas "líneas sagradas" bastante diferentes a las originales.

(Puede leerse *LSD: Run" Abadiadelcrimen*)

CORTAMOS A

ANIMACIÓN TRADICIONAL y ANIMACIÓN A.I

Jorge de Burgos aparece en lo alto del púlpito lanzando una soflama incendiaria hacia el resto de monjes.

GUILLE (OFF)

Imaginemos ahora al avatar del ciego Jorge de Burgos. Este viejo pixelado que ahora está advirtiéndolo a sus compañeros del fin de los tiempos, ¿de qué fin está hablando exactamente? Sería sensato pensar que su fin del mundo también estará sujeto a sus propias normas. No se trataría tanto de un fin del mundo analógico, sino digital. Ahora, haced memoria. Al principio de este documental, hablamos de la teoría de la *hiperstición* del CCRU, según la cual, una idea generada en el mundo de la ficción tendría la capacidad de, utilizando a los seres humanos como puente, dar el salto a nuestra realidad. También hablamos de cómo, por mediación de Juan de Patmos, del Beato de Liebana y después de Umberto Eco, el *Apocalipsis* llegó hasta nosotros en forma de libro. Ahora, por primera vez, esta idea, a través esta copia imperfecta del ciego, llega al mundo digital.

JORGE DE BURGOS

Escuchad lo que os digo: las vías del anticristo son lentas y tortuosas. Llega cuando menos lo esperas. ¡No desperdiciéis los últimos días!

GUILLE (OFF)

Pero, ¿me creeríais si os digo que Jorge tenía razón y que el

apocalipsis digital estaba a punto de ocurrir en su realidad y, por tanto, en la nuestra?

PASAMOS A

*Collage* en el que se suceden imágenes que respaldan lo relatado debajo. Pantallas de ordenador de la época con las últimas fechas del siglo, imágenes de *survivalistas*, gente asaltando los supermercados, apagones, aviones cayendo, etc...

GUILLE (OFF)

Es justo en 1980, el año de publicación de *El nombre de la rosa*, cuando se empieza a reparar en un problema que el científico informático Bob Reiner llevaba más de veinte años intentando advertir. Ya desde la década de los sesenta, el almacenamiento en los ordenadores era muy costoso (aproximadamente un dólar por bit) y la mayoría de los programas que funcionaban en ellos se diseñaron para un funcionamiento a corto plazo, de modo que solo se usaron dos dígitos para registrar el año de las fechas. Así, todos los programas tenían literalmente los días contados. La fecha más lejana que cualquiera de ellos podía mostrar es el año 99, de modo que, supuestamente, a la llegada del año 2000 todos ellos volverían a poner su marcador en 00, asumiendo así que volveríamos al año 1900. Desde la perspectiva teórica, informáticos como Reiner avisaron de que este hecho podría colapsar cualquier sistema que dependiera de uno de estos computadores, provocando todo tipo de efectos inesperados. Así que el pánico creció a medida que se acercaba el año 2000, en gran medida por el alarmismo extremo con que los medios de

comunicación de la época decidieron relatarlo, los cuales ya hablaban abiertamente de "apocalipsis digital". Las consecuencias de las que alertaban no tienen límites; un colapso total de las redes; desabastecimiento eléctrico y de alimentos, falta de combustibles, aviones cayendo en el aire, etc. En definitiva, el fin del mundo tal y como lo conocemos y la vuelta a la edad de piedra.

Las reacciones entonces no se hacen esperar. Los más alarmistas llegan a crear refugios seguros para almacenar alimentos, agua, armas e incluso generadores de energía de respaldo. Igualmente, familias enteras retiran grandes sumas de dinero de los bancos en previsión del colapso del sistema bancario. Sin embargo, cuando llega el año 2000, tal y como sucedió en el año 1000, no hay apocalipsis alguno y los daños que se registran, si bien son de gravedad media en algunos países, no provocan el colapso que se vaticinó.

En general, el recuerdo global que hoy en día se tiene de este hecho es que fue una exageración y que, como siempre ocurre con las predicciones del fin del mundo, tampoco se cumplió. Pero, en este caso, la realidad es distinta de lo que se recuerda. Solo la administración Clinton gastó miles de millones de dólares en actualizar los sistemas informáticos para que esto no sucediera. Algo parecido ocurrió en el resto de países. Así, podemos decir que, aunque no era tan grave como los más pesimistas predicaban, lo cierto es que el llamado Y2K no se convirtió en un problema más serio de lo que fue precisamente

por las predicciones tempranas de estos científicos informáticos que alertaron a los gobiernos. En cierto modo, las profecías mitigaron el apocalipsis.

Imágenes del mundo digital de la abadía sucumbiendo al Y2K, caos digital entre los monjes que empiezan a sufrir *glitches* hasta que el programa se derrumba y regresa a una pantalla negra con código fuente.

GUILLE (OFF)

Volviendo a la lógica del videojuego de la abadía como el espejo digital de "El nombre de la rosa", esta sugerente licencia poética nos permite ver al Jorge de Burgos digital como un augur que supo ver el fin de su propio mundo.

El Y2K, dice el CCRU, "ocurre con antelación a sí mismo, puntualmente cambia a un ambiente desconocido y se expande contagiándose a través de redes. Modelarlo añade complejidad y ruido (que lo alimentan). Aunque es puramente semiótico, ya es el accidente más caro de la historia. Se calculan ya 3.6 trillones de dólares y subiendo."

CORTAMOS A

Entrevista con Fernando Sáez Pérez.

11. Otro de los temas que nos gustaría tratar es el del llamado Efecto 2000 o Y2K, que fue tratado en los medios como un colapso de los sistemas informáticos a nivel global, una suerte de apocalipsis digital. ¿Qué tan probable fue este escenario y cuáles pudieron haber sido las consecuencias si no se hubieran tomado medidas al respecto?

CORTAMOS A

Entrevista con Mauricio Loza:

SOBREIMPRESIONADO: "OTROS APOCALIPSIS"

MAURICIO

Diría que un tipo muy particular de "infocalipsis" que implica una saturación de información y desinformación tal que hace que la comunicación entre individuos e instituciones se dificulte en gran grado o sea casi imposible, y esto ya está sucediendo, los circuitos están saturados de información. El tema es que prevenir este tipo de "infocalipsis" es mucho más complejo que lo que se tuvo que hacer para evitar el Y2K, en el que se hizo un ajuste a la complejidad de los sistemas digitales relativo a la del nivel superior en el que estos están alojados, es decir se agregaron dos dígitos que reflejaban de manera más fiel como se cuenta el paso del tiempo en el mundo real. Ahora, cabe preguntarse ¿cuál sería el ajuste necesario para evitar el "infocalipsis"? Diría yo que una limpieza de los "circuitos comunicativos", pero cómo lograrlo es otra cuestión...

PASAMOS A ANIMACIÓN TRADICIONAL Y ANIMACIÓN A.I EN FÓSFORO VERDE PIXELADO.

Vemos cómo Jorge de Burgos, forcejeando con Guillermo, le lanza el candil que lleva, provocando esto que algunos de los pergaminos cercanos se prendan y comiencen a arder, extendiéndose el fuego a otros sitios. Los monjes corren despavoridos por la abadía, llevándose las manos a la cabeza, portando apresuradamente cubos de agua y llevándose objetos y libros de la biblioteca.

GUILLE (OFF)

De algún modo es como si *La abadía del crimen* hubiera traído consigo el colapso al mundo virtual. Como si el videojuego fuera un objeto *hipersticional*, una ficción que sirvió como portadora para que la semilla del fin del mundo entrara

en su mundo y sucediera un primer intento de "apocalipsis digital". Esto a su vez resalta la conexión entre la hiperstición y el apocalipsis, que es la idea *hipersticional* por excelencia y supuestamente viene de fuera a cerrar el ciclo de la historia. De ser esto cierto, es decir, si "La abadía del crimen" es un objeto *hipersticional* que ha venido usando a un linaje de autores para extender tal idea, entonces debería ser capaz de encontrar nuevos portadores para reproducirse en nuevas ficciones.

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

Entrevista Con Francisco Jota-Pérez. Escritor de "Homo-tenuis", "Polybius", etc.

Este aparece sentándose en la silla donde será entrevistado. Un técnico le coloca el micrófono.

1. Por tus libros creo adivinar que eres un aficionado a los videojuegos. ¿Qué recuerdo tienes de "La abadía del crimen"?

2. ¿Cómo definirías la *hiperstición*?

3. En otra entrevista hablas de las ideas *hipersticionales* como "ideas-software" ¿A qué te refieres con este símil?

4. ¿Crees que existe una relación entre la "autoejecutabilidad" de los objetos hipersticionales y el software propiamente dicho? Porque de ser así los videojuegos podrían verse como un cultivo potencial de hipersticiones.

5. Según Iván Mendizábal, más allá de ser representaciones los videojuegos se han convertido en una forma de fabricar nuevas enunciaciones individuales y colectivas ¿Crees que los videojuegos, entendidos como simulaciones, son una manera de entender la subjetividad y la agencia en la cultura digital?



6. En este sentido, la teoría de la simulación podría proporcionar un modelo para la falta de agencia en el capitalismo tardío. Visto así, ¿crees que los videojuegos y otras simulaciones como la RV podrían proporcionar una explicación para entender nuestras condiciones sociales?

7. En otro de tus libros hablas de Polybius, un juego de arcade de los años ochenta que supuestamente nunca existió pero que a punta de *hype* (o retro-hypelimentación) fue manufacturado en el 2017. ¿Cómo podría describirse el proceso hipersticcional en el caso de este videojuego?

8. ¿Cuál dirías que es la relación entre la *hipersticción* y el apocalipsis?

9. Si entendemos el apocalipsis en su etimología original, como "revelación", ¿qué es lo que revela la *hipersticción*? ¿una intervención del afuera?, ¿una invasión divina o demoníaca?

10. Según entiendo, una *hipersticción* no penetra en lo real por sí misma sino a través de una serie de ciclos de retroalimentación que aceleran y traen una ficción a la realidad. ¿Cómo funciona este proceso?

11. Dado que un objeto *hipersticcional* es un agregado de aceleraciones y retroalimentaciones, este tiende a producir más y más objetos derivados que encarnan variaciones del objeto original ¿es por esto que vemos un "linaje" (Apocalipsis, Beato de Liébana, El nombre de la rosa, La abadía del crimen, Bandersnatch) a través del tiempo?

12. Entendidos como proto-inteligencias atrapadas en 64k de memoria, los personajes de La abadía del crimen percibirían su mundo como "real". Ahora, ¿si los dejásemos habitando dentro del mundo virtual de un enorme videojuego, sería posible que estas evolucionaran a su manera, que empezaran a desarrollar habilidades que sus creadores no podrían prever hasta llegar al escenario de "fantasma en la máquina"?

13. Sobre el Y2K o efecto 2000, el CCRU dice que "la tecnología de la información ha instalado subrepticamente el primer calendario intrínsecamente apocalíptico de la historia". ¿Crees que el Y2K puede ser

caracterizado como la entrada del apocalipsis al mundo digital?

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

Entrevista con Amy Ireland.

1. What is your relation with videogames?

2. How would you define hyperstition in a digital context?

3. Some thinkers have pointed out that there seems to be a relationship between hyperstitional ideas and software on account of the latter's capacity to execute and run by themselves. Do you think there's a natural affinity between hyperstition and software such as videogames?

4. If yes, in that case videogames could be understood as a potential petri dish of hyperstitions? There are already cases like Polybius, right?

5. Beyond being representations, video games have become a way of fabricating new individual and collective enunciations. Do you think that video games, understood as simulations, are a way of understanding subjectivity and agency in digital culture?

8. What would you say is the relationship between hyperstition and apocalypse?

9. If we understand apocalypse in its original etymology, as a "revelation", what does hyperstition reveal, an intervention from outside, a divine or demonic invasion?

9a. If there's a relation between hyperstition and demonic invocation, what is the relationship between a hyperstitional loop and the christian demon?

10. As I understand it, a hyperstition does not penetrate reality by itself but through a series of feedback loops that accelerate and bring a fiction into reality. How does this process work?

11. Since a hyperstitional object is an aggregate of accelerations and feedbacks, it tends to produce more and more derivative objects that embody variations of the

original object. Is this why we see a "lineage" (Apocalypse, Beatus of Liébana, The Name of the Rose, The Abbey of Crime, Bandersnatch) through time?

13. Regarding Y2K, the CCRU says that "information technology has surreptitiously installed the first intrinsically apocalyptic calendar in history". Do you think Y2K can be characterized as the entrance of the apocalypse into the digital world?

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

## 5. HIPERSTICIÓN

Imágenes de augures modernos, survivalistas, teóricos de la conspiración modernos lanzando sus soflamas, etc. Ejemplos gráficos de las películas expuestas. Collage de gente en las marchas contra la pandemia con pancartas que dicen "this episode of Black Mirror sucks".

GUILLE (OFF)

La llegada del nuevo milenio reavivó la ansiedad generalizada por el fin de los tiempos. Tras el efecto 2000, las nuevas previsiones para el fin del mundo comienzan a llegar de mano de augures y especialistas en las revisiones Mayas y en Nostradamus. En cierto modo, puede decirse que la mentalidad occidental, la cual está cimentada sobre el cristianismo, tiende a visitar el Apocalipsis cada cierto tiempo. Incluso, en algunos casos, a desearlo y en los ejemplos más constructivos a hacer arte con ello.

En las últimas dos décadas, el cine ha visto cómo los argumentos apocalípticos han devenido en las llamadas "ficciones distópicas", pasando este género de un nicho minoritario en el siglo XX, con títulos como la adaptación de "1984" de George Orwell o el

"Brazil" de Terry Gilliam a copar audiencias estratosféricas; desde el apocalipsis Zombie de "Walking Dead" hasta distopías autoritarias como "El cuento de la criada", "Los juegos del hambre" o "El juego del calamar".

Sin embargo, una de estas distopías cala en el siglo XXI con una particular huella. Se trata de la serie "Black Mirror" del escritor y productor Charlie Brooker. En esta serie de cinco temporadas, contemplamos distintos escenarios en los que la tecnología sumerge al ser humano en un universo en el que acababa perdiendo la noción de dónde termina la realidad y dónde empieza la ficción. Dicho de otro modo, nos presenta distintos capítulos hiperreales, en los que elementos ficticios y distópicos acaban colonizando el mundo real.

PASAMOS A

Imágenes del episodio "Bandersnatch" reforzando las palabras de Guillermo.

GUILLE (OFF)

Uno de estos episodios, en realidad un largometraje por derecho propio, se llama "Bandersnatch" y se ha convertido en el primer capítulo interactivo de la televisión moderna, en el cual el espectador puede tomar algunas decisiones en nombre del protagonista, pudiendo así llegar a distintos escenarios en función de tales elecciones. Por circunstancias, no lo vi hasta el año 2021, y cuando lo hice, no pude salir de mi asombro. La historia de "Bandersnatch", en muchos aspectos guarda un increíble parecido con la vida y obra de Paco Menéndez y Juan Delcán. Los paralelismos entre el personaje de

este episodio y los de Paco y Juan van mucho más allá de la mera casualidad.

La serie sitúa la acción en el año 1984, un año antes de la creación de "La abadía del crimen". El episodio cuenta la historia de Stefan Butler, un joven programador que decide hacer la adaptación de un *bestseller* literario del escritor ficticio Jerome F. Davies llamado Bandersnatch, algo muy similar a lo que hizo Paco con "El nombre de la Rosa", de Umberto Eco.

Stefan presenta su videojuego a la distribuidora Tuckersoft, la cual decide contratarlo, aunque él sólo accede a condición de programar el juego desde casa. La razón es que necesita concentrarse y que, al tratarse de un juego teórico inspirado en un libro, se distraería si trabajase con más gente. Paco programó "La abadía del crimen" en casa de su amigo Juan por el mismo motivo, y más tarde fue contratado por Opera Soft para hacer las adaptaciones al resto de sistemas y después distribuir el videojuego.

En Tuckersoft, Stefan conoce a Colin Ritman, otro programador que le acaba ayudando a encontrar la inspiración para terminar el juego invitándole a su casa, Paco Menéndez también termina de programar el juego en casa de su amigo Juan Delcán. La casa de Juan, situada en la Avenida de los Periodistas también guarda un cierto parecido con la torre Trellick, el edificio donde Colin vive en Londres. En ambos casos, además, es uno de los últimos pisos.

Cuando Stefan enseña el juego a la gente de Tuckersoft, se revela que el entorno principal donde se desarrolla es un laberinto, escenario que también ocupa una gran parte de La abadía del crimen. Además, en la serie el jefe hace hincapié en la apariencia tridimensional del entorno, algo parecido a lo que ocurre en el escenario de La abadía, donde el uso de la perspectiva isométrica y el cambio de ángulo eran una novedad.

Por otro lado, en el videojuego Bandersnatch, el jugador tiene que tomar constantemente decisiones que le llevarán en una dirección u otra, aunque los desenlaces finales sean todos muy parecidos.

Exactamente lo que ocurre en el laberinto multicursal de Umberto Eco, donde se pueden tomar varios caminos, pero para llegar siempre al mismo lugar.

Además, en un buen número de ocasiones, cuando Stefan se queda dormido en su cama, sueña que, introduciéndose a través del espejo de su baño viaja en el tiempo, saltando a eventos pasados de su vida.

El espejo juega tanto en "El nombre de la rosa" como en "La abadía del crimen" un papel crucial, pues es el elemento simbólico que también tienen que atravesar Adso Y Guillermo para acceder a la "dimensión" en la que se encuentra Jorge de Burgos. Este escenario es, además, la pantalla final del videojuego.

En uno de los posibles desenlaces de Bandersnatch, ya en una época actual, la hija de Colin Ritman encuentra el videojuego de Stefan en una caja y decide hacer un

remake. En 2004 Mael Pazos y Antonio Giner también hacen un remake de "La abadía del crimen". Jerome David, el escritor ficticio que ha escrito la novela en la que se basa el juego de Bandersnatch termina obsesionado con los símbolos. Umberto Eco no solo escribió "El nombre de la rosa" (el libro en el que se inspiró Paco para programar *La abadía del crimen*) sino que fue uno de los mayores expertos mundiales en semiótica, es decir, la ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos.

Producto de esta obsesión, Jerome termina volviéndose loco hasta el punto de no diferenciar la realidad de la ficción que él mismo ha creado, de modo que termina matando a su esposa. Umberto Eco también fue un experto en la hiperrealidad, concepto que designa la incapacidad de distinguir la realidad de la fantasía, especialmente en las culturas posmodernas tecnológicamente avanzadas, definición que bien podría ser también la sinopsis de *Black Mirror*.

Da la sensación de que la conexión entre ambos escritores, el real y el ficticio, es la que se podría establecer entre el acto y la consecuencia. El conocimiento de Eco parecería poder explicar con todo detalle lo que le ocurrió a Jerome F. Davis.

¿Cómo es todo esto posible?

CORTAMOS A ENTREVISTA CON JOTA-PÉREZ

10. Desde el punto de vista de la *hiperstición*, ¿cómo explicarías las coincidencias (si es que lo son) entre *La abadía del crimen* y *Bandersnatch*? ¿No se trataría de una *hiperstición* inversa, una "*hipostición*" tal vez?

GUILLE (OFF)

Desde la perspectiva de la *hiperstición*, la idea parece retorcerse aquí hasta límites insospechados. Si Charlie Brooker conocía la historia de Paco Menéndez, esta sería la confirmación de que mis amigos y su videojuego fueron la inspiración de uno de los capítulos más relevantes de la ficción del siglo XXI. Sin embargo, también puede haber ocurrido que Charlie Brooker jamás haya oído hablar de esta historia, lo cual lleva a un escenario aún todavía más extraño. ¿Cómo ha podido una historia real colonizar una ficción sin que su autor estuviera al tanto? ¿Podrá ser este un caso de *hiperstición* inversa en el que la realidad penetra en una ficción sin que su portador lo sepa?

CORTAMOS A ENTREVISTA CON RAYCO

11. Desde el punto de vista de la hiperrealidad, ¿Qué vendría a ser que la realidad empiece a colarse dentro de la ficción, no como una influencia consciente o inconsciente sino como una constelación de hechos que parecen tener vida propia? ¿configuraría esto una hiperrealidad por derecho propio (una "verdad" o hecho que se vuelve "falsa" o ficticia)?

CORTAMOS A ENTREVISTA CON SANCHIZ

13. Ya que la hiperstición funciona mediante ciclos de retroalimentación que van de la ficción a la realidad. ¿Qué tan probable es que la dirección contraria, de la realidad a la ficción sea una parte integral del ciclo de retroalimentación hipersticional, es decir, una "hipostición" que alimenta y acelera el paso de la ficción a la realidad?

(otra forma de formular esta pregunta es:)

13. ¿Qué tan probable es que la realidad se cuele en la ficción en una suerte de *hipostición*, para luego dar la



vuelta y volver al ciclo que va de la ficción a la realidad?

GUILLE (OFF)

Quizás vivamos atrapados en ciclos perpetuos que nos llevan de la realidad a la ficción y, nuevamente, de la ficción a la realidad. Si esto es así, la ficción ya no podría ser considerada como simplemente falsa o imaginaria. Según Mark Fisher, la ficción podría considerarse artificial, pero "lo Real, lejos de oponerse a lo artificial, está compuesto por ello." Realidad y ficción se apoyan constantemente.

CORTAMOS A

Entrevista a Charlie Brooker, creador de "Black Mirror".

1. I understand you've had a longstanding relation with the videogame world, starting with your career as cartoonist and journalist at CeX and PCZone. Was this time an influence in the development of Black Mirror episodes that feature videogames such as Playtest, USS Callister and Bandersnatch?

2. I'm amazed at the philosophical depth of episodes like San Junipero that hint towards a takeover of religious themes by technology. And because of this, at times there's a gnostic feel to these episodes, such as in USS Callister when you say that the videogame is "bubble universe ruled by an asshole god." Are these references intended as commentary on the relationship between technology and religion?

2a. There's also a line by Colin Ritman in Bandersnatch that fits perfectly with the gnostic ethos. He says: "I've given you the knowledge, I've set you free," that is actually what gnosis means, a type of knowledge to help you escape from a fake reality. So, was this an overt reference to gnostic doctrine?

3. In general simulations have the potential to disconnect ourselves from reality and that makes them

especially dangerous. Is this why you feel there's such a dystopic potential in video games?

4. There are a lot of references and easter eggs throughout the series, and also some references to other movies and TV shows, like *The Thirteenth Floor* and *Star Trek*. Beyond pleasing Black Mirror fans, are these tributes to the shows and movies that influenced you?

5. For me, one of the most enthralling features of Bandersnatch is its ability to mix different levels of reality in a single package, so that the Bandersnatch video game and the "movie as a videogame" become echoes of one another. So for example we have the difficulties in Stefan's life become a sort of maze as the one the player is faced with in the Bandersnatch game, or Jerome F. Davis going mad while writing the Bandersnatch novel and Stefan going mad while programming the game. How did you get the idea to mix these levels of reality through a fictitious video game?

6. Seeing as you are one for tributes, Black Mirror has lots of those, I always thought of Bandersnatch as a sort of homage to the 8-bit era of video games. Back in the day, did you ever play the Spanish game *The Abbey of Crime*?

7. We have found an incredible amount of similarities between *The Abbey of Crime* and Bandersnatch and we wanted to ask you if any of them were intended as homages or if, even more incredibly, they are true coincidences. Would you mind if we review them?

7a. Ok, first: Both Bandersnatch (the videogame) and *The Abbey of Crime* feature labyrinths as an essential part of their structure.

7b. Both Bandersnatch and *The Abbey of Crime* are based on books, real in the case of Umberto Eco and fictitious in the case of Jerome F. Davis. Both books rely heavily on the use of symbols.

7c. Both Bandersnatch (the series) and *The Abbey of Crime* feature mirrors at the center of the maze that allow the characters to unravel the mystery.

8. Now there are a series of coincidences that have to do with the life of Paco Menendez, one of the creators of

The Abbey of Crime, that closely resemble Bandersnatch. I'll review them and you tell me what you think:

8a. Both Stefan and Paco program the respective creations at home arguing that it would be hard to concentrate in an office environment.

8b. Both Bandersnatch (the series) and the making of The Abbey of Crime feature important modernist landmarks in the respective cities, the Trellick tower in London and la Ciudad de los Periodistas in Madrid.

9. Black Mirror has also touched on topics such as simulation theory in episodes like San Junipero, in which old people are allowed to test a simulation in which they can live for all eternity. What are your thoughts on simulation theory, do you believe we could be living in a simulation or that we might arrive there some time in the future?

10. I always felt you were a step away from describing Simulation Theory in Bandersnatch, especially when Stefan is in his room about to break down asking "Who's there?" "Who's doing this?" Were you hinting in this direction?

11. Colin Ritman is also pretty convinced he is living in a simulation and therefore that he lacks true agency. Do you find this way of looking at the world debilitating?

CORTAMOS A

SOBREIMPRESO:

## 6. EPÍSTOLA

1985. INT. DÍA. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID. TV1.[BETACAM]

Paco está sentado al lado de su ordenador. Los bocetos de Juan parecen haberse descontrolado y ya ocupan una gran parte de la pequeña habitación. Están pegados en las paredes y en el techo con celo y chinchetas, de modo que crean un caótico y a la vez ordenado mapa de todas las anotaciones y dibujos necesarios para la ejecución del videojuego.

Paco está sentado en su escritorio, el cual también está rodeado de papeles, libros y *gadgets* informáticos. Juan está sentado a su lado repasando su cuaderno, pero a la vez atento a la entrevista que se va a producir.

Guille se ha sentado frente a los dos y, manteniendo a Paco en primer término, comienza a hablar.

GUILLE (O.C)

¿Por qué haces videojuegos?

PACO

(Rascándose la cabeza  
y mirando al suelo).

Bueno, en realidad lo que me gusta es programar. Tengo más mentalidad de ingeniero que de informático, así que, aunque ahora hago videojuegos, lo que de verdad me gustaría es dedicarme a la investigación de alto nivel, en concreto a la inteligencia artificial.

GUILLE (O.C)

Pero

(se ríe)

¿por qué haces videojuegos?

PACO

Ah, vale

(se ríe).

Supongo que los hago porque puedo desarrollarme como programador y porque me gusta ponerme a prueba a mí mismo, pero también me gusta que gracias a mi trabajo la gente pueda pensar de manera distinta. Al principio, con Sir Fred, y con casi todos los videojuegos que veía, todo iba más de conseguir llegar a una meta de manera lineal. Con la abadía quiero hacer algo distinto. Algo que no se haya visto hasta ahora. Quiero que la gente piense. Que no se limite a disparar al enemigo, a saltar una zanja o a esquivar un peligro. También quiero innovar, hacer algo que no se haya hecho antes.

GUILLE (O.C)

Antes dijiste que sería tu último videojuego, pero que sería el mejor. ¿Por qué te retiras tan pronto?

PACO

Bueno, en realidad no es una retirada como tal. Es un cambio, sin más. Como te he dicho, yo tengo alma de ingeniero, de modo que tarde o temprano terminaré siéndolo a tiempo completo.

GUILLE (O.C)

¿Qué cambiarías del mundo de los videojuegos?

PACO

Pues... Ahora todo es marketing. Se dedica más tiempo a pensar cómo vender un videojuego que a hacerlo. Además, los tiempos cada vez son más cortos y es muy complicado dedicarle toda la atención que necesitan.

GUILLE (O.C)

Pero, al fin y al cabo el marketing hará que se vendan más y que puedas ganar más dinero.

PACO

Prefiero el reconocimiento de la gente al dinero.

GUILLE (O.C)

¿Qué harás en el futuro?

PACO

Mmmh...

(hace una pausa y mira hacia abajo unos segundos).

Quizás continúe con el diseño de memorias.

La imagen de Paco se congela

GUILLE (OFF)

"Prefiero el reconocimiento de la gente al dinero".  
Esta quizás sea la frase más famosa que Paco nos ha dejado; no la recordaba y cuando he desempolvado las cintas me di cuenta cuántas veces la he dicho, sobre todo en momentos difíciles.

CORTAMOS A

La cámara de Guille enfoca en primer plano el libro "El nombre de la rosa", que está apoyado en el despacho de Paco Y Juan. Al fondo están ellos, fuera de foco, trabajando.

GUILLE (OFF)

Fue precisamente esta frase la que me sugirió el último apartado de este documental. ¿Es posible que la mitología de "El nombre de la rosa" también haya permeado en las vidas de sus dos protagonistas? ¿Puede su influencia llegar hasta tal punto?

La cámara avanza hacia ellos terminando en un primer plano de Paco, que está de espaldas tecleando.

GUILLE (OFF)

Quizás sea yo mismo quien está confundiendo la realidad con la ficción y, como le ocurrió a Adso de Melk "ya ni siquiera sé lo que digo", pero, al fin y al cabo, esta es una historia especulativa, así que no la dejaré en el tintero. Echemos un vistazo a la carrera de Paco.

CORTAMOS A

Infografía que divide la pantalla en tres, mostrando las distintas etapas, respaldando lo que dice Guillermo.

*\*Nota: En esta parte, aunque el gui3n muestre algunos fragmentos de la voz en OFF de Guillermo dividida en columnas, esta se locutar3 de un modo normal. Tan solo se presenta as3 para una mejor comprensi3n de las tres partes. Ser3n las infograf3as, sin embargo, las que se dividan en tres para compartimentar los conceptos.*

En sus comienzos como ingeniero, Paco trabaj3 en un dise3ador de circuitos llamado SOPHOS, que distribuy3 desde la academia Mr. Chip que manejaba su padre. El nombre "Sophos" es un t3rmino de origen griego cuya principal acepci3n es "capacidad pr3ctica para realizar ciertas tareas".

Despu3s lleg3 su etapa de videojuegos, la cual, tras comenzar con algunos t3tulos m3s convencionales como Sir Fred, culmin3 con el desarrollo de "La abad3a del crimen".

Finalmente, Paco volvi3 a la ingenier3a y dise3n3 una memoria llamada PALOMA, es decir "PARallel LOGic MACHine". Esta memoria, seg3n sus palabras, revolucionar3 el mundo de la inform3tica, porque abaratar3 los costes de fabricaci3n de los ordenadores personales, siendo m3s f3cil as3 llevar la tecnolog3a a todo el mundo.

GUILLE (OFF)

Viendo esta trayectoria en perspectiva, me percat3 de los paralelismos de la vida de Paco con el milenarismo de Joaqu3n de Fiore, que Eco menciona en "El nombre de la rosa". Seg3n de Fiore, la historia estaba dividida en tres 3pocas:

La edad del padre, pre-cristiana y era de la ley...

...la del hijo que correspondía al cristianismo...

...y la del espíritu santo, que llegaría luego de tribulaciones y guerras apocalípticas.

Del mismo modo, Paco empezó con SOPHOS (un término de la Grecia pre-cristiana) continuó con "La abadía del crimen" (el cristianismo que tiene su desenlace apocalíptico) y terminó con PALOMA (simbólicamente el animal con que se identifica el Espíritu

Grecia pre-cristiana

Desenlace apocalíptico

Espíritu

GUILLE (OFF)

Es como si el recorrido de la carrera de Paco, a nivel simbólico, hubiera replicado la evolución del milenarismo apocalíptico. Una muñeca más para la *matrioska* de "La abadía del crimen".  
Ahora, hagamos un nuevo ejercicio de imaginación: echemos un vistazo al último proyecto de Paco; la memoria matricial PALOMA.

La tercera pantalla de la derecha (correspondiente a PALOMA) se desliza hacia la izquierda, desplazando a las demás y ocupando la pantalla completa.

GUILLE (OFF)

Su sistema revolucionario radicaba en una sencilla idea: que la memoria del ordenador, además de almacenar datos, también ejecutara instrucciones de manera simultánea, tarea esta última que siempre había correspondido exclusivamente al procesador.

Pasamos a una animación 3D hecha por infografía en la que se muestra la abadía de "El nombre de la rosa", siendo comparada con la estructura del circuito impreso de una memoria de Amstrad CPC. Ambas se ven en perspectiva



isométrica, como si fueran edificios, para así poder ser comparadas en igualdad de condiciones.

GUILLE (OFF)

Ahora echemos un vistazo al plano de la abadía de Umberto Eco. En ella, cada uno de los edificios tiene una función específica, algo parecido a lo que ocurre en un circuito impreso. Así, la iglesia, comandada por el Abad los aposentos del Abad corresponde al procesador, pues aquí es donde se toman las decisiones finales que afectan a la abadía. El *scriptorium*, lugar donde se encuentran los escribas copiando códices e iluminando manuscritos, podría ser el análogo de la tarjeta gráfica, es decir, allí donde las ideas toman una forma visual. Por último, la biblioteca corresponde a la memoria, es decir, el lugar donde se almacenan todos los datos. La interacción de estos datos recorre un sinfín de circuitos ensamblados, difícilmente comprensibles por una mente común, salvo por la de un experto. Algo muy parecido a lo que pasa en el laberinto que hay bajo la biblioteca.

Sobre la abadía en 3D se superponen las imágenes de los personajes del videojuego, de modo que se comprenda mejor la comparación.

GUILLE (OFF)

Si recordáis el argumento de "La abadía del Crimen", aunque el poder último de la abadía radica en el abad Abbone (el procesador), existe un poder en la sombra alojado en la biblioteca (la memoria): el ciego Jorge de Burgos, el cual, en un buen número de ocasiones ejerce sobre el resto de monjes una influencia tal que disputa su poder claramente con el que ostenta por

derecho el abad. Esta analogía corresponde con bastante exactitud a lo que propone el diseño de Paco; que la memoria libere de la carga de proceso al procesador. O, dicho de otro modo, que el bibliotecario tome decisiones para restarle carga al Abad.

Por supuesto, Paco no pretendía este simbolismo conscientemente, pero sirva como ejemplo sobre el extraño modo que a veces tienen las ideas de colonizar nuestra realidad.

Y, hablando de circuitos. Si el Apocalipsis es un circuito que busca cerrar el ciclo de la historia, ¿cómo podríamos mantenerlo abierto y evitar o por lo menos retrasar el fin?

CORTAMOS A ENTREVISTA A SANCHIZ

P: Si según Nick Land y el CCRU el Apocalipsis es el evento que viene a cerrar el ciclo de la historia, ¿cómo podemos mantener abierto su circuito y retrasar el fin?

CORTAMOS A ENTREVISTA A JOTA-PÉREZ

P: Si según Nick Land y el CCRU el Apocalipsis es el evento que viene a cerrar el ciclo de la historia, ¿cómo podemos mantener abierto su circuito y retrasar el fin?

ANIMACIÓN TRADICIONAL Y ANIMACIÓN DE A.I.  
1999. EXT. DÍA. APARTAMENTO DE PACO MENÉNDEZ. SEVILLA.

Paco está en su mesa de escritorio, dibujando y escribiendo sobre uno de sus múltiples papeles de la mesa. Tiene las paredes llenas de dibujos de circuitos impresos y números incomprensibles. Enfrente tiene un ordenador encendido con código fuente escrito en la pantalla.

ZOOM desde detrás de Paco hasta la pantalla de su ordenador.

GUILLE (V.O.)

Tras terminar La abadía del crimen,  
la memoria PALOMA fue el último

proyecto de Paco, el cual desarrolló enteramente en la ciudad de Sevilla, lugar donde fue a buscar la inversión para llevarla a cabo.

FUNDIDO CON  
ANIMACIÓN TRADICIONAL Y DE A.I EN FÓSFORO VERDE

Plano de espaldas de un monje que está iluminando un pergamino en el *scriptorium*. ZOOM hacia él.

GUILLE (OFF)

Lamentablemente, en octubre de 1999 Paco murió, dejando su proyecto inconcluso tras casi diez años de estudio.

Un sonido de llamas y de gritos comienza a emerger. El suelo tiembla. El monje deja su pluma, se agarra al atril y mira hacia arriba.

GUILLE (OFF)

A pocos, muy pocos días de la llegada del segundo milenio, los pixelados monjes de la abadía sienten algo en su interior. Sienten que su programador, su hacedor, ya no está con ellos.

Plano general del *scriptorium* donde algunos de los monjes abandonan sus atriles agitados para comenzar a hablar entre ellos. Otros salen corriendo. Paneo superior hasta llegar a la bóveda del recinto, en la cual podemos observar el fresco de un *Pantocrator* con la cara de Paco. Una grieta emerge de la derecha, rasgando en dos la imagen.

GUILLE (OFF)

Entonces, solo entonces son conscientes de que su pequeño mundo ya no tiene salvación. De que el prometido final de los tiempos, ha llegado.

El monje escriba entonces, baja la cabeza y se santigua.

FUNDIDO A NEGRO. Solo oímos a Guillermo.

Recuerdo que, en una ocasión, Juan, recordando a su amigo Paco me dijo lo siguiente: "Si la vida fuera un videojuego donde puedes aprender de los errores e intentar hacerlo mejor, iría a Sevilla, con dos latas de cerveza en la mano". Yo deseé con toda mi alma que hubiera sido así.

CORTAMOS A  
1999. EXT. DÍA. APARTAMENTO DE PACO MENÉNDEZ. SEVILLA.

Plano general de Paco en su escritorio. Está tecleando en el ordenador con la mirada fija en la pantalla. La imagen se congela.

GUILLE (OFF)

Como os dije al principio, quizás alguno de vosotros crea que esta historia es una ficción mientras otros pensaréis que es real. ¿O por qué no ambas? Cualquiera que sea el caso deberá tener un final. La cuestión es, ¿quién decide cómo va a ser?

Sobreimpresa, podemos ver la siguiente orden en fósforo verde:

---

A: JUAN VA A SEVILLA B: JUAN NO VA A SEVILLA

---

Un cursor aparece, pulsando en la opción A La imagen retoma su animación. Suena el timbre. Paco mira hacia la puerta con su habitual media sonrisa y se levanta a abrir. Al hacerlo, Juan Delcán está al otro lado con un pack de seis cervezas y una sonrisa de oreja a oreja. Paco le devuelve la sonrisa y ambos se funden en un sentido abrazo.

PASAMOS A

La silueta de Paco y Juan se proyecta en la terraza a través de las cortinas de su habitación. Ambos están brindando con las cervezas, charlando animadamente y riéndose.

GUILLE (OFF)

En mi versión de la historia, Paco termina su proyecto PALOMA con la ayuda de Juan.

PASAMOS A

2000. INT. NOCHE. HABITACIÓN DE JUAN DELCÁN. CIUDAD DE LOS PERIODISTAS. MADRID.

Juan está en su escritorio haciendo un dibujo de una paloma pixelada. Debajo se aprecia el nombre PALOMA.

GUILLE (OFF)

En mi versión, la memoria de Paco revoluciona el panorama tecnológico consiguiendo, tal y como él mismo había vaticinado, abaratar los costes de los ordenadores personales hasta tal punto que nadie se queda atrás en el uso de la tecnología y, por tanto, de internet.

Sin embargo, ¿estaríamos preparados para este futuro alternativo? ¿Qué uso le daríamos a una herramienta diseñada para la paz?

Plano general de [TV1] y [TV2] en la habitación de Paco en Sevilla. Corte a los dos monitores del escritorio de Stefan en Bandersnatch. Corte a los dos monitores en el estudio de Guille (que vimos al principio del documental), donde se muestran dos escenarios simultáneamente.

En ambas pantallas se muestran camiones distribuyendo las cajas de PALOMA. Después se quedan en negro, mostrando en fósforo verde estas opciones:

A: CERRAR CIRCUITO DEL APOCALIPSIS (fin del mundo) --- Un cursor aparece, pulsando la opción A.
--

B: NO CERRAR CIRCUITO DEL APOCALIPSIS --- (no fin del mundo) Un cursor aparece, pulsando la opción B.
--

En simultánea, en ambas pantallas vemos cómo se desarrolla cada línea de tiempo, una en la que el final

del mundo real se convierte en un eco del final del mundo digital del Y2K (PALOMA es usado para crear simulaciones de guerra que desembocan en una guerra), y otro en el que la civilización continúa (PALOMA es usado para democratizar la tecnología). A medida que se desarrollan estas secuencias los créditos aparecen intercalados.

DIRIGIDO POR GABRIEL GARCÍA

Circuitos de PALOMA siendo integrados en los ordenadores de ministerios de defensa de varios países.

Un niño en la India usando un portátil, que a su vez se funde con imágenes de otros niños y jóvenes de otras razas y clases en la misma posición.

ESCRITO POR GABRIEL GARCÍA Y MAURICIO LOZA

Computadores corriendo simulaciones de diferentes escenarios de guerra.

Grupos de chicos y chicas utilizando tecnología de PALOMA para implementar proyectos para llevar agua potable a zonas rurales recónditas.

UNA PRODUCCIÓN DE CVLTO

Secuencia en cámara rápida en la que los juegos de guerra de la opción A desembocan en un apocalipsis nuclear.  
---  
HONGO NUCLEAR

Secuencia en cámara rápida en la que la evolución de la tecnología avanza rápidamente, finalizando con la imagen de un bosque.  
---  
HERMOSA SETA

GUILLE (OFF)

¿De quién depende?

PASAMOS A pantalla negra donde aparece en fósforo verde la siguiente orden:

A. ¿REINICIAR CICLO DE LA HISTORIA?  
---  
APOCALIPSIS

B. ¿NO REINICIAR CICLO DE LA HISTORIA?  
---  
NO-APOCALIPSIS

GUILLE (OFF)

Quizás, antes de tomar una decisión  
sería conveniente no olvidar la  
historia. Al fin y al cabo,  
nosotros no somos máquinas pero,  
como ellas, a veces tenemos  
problemas de memoria. No esta vez.

A LA MEMORIA DE PACO MENÉNDEZ  
1967-1999

FIN