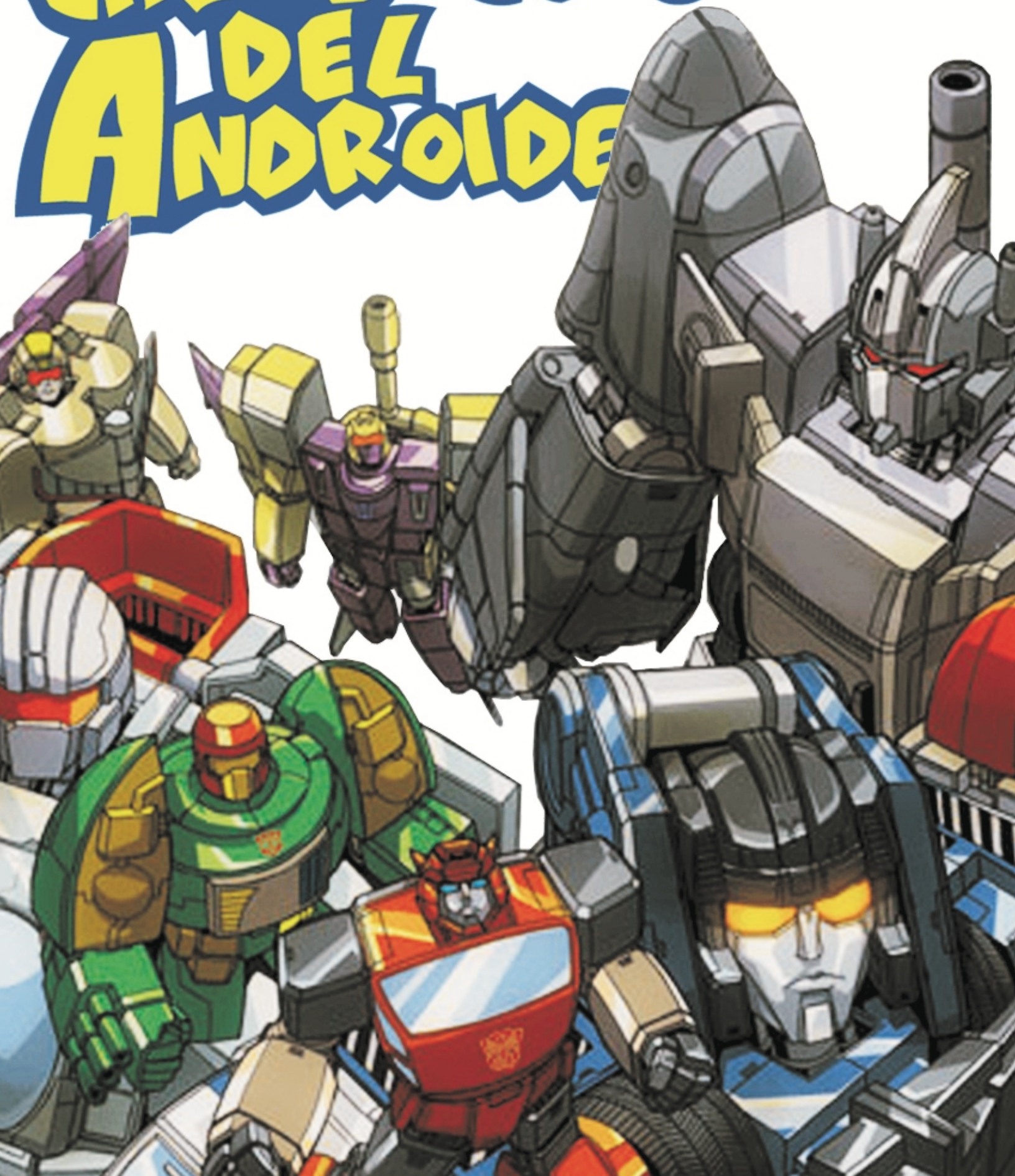


CALABOZO #6

A DEL ANDROIDE



EN BUSCA DEL ENERGÓN II

Y aquí estamos nuevamente, en la segunda parte de nuestro mega-especial Transformer. Asumo, mis estimados lectores, que como buenos y disciplinados niños habrán leído primero el número anterior, de no ser así, a continuación van unos SPOILERS del *Exilio en el pasado distante*.

Pablo me envió este cuento la semana pasada (esto lo estoy escribiendo el penúltimo día del año 2003) solicitando por supuesto, mi opinión. Esto fue lo que le escribí apenas leído su cuento: <<A decir verdad, Pablo, no me esperaba menos de ti. ¿Palabras para describir el cuento? Bello, lírico, emotivo, solemne. De verdad me emocioné al leerlo y casi solté una lágrima (en serio) cuando Megatron se transforma en pistola sin saber si habrá alguien ahí para recogerlo en su caída y guiar sus disparos, esa escena es magistral, como así mismo aquella donde Megatron contempla sus ejércitos y les ordena transformarse (la raison de être de todo Transformer finalmente) ¡simplemente grandioso! Tomaste a los personajes más relevantes para Megatron: Soundwave, Starscream y Laserbeak y le aportaste una dimensión heroica insospechada a Rumble.

Muchas preguntas quedaron sin responder por supuesto (¿que fue de Optimus?, ¿cómo es que los Autobots lograron eliminar a todos los Decepticons sufriendo aparentemente tan pocas bajas?, ¿Cómo fue que Slingshot llegó a convertirse en líder de los Aerialbots?), pero estas no afectan al cuento en sí. Debo confesarte que me decepcionó no ver a Megatron convertido en Galvatron al final de la historia, despedazando a sus enemigos, erradicando la “enfermedad Autobot”, pero debo admitir también que el final que le diste es coherente con el resto de la narración. Lograste algo inédito además, presentar a los inofensivos Aerialbots como unos verdaderos hijos de puta (la conversación entre Silverbolt y Megatron es notable).

La verdad es que no puedo decir otra cosa sino que me ENCANTÓ el cuento, está hecho con verdadero

Calabozo del Androide N°6
Diciembre
2003

Director / Editor

Sergio Alejandro Amira

Diagramación y Diseño

Sergio Alejandro Amira

Portada

Dreamwave productions

Columnistas

Sergio Alejandro Amira

Dorian Cano

Pablo Castro Hermosilla

Contacto

calabozodelandroide@mail.com

respeto y amor hacia los Transformers y creo ver mucho de tu persona en la manera en como representas a Megatron.>>

Bueno, espero que a ustedes les halla gustado tanto como a mi este fanfiction de quien considero el más talentoso escritor de ciencia ficción chilena, de mi generación por lo menos. Pablo me confesó que todas mis preguntas (mencionadas más arriba) tendrían sus respuestas en la continuación al *Exilio...* en la cual Megatron efectivamente se convierte en Galvatron, y además me comentó que le gustaría hacer algo así como un fix-up donde además incluiría un relato sobre la misión kamikaze de Starscream y sus Seekers. Lo único que puedo decir es que espero ver concretadas estas ideas, que pueden surgir solamente de una verdadera

pasión por lo que uno hace ya que en Chile (no sé como estarán en el resto de Latinoamérica) los escritores de ciencia ficción somos unos verdaderos parias (los autores de cómics no la tienen mucho mejor), pero no crean que me estoy quejando, por suerte hay personas como Luis Saavedra, Pablo Castro, Rodrigo Mundaca (y quien les habla también), que a diferencia de la gran mayoría no nos quedamos sentados en nuestros gordos traseros esperando a que todo nos llegue en bandeja de plata. Somos pocos, muy pocos, pero estamos trabajando por llegar a ser más a punta de esfuerzo, sacrificio y uno que otro mal rato.

El *Calabozo del Androide* #6 da inicio con el *Solipsista ilustrado* a cargo de nuestro amigo y director general de la revista literaria *Ochocientos*: Dorian Cano (de quien ya hablamos en la editorial pasada). Gracias por pasar de lector a columnista, Dorian, (¿ven que no es difícil? ¡Anímense a escribir para el *Calabozo* y que Dios se los pague por que yo no tengo ni un peso).

Luego viene... ¿Saben? Ya me cansé de escribir y tengo sueño, mi hijo se duerme cada vez más tarde y se despierta más temprano, ¿Cómo puede algo tan pequeño tener tanta energía? El 5 de enero cumple un año y lo celebraremos en grande junto a mi amada esposa Aurora y el resto de la familia. Pero antes de despedirme, debo mencionar que ambos dibujos presentados en la sección *Drawing board*, tanto del *Calabozo* #5 como del #6 pertenecen al talentoso Will "Beamer Magnus" Magin, y han sido utilizadas con su plena autorización. Pueden contemplar más de su arte en su homepage:

<http://beameragnus.homestead.com>

Y saludos a Jimmy Cano, nuestro lector n° 1 y responsable que su hermano Dorian se contactara con nosotros.

Sergio Alejandro Amira
Diciembre 2003

CONTENIDOS

EDITORIAL

En busca del energón II
por Sergio Alejandro Amira.

EL SOLIPSISTA ILUSTRADO

Las cuestiones implicadas
por Dorian Cano.

THE NETWORK

Challenge of the Go-Bots
por Sergio Alejandro Amira.

LA UNIÓN HACE LA SUPERFUERZA

A vuestros cuerpos dispersos
por Sergio Alejandro Amira.

THE NETWORK

More than meets the eye II
por Pablo Castro Hermosilla.

ARCHIVO ANDROIDE

Trivia transformática
por Sergio Alejandro Amira

Todos los personajes e imágenes utilizados en esta edición son propiedad de sus respectivos dueños.

LAS CUESTIONES IMPLICADAS

<<El robot humanoide hecho a su medida, diseñado solamente para usted y para sus exclusivas necesidades.>>

–Philip K. Dick–

Hay muchos motivos por los cuales las guerras cybertronianas no tuvieron precedentes y por lo que, en la historia de Cybertron, fueron un suceso completamente novedoso. Los Quintessons gozaban de paz y la venta de robots militares les permitía sostener su economía al grado de crear Vector Sigma y el planeta Cybertron, un mundo enteramente de metal y aire que requería una gran cantidad de energía para poder sostenerse. Fue el primer conflicto general entre los Quints y los robots desarrollados por ellos, la primera guerra cybertroniana, una guerra de masas donde los robots toman conciencia de ser explotados y utilizados para los fines de los Quintessons. Se trata, también, de la primera guerra en una escala suficiente como para dislocar la economía Quint, hacerlos más débiles, expulsarlos de Cybertron y arrebatárles el control. Pero la economía, asentada básicamente en la venta de robots, decae bruscamente a pesar de que se goza de un prolongado tiempo de paz e investigación, son los mismos robots quienes propician la debacle final. Carentes de una política estable, y regidos por la Matriz de Liderazgo Autobot (que solo a ciertos Autobots beneficia, permitiéndoles usarla y renombrando a los líderes Autobots como *Prime*).

Es en este tipo de situaciones de corrupción



© Hasbro 2002.

donde tarde o temprano se dan las contrapartes y el subsecuente movimiento lo dan los robots militares Decepticons cuyo objetivo, alentado por un creciente poder despótico, es el de regir Cybertron. Ciertamente nunca hubo una estrecha cooperación entre Autobots y Decepticons, la diferencia principal entre ellos –y era importante– consistía en que mientras unos eran los gobernadores, los líderes “Prime”, los Decepticons eran quienes se encargaban de las campañas militares. Por ello el liderazgo Decepticon era para el más fuerte y más cruel de los dictadores, cualidades que Megatron tenía de sobra. Sabedor de esto el líder Decepticon intenta controlar Cybertron, aplicando apropiadamente “mano de hierro”.

Ante una sociedad dividida y en lucha la Matriz de Liderazgo Autobot pasa a manos de Optimus Prime reviviendo la causa Autobot. Autobots y Decepticons logran reconstruir sus cuerpos para transformarse, lo que les permite llegar a ser vehículos, equipo o armas. Estos poderes eran alimentados por energón. La consecuencia natural fue la necesidad de asegurar la entrega y acumulación de materias primas para convertir la materia a energía.

La economía en muchos sistemas estelares es sostenida por la demanda de energón. La constante guerra entre Autobots y Decepticons agotó o destruyó varias fuentes de energía, creando depresión económica y un deterioro del planeta Cybertron. La ineficacia de la sociedad cybertroniana, hundida en la constante guerra, es incapaz de seguir drenando energía a Cybertron cuyo destino incierto es vagar por la galaxia.

De aquí en adelante la historia de los Transformers se desarrolla en la Tierra de donde intentan sacar energía para recargar Cybertron, la guerra cybertroniana continúa y varios son los humanos que ayudan a Autobots y Decepticons.

Los Transformers vienen a tomar la eterna lucha entre el bien y el mal, una historia maniquea ahora desarrollada entre máquinas y seres orgánicos. Los instrumentos pueden cambiar pero la operación es la misma: La lucha por el poder. Los Transformers evidencian un claro trasfondo en toda su trama, es un

paralelismo con la historia, una analogía de los sucesos de un siglo que insistía en ser progresista. Los robots que desarrollan “almas” es la revelación de la toma de conciencia pero también el inicio de nuevas formas de dominación. Se puede ver a los Transformers como una seria animada donde algunos robots pelean entre ellos y tiene la capacidad de transformarse en autos, armas y algunas otras cosas, de hecho considero que es uno de sus principales atractivos para la imaginación. Pero es también una historia de dictadores, engaños, traiciones y luchas constantes. La personalidad de Megatron en los Transformers llama mucho la atención. Megatron era un líder despiadado, astuto en estrategias de batalla, muy inteligente; capaz de llevar a los Decepticons al control de Cybertron, claro si en su camino no se hubieran interpuesto Optimus Prime y sus Autobots.

Al evaluar la historia de los Transformers se mantiene la constante de las luchas entre Autobots y Decepticons, pero ésta toma un rumbo diferente e importante cuando los robots son ayudados por los humanos. La mezcla de estas dos razas da resultados desastrosos, pues los humanos desean sacar ventaja del conocimiento en tecnología que poseen los cybertronianos para sus propios fines, complicando más aún la guerra.

Una de las cuestiones curiosas y elemento muy interesante en la trama es cuando los robots desarrollan verdaderos sentimientos o almas. Sin estas almas no se puede explicar por ejemplo la amistad surgida entre el humano Spike y los Autobots, también aquellos capítulos donde se trata de transferir las mentes de los Autobots a cuerpos humanos, para así eliminarlos más fácilmente. Lo que se tiene que transferir es su “alma”, aunque bien nadie nunca nos aclara como es que estas almas llegan o aparecen en estas creaciones de metal y circuitos. Y es también esta adquisición de “sentimientos” lo que les hace tomar conocimiento y revelarse contra los Quintessons, además de saberse mortales, pues al terminarse el energón se termina su vida, pueden verse a través de la serie una gran cantidad de muertos, varios de ellos caídos en batalla.

Las historias y leyendas no escapan, como aquella que descubre Optimus sobre esporas enloquecedoras:

“Semejante locura es librada con sabiduría”. Por que no hay que olvidar que si adquieren sentimientos, estos siempre incluyen el miedo y la locura.

Las leyendas tiene algo de superstición, nada me parece más raro que máquinas supersticiosas, sobre todo cuando son producto de tecnología avanzada, aunque bien sea la idea que tenemos sobre lo científico y tecnológico esta exento de supersticiones y cuestiones sobrenaturales.

Los Transformers fueron una serie notable precisamente por mostrar como sería una sociedad regida completamente por robots. Una serie lanzada en el apogeo de la guerra fría, las dictaduras y la consolidación de la tecnología. Elementos que los creadores saber tomar en cuenta y lograr una de las tramas más complicadas y elaboradas que se hayan visto en series animadas y cómics, un reflejo de las sociedades modernas.

Los Transformers son un producto que ha generado todo un mercado, diseñado para entretener principalmente, pero que no bastó para que sus creadores dejaran escapar y ver su particular forma de ver la sociedad que les toco vivir.

© 2003, Dorian Cano.

CHALLENGE OF THE GO-BOTS

Robots transformables existieron (y existirán) mucho antes y después de los Transformers, (cabe recordar los leones gestálticos de *Voltron*, los valkirias de *Robotech* o los Zords del sinnúmero de encarnaciones de los *Power Rangers*, por mencionar unos pocos) pero los Go-Bots representan un caso especial debido a la similitud y simultaneidad que compartieron con los Transformers (la primera y más notoria es que los robots de ambas series eran entidades autónomas a

diferencia de las demás animaciones anteriormente citadas).

Al parecer los Go-Bots no fueron una copia de los Transformers de la misma forma en que la *Doom Patrol* no lo fue de *Uncanny X-Men* y sus similitudes parecen responder a un “sincronismo” similar al de dichos cómics, una respuesta natural de la industria respectiva a una potencial demanda por parte de sus consumidores. El caso es que tanto Go-Bots como Transformers hicieron su entrada al mercado norteamericano en 1984. Como ya hemos mencionado en el *Calabozo del Androide* #5 los juguetes de los Transformers se basaron en las líneas Diaclone y Microman de Takara, mientras que los Go-Bots lo hicieron de la línea



Machine Robo de Bandai. Los juguetes de los Go-Bots fueron distribuidos en Estados Unidos por Tonka y eran de una calidad bastante deficiente comparados con los de Hasbro. Ambas colecciones contaron con una serie de animación como estrategia mercantil, y ambas tuvieron su propia película proyectada en la pantalla grande.

La serie de los Go-Bots fue estrenada en la televisión norteamericana en enero de 1984 y se llamó *Challenge of the Go-Bots*, fue producida por Hanna-Barbera, contó con 37 capítulos y finalizó con el filme *Go-Bots: Battle of the Rock Lords*, siendo los Rock Lords del título

robots que podían transformarse en rocas y piedras (supongo que los “creativos” de Bandai, siguiendo la misma línea de pensamiento “a los niños les gusta jugar con robots y automóviles, ¡hagamos entonces robots que se transformen en vehículos!”, pensaron: “a los niños les gusta arrojar piedras y quebrar los vidrios de las ventanas ¡hagamos robots que se transformen en piedras!” no further explanation required). Hay un sujeto llamado Gianfranco Origliato que en su sitio Web asegura que <<la película Go-Bot es considerada superior a la de los Transformers!>> ¡Por Dios!, ¿cómo puede decir tal cosa?, ¿quién exactamente considera cierto tal disparate? No creo que ni el fan más acérrimo

de los Go-Bots (si es que existen) podría asegurar tal cosa. Yo tuve la mala fortuna de ver la película aquella y aunque soy uno de los más grandes detractores de *Transformers: The Movie* debo decir que esta es infinitamente superior en todo aspecto a *Go-Bots: Battle of the Rock Lords*.

Donde los Transformers tenían a Autobots y Decepticons los Go-Bots contaban con Guardianes y Renegados (¡que derroche de originalidad en los nombres!). La contraparte de Optimus Prime era un robot de dientes amarillos prosaicamente denominado Líder-1, mientras que el de Megatron era el ridículo Cy-Kill. Esta serie debutó en Chile dos o tres años después de los Transformers con unos argumentos tan infantiles y una animación tan mala que yo pensé que eran algo así como los “ancestros” de los Transformers (nunca se me habría ocurrido que ambas series eran contemporáneas). Para esa época mi interés en los Transformers (y todo lo considerado “cosa de niños”) había sido reemplazado por el alcohol y las mujeres y si vi los capítulos de los Go-Bots fue porque tenía que cuidar a mi hermano chico al que no podía dejar solo ni siquiera mirando la tele (mi hermano no discriminaba y digería absolutamente todos los dibujos animados ya fueran *Robotech*, los mismísimos Go-Bots, o los insufribles Caza-fantasmas).

Volviendo a la serie recuerdo pocas cosas pero lo poco que recuerdo es para la risa. Recuerdo que el malvado Cy-Kill en modalidad motocicleta (en eso se transformaba) conservaba su robótica cara y el resultado era algo como lo que vi en *Jackass* cierta ocasión en que Johnny Knoxville o alguno de sus desquiciados amigos se convirtió en una “bicicleta humana” atando unas ruedas a sus rodillas y sujetando una más grande entre sus manos extendidas hacia delante. El resultado era sorprendentemente funcional y se veía idéntico al fracasado de Cy-Kill, pero más gracioso. Ahora que lo pienso eran varios los Go-Bots que lucían sus estúpidos rostros en modalidad vehículo, y además habían dos robots femeninas que a diferencia de las curvilíneas Femmebots eran féminas por tener voces de mujer o los labios pintados (en serio). Bueno, si de comparar lo

malo que eran los Go-Bots en relación a los Transformers recomiendo la página web de Goktimus Prime *The Transformers vs. The Go-Bots*, un imperdible para todo fan de los Transformers.

Eso sería todo y como diría Aralé Norimaki: Adiosín.

© 2003, Sergio Alejandro Amira.

A VUESTROS CUERPOS DISPERSOS

En un principio los Autobots se transformaban exclusivamente en automóviles, y los Decepticons; en aviones y aparatos (cámara fotográfica, pistola, tocacintas y cassettes). Esto cambiaría para el octavo capítulo con la creación del primer sub-grupo Transformer, los Dinobots. El segundo sub-grupo, los Insecticons, aparecerían en el capítulo 15. En el último capítulo de la primera temporada aparece el primer grupo gestalt (capaz de combinarse para formar un robot gigante), los Constructicons, que pese a estar compuesto por vehículos de construcción pasan a engrosar las filas Decepticons. Luego harían su entrada los Stunticons, los Aerialbots, los Combaticons y los Protectobots, todos grupos gestalt. Durante la tercera temporada debutarían los Predacons, Terrorcons y Technobots, de los cuales no hablaremos debido a la poca relevancia y escaso desarrollo de estos personajes (a excepción tal vez de los Predacons, que le darían el nombre a la facción Decepticon de *Guerra de Bestias*). A continuación analizaremos estos subgrupos en orden de aparición en la serie.



Grimlock

Los Dinobots. El descubrimiento de fósiles en una caverna junto a la base Autobot entusiasma a Optimus quien autoriza a Wheeljack y Ratchet la creación de tres robots capaces de adoptar la forma de dinosaurios: los Dinobots que serían bautizados como Grimlock, Slag, y Sludge. Estos Dinobots resultan ser muy poderosos pero algo estúpidos por lo que Prime ordena desactivarlos. Cuando todos los Autobots son capturados por Megatron, Wheeljack viola la orden de su líder y reactiva a los dinos, estos rescatan a sus camaradas y Prime les permite permanecer activados. Posteriormente Megatron engañará a los Dinobots consiguiendo que se alíen a los Decepticons. Los Autobots crean dos Dinobots más (Swoop y Snarl) para recuperarlos. Megatron convence a Grimlock, a enfrentarse a Optimus Prime para probar quien es el mas fuerte, Prime gana la pelea y con los Dinobots nuevamente bajo su liderazgo le dan una paliza a Megatron.



Kickback

Los Insecticons. Durante el ataque al Arca Megatron había dejado a tres de sus hombres a bordo de Némesis, la nave Decepticon. Durante la batalla Némesis terminó estrellándose contra la Tierra y a pesar de que los tres Decepticons lograron huir en cápsulas de escape, estos quedaron muy dañados. Eventualmente sus cápsulas lograron repararlos dándoles las formas de los insectos que pululaban en los alrededores, y la habilidad de extraer energía de la biomasa y de crear clones de sí mismos en grandes cantidades. Incapaces de reducir su tamaño al de los insectos que emulaban, Bombshell, Sharpnel y Kickback (autodenominados, muy apropiadamente, Insecticons) causaron terror en los habitantes de un poblado cercano. Megatron al enterarse que sus antiguos soldados estaban operativos nuevamente les invita a engrosar sus filas, a pesar de esto los Insecticons siempre conservaron su independencia del resto del grupo, cosa que obviamente importunaba a Megatron.



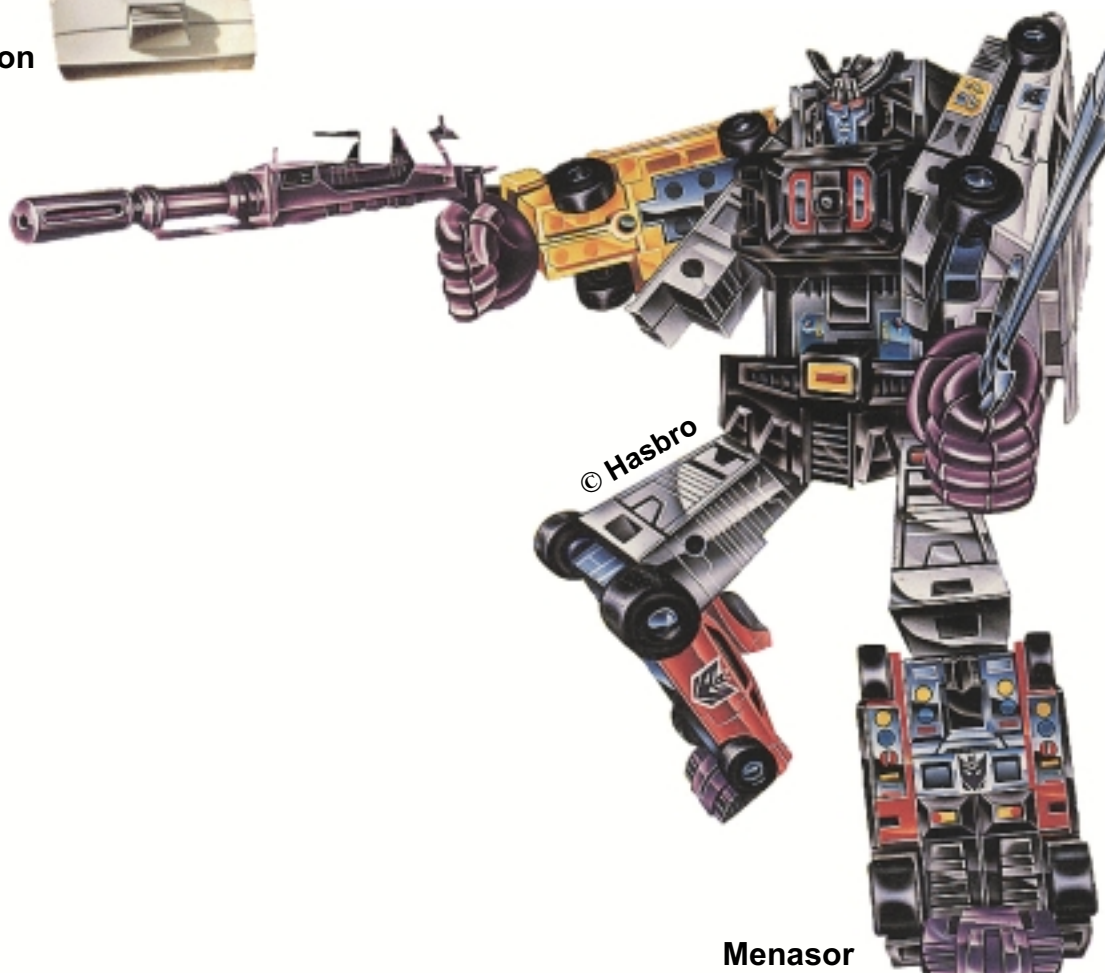
Devastator

Los Constructicons. Como su nombre lo señala estos muchachos pueden transformarse en vehículos de construcción como grúas, palas mecánicas y aplanadoras. El origen de los Constructicons es algo confuso, en el episodio en que hicieron su aparición, *Heavy Metal Wars*, Megatron dice: “valieron la pena el esfuerzo que tomó el construirlos en estas cavernas”, lo que implica que fueron construidos en la Tierra por los Decepticons pero en *The Secret of Omega Supreme*, Omega relata a Optimus como fue traicionado por los Constructicons mientras servía como guardián de Ciudad Cristal en Cybertron, en tiempos muy anteriores a los eventos de *HMW*. Para empeorar las cosas uno de los eventos que Rodimus Prime “ve” al viajar por la Matriz es a los Constructicons manufacturando a Megatron. Los Constructicons pueden combinarse para formar a Devastator y son el único grupo gestalt compuesto por seis miembros. Además del sinnúmero de artefactos que construyeron durante la serie los Constructicons desmantelaron a Optimus dos veces, convirtiéndolo primero en un cocodrilo robótico y luego en una torreta defensiva.

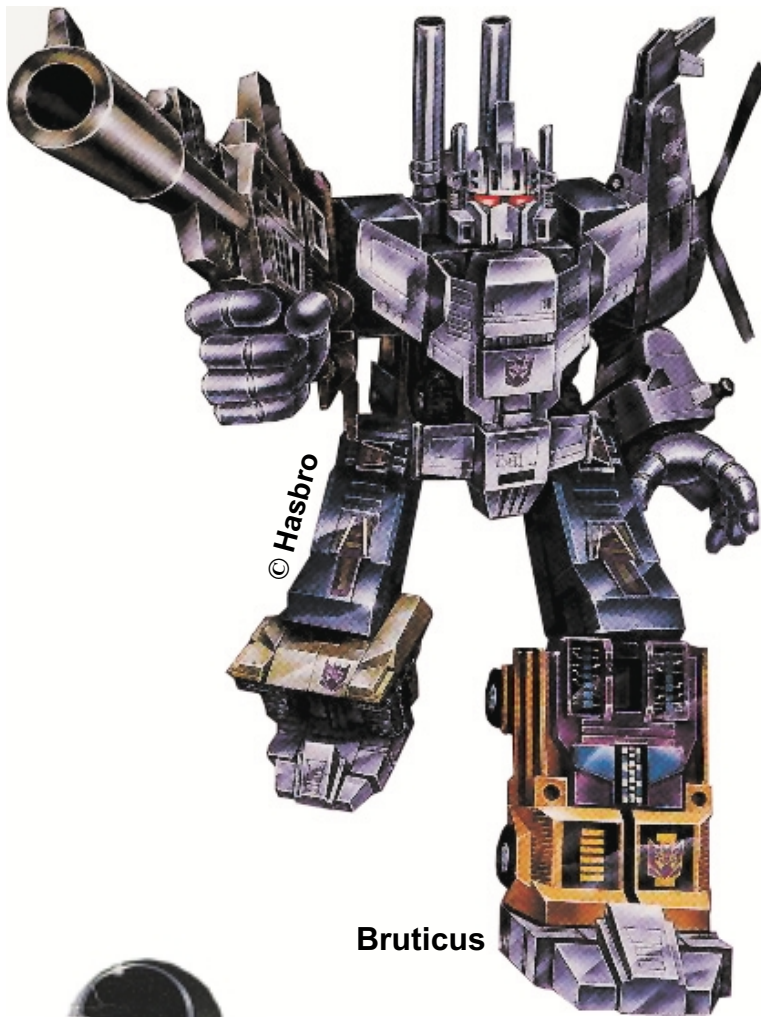
Los Stunticons y los Aerialbots. Los Decepticons cansados de la supremacía de los Autobots en las carreteras deciden crear su propio equipo de Transformers-automóviles por lo que viajan a Cybertron en busca de Vector Sigma, un ordenador capaz de infundir vida en los cuerpos robóticos. Los Autobots los persiguen hasta Cybertron pero sus enemigos ya han obtenido la llave para accionar a Vector Sigma creando a los Stunticons. Megatron, además, descubre que la llave tiene el poder de transmutar lo orgánico en mecánico por lo que decide regresar a la Tierra para convertirla en un nuevo Cybertron. Los Autobots crean entonces a los Aerialbots (robots transformables en aviones cuyo líder sufre de fobia a las alturas), para así combatir a los Decepticons en su terreno: el aire.



Superion



Menasor



Bruticus

Los Combaticons. Megatron, aburrido de los constantes intentos de Starscream por arrebatarse el liderazgo, lo exilia a una isla desierta. En dicha isla Starscream encuentra los despojos de varios vehículos de la segunda guerra mundial y decide utilizarlos para formar su propia brigada y así, vengarse de Megatron. Para esto viaja a Cybetron por el puente-espacial y se roba los componentes de personalidad de cinco criminales Decepticons para posteriormente instalarlas en los vehículos de combate. De esta forma nacen los Combaticons, que combinados forman al más poderoso de los Transformers gestalts: Bruticus.



Defensor

Los Protectobots. Poco y nada se supo de este equipo que pareció surgir de la nada y que protagonizó un par de capítulos tan solo. Este subgrupo estaba compuesto por robots transformables en vehículos de rescate y juntos formaban al robot gestalt Defensor.

© 2002, Sergio Alejandro Amira.

MORE THAN MEETS THE EYE II

A diferencia de mi camarada Sergio, yo sí creo que la tercera temporada de los Transformers es digna de destacarse. Consecuencia directa de la película, la tercera temporada es una verdadera amalgama de historias de ciencia ficción, esto es, argumentos que exploran más bien las problemáticas de un universo poblado de diferentes seres y sociedades, muchas de ellas sólo pálidos reflejos de las complejidades humanas.

Para entender esta temporada hay que sintetizar la película. Conuerdo con Sergio en que la trama de esta es bastante débil, por momentos incluso ridícula. Su defecto mayor es la tremenda distancia con las temporadas anteriores, tanto a nivel estético como ambiental. La historia no ofrece aportes significativos, salvo las transformaciones de Megatron en Galvatron o la aparición de Cyclonus, un leal lugarteniente de este último. La secuencia de estos cambios es notable, como así la transformación del planeta Unicron en un gigantesco robot.

La película deja a los Autobots como dueños de Cybertron y a los Decepticons sin líder, confinados a un planeta desolado llamado Charr. Muere además

Optimus Prime junto a otros Autobots clásicos, como también el popular Starscream. Unicron vuela por los aires y su cabeza queda orbitando Cybertron.

La tercera temporada se inicia justamente cuando los Decepticons luchan por su sobrevivencia, mientras Rodimus Prime es el nuevo líder Autobot. En eso están cuando unos desconocidos raptan a Spike y a otros Autobots, hecho por el cual son culpados los Decepticons. Mientras los Autobots tratan de recuperar a sus camaradas, Cyclonus logra ubicar y rescatar a Galvatron. Este último descubre que los Decepticons están luchando bajo las órdenes de unos extraños seres, que terminan siendo los mismos quienes raptaron a los Autobots. Estos son los Quintessons de los cuales Sergio ya nos habló.

En estos primeros cinco capítulos llamados *Las cinco caras de la oscuridad* (nombre que alude a los

Quintessons) se destaca la importancia de la Matriz,



© Hasbro

como fuente de la memoria viva de la historia de los Autobots y de Cybertron. La Matriz es una fuente de poder y de sabiduría y su importancia será luego determinante.

En la tercera temporada el conflicto entre Autobots y Decepticons pierde gradualmente su importancia. Surgen otro tipo de problemas y por momentos emerge una visión algo desencantada e inquietante de la vida en el universo, una visión muy propia de finales de los ochenta, donde la Guerra Fría parece terminar y lo que queda es una sociedad que se enfrenta a sí misma.

Varios capítulos muestran esta problemática. Ahora se critica el sistema económico, el poder de los medios de comunicación, el negocio de la guerra, y sobre todo abundan capítulos relacionados con la culpa y la búsqueda de la identidad personal. Los enemigos ya no son los Decepticons, sino que los Quintessons quienes cargan el estigma de ser los manipuladores y conspiradores del Universo.

Aunque la tercera temporada no posee tanta identidad como las dos primeras y se aleja de la estructura clásica que hizo famosos a los Transformers, ofrece, por el contrario, una visión un tanto más oscura y arriesgada de los protagonistas y sus actos. El tema de la identidad está muy presente. Rodimus Prime cuestiona constantemente su rol de líder (que nunca logró resolver). Galvatron, por su parte, es representado como un líder perverso y trastornado, que no logra delinear una estrategia de combate coherente. Octane, un Decepticon que decide abandonar la lucha y hacer amistad con los Autobots, termina siendo posesionado por el fantasma de Starscream. Wreck-Gar, un autobot de la raza de los Junkions, es un verdadero esquizoide, una especie de autómatas televisivo; incluso en un capítulo hay una rebelión de los Transformers que se convierten en animales, y que respondiendo al término de *Primitives*, van a luchar contra un ser de energía. En otro episodio un Protectobot abandona a sus compañeros por no considerarse apto para la lucha. En realidad varios otros personajes son víctimas de una tremenda ambigüedad, un intento quizás por convertir a los Transformers en personajes de carne y hueso.

Sin embargo hay también tiempo para la acción, aunque son pocos los capítulos en los cuales se enfrentan directamente los líderes de ambos bandos y sus principales lugartenientes. La lucha es más fragmentada y reúne a ciertos protagonistas en determinados momentos. La razón es simple: la Tierra ya no es el principal y decisivo campo de batalla. Tampoco Cybertron. Los combates son por cuestiones menores dentro de la vastedad del espacio y hasta duelos personales bajo estrictas reglas. Incluso, en algunos capítulos Autobots y Decepticons están bajo las órdenes de terceros.

Esta dispersión de la lucha casi mítica entre Decepticons y Autobots diluye la urgencia y la trascendencia de este combate, lo que debilitó en gran parte el sentido original de la serie. Sin embargo, se potenció la historia íntima de los Transformers, logrando en algunos capítulos momentos de gran solemnidad, como cuando se muestra el cementerio de los Autobots o la cripta de los Decepticons, con la siempre notable música incidental de la serie, que nunca ha sido valorada como se debe y que es un aporte fundamental a mi juicio a la solidez que tiene el universo de los Transformers, mismo efecto que después sentiríamos con *Robotech*.

Al final de la temporada vuelve Optimus Prime, para demostrarles a los guionistas que es el líder más potente que ha dado el mundo de los dibujos animados. La Matriz es usada por Optimus para destruir una plaga de esporas malignas y la paz es sellada entre Autobots y Decepticons.

Eso es todo. Por cierto que esta tercera temporada tuvo aciertos y errores. Una falla que se notó fue el débil personaje de Galvatron, un reflejo distante del temible y brillante Megatron. Como líder de los Decepticons, Galvatron fue cero aporte e incluso por momentos fue un estorbo a la causa Decepticon; resultó demasiado inconsistente y solipsista. En un capítulo los mismos Decepticons deciden llevar a Galvatron a un sanatorio, pues creen que su mente está alterada debido al lugar donde yacía al comienzo de la serie (una laguna de lavaplasma). Por su parte, los acompañantes de Rodimus Prime, no convencieron del todo: Ultra Magnus, como

Cyclonus, era un verdadero soldado, pero hubiese funcionado mejor como líder de alguna facción de los Autobots. Kup terminó convertido en una especie de niñera de Rodimus Prime mientras que Blur y Wheelie parecían niños jugando a las pistolas, nada que ver con los estados mayores de los Autobots y Decepticons de las primeras temporadas. Cyclonus fue un interesante aporte, como segundo al mando de los Decepticons. Sabio, leal y valiente, con fuerte sentido del honor, fue el único capaz de darle coherencia y solidez a la causa Decepticon. Incluso en un capítulo salva a Ultra Magnus, pues considera que los soldados deben morir en el campo de batalla.

Como sucedió en las temporadas pasadas, también se dio paso a la creación de nuevas entidades, como los Technobots (quienes formaban a Computron) y su contraparte, los Terrorcons (que daban forma a Abominus), aunque estos grupos sólo aparecieron muy esporádicamente.

Si bien en general los capítulos se hicieron más complejos y llevaban consigo algunas segundas lecturas, cuesta encontrar algún episodio “clásico” en el cual estuviera en juego el destino de uno u otro bando. Las dos primeras temporadas colocaban a Autobots y Decepticons en un verdadero escenario de guerra, cosa que desaparece por completo en la tercera temporada, quitándole a los episodios gran parte de su dramatismo y a veces crueldad. Por momentos los Transformers parecen más bien una raza en extinción y esta tercera temporada lo refleja muy bien.

En esta tercera temporada los guionistas aprovecharon también de incluir algunos datos sobre el origen de los Transformers: en un capítulo se explica que el escudo de los Autobots era el símbolo de la esclavitud. Se muestra también a un robot antiguo llamado A-3, que se convertiría en el legendario Alpha Trion, padre de Optimus Prime. Esta tendencia comenzó en los primeros capítulos de la temporada, donde Rodimus Prime viaja al interior de la Matriz, donde los antiguos Autobots le explican quiénes son los Transformers. Aunque en varios capítulos se muestran detalles de esta historia, nunca se ha contado de forma completa.

Bueno, eso es todo. La tercera temporada vale por sí misma. Si te gustan los Transformers vas a terminar viendo todos los capítulos, y esa es quizás la mejor razón para tomarla en cuenta.

© 2002, Pablo Castro Hermosilla

TRIVIA TRANSFORMÁTICA

El puente espacial.

Este medio de transporte instantáneo entre la Tierra y Cybertron fue ideado por los Decepticons originalmente para enviar cargamentos de Energón a su planeta natal. Posteriormente se comprobó que el puente podía teleportar tanto objetos inanimados como orgánicos. Algo curioso es que mientras el lado del puente que daba a Cybertron se mantenía siempre en un mismo lugar (el cuartel de Shockwave), el de la Tierra cambiaba constantemente. Esto debido tal vez a la dirección en que la Tierra se encontrara con Cybertron en un momento determinado (en el capítulo *The Ultimate Doom*, se construyó un puente gigantesco que trasladó a Cybertron entero a la órbita de la Tierra). Cybertron tenía atmósfera, como lo demostraba el hecho que los humanos respiraban sin problema allí. El tamaño de Cybertron nunca fue establecido del todo, aunque en *The Ultimate Doom*, puede inferirse que es del tamaño de la luna (en los cómics se dice es del tamaño de Júpiter).

El sonido de transformación.

Una de las principales características de los Transformers era el sonido que hacían al cambiar de forma. Este sonido comienza como una pulsación de 8 hertz repetida 5 veces durante 7 segundos. Cada entonación de la repetición puede ser representada por el valor absoluto de una onda en declinación de seno, con cada arco de la onda cero-a-cero representando uno de cinco ciclos de la repetición. El valor actual de la onda de seno puede ser modificado por un factor N, el cual es multiplicado en el valor X pero dividido en el valor Y, lo que significa que aunque la repetición es altamente indefinida, en términos análogos, cuando la entonación de la transformación es más alta, la duración de cada pulso es más corta, e inversamente, cuando la entonación es más corta, la duración de cada pulso es mayor.

Jetfire, el TF Varitech.

Hasbro consideró que a la primera colección de juguetes le faltaba poder aéreo, y en su búsqueda por un avión transformable llegaron al Valkyria de Takatoku (que era fabricada por Bandai, ya que Takatoku había quebrado). Para evitarnos un mogollón de problemas legales cabe resumir que tanto Hasbro, como Harmony Gold adquirieron los derechos para fabricar el robot de juguete. Bandai, quienes eran los dueños de los modelos de los Varitech, son los principales competidores de Takara. Cuando se decidió elaborar la serie de dibujos animados (a exhibirse también en Japón), obviamente Takara no quiso que el juguete de Bandai apareciera en ella. Pero como Jetfire era un juguete popular, se decidió que de todas formas aparecería en la pantalla chica, donde se alteró su diseño (técnicamente, Jetfire es un Valkyria Macross VF-1S) y se le llamó Skyfire (al igual que en el cómic de Marvel). El sentimiento anti-Bandai también explica la ausencia en televisión de otros modelos, como los Insecticons de lujo.





El origen Transformer

Millones de años en el pasado, los Quintessons estaban a la cabeza de una inmensa corporación galáctica. Construyeron el planeta Cybertron como una gran fábrica para la elaboración de esclavos robóticos. Existían dos modelos básicos: robots para el hogar y entretenimiento (“bienes para el consumidor”), y robots guerreros / gladiadores (“hardware militar”). Cada vez que una de sus creaciones mostraba signos de inteligencia, los Quintessons lo desmantelaban para ser usados como materia prima para la próxima línea de robots. Eventualmente más y más robots empezaron a desarrollar autoconciencia, y comenzaron a revelarse contra sus amos lo que culminó con la huida de estos de Cybertron. Esto dio origen a la Era Dorada de Cybertron. Muchos años después (algunos especulan que 2 millones) estalla la Guerra Civil.

Referencias transformáticas

En la película *El Profesional*, sobre un asesino a sueldo (Jean Reno) que se hace cargo de una niña (Natalie Portman), esta ve dibujos animados de los Transformers en tres ocasiones, las escenas son de: *More than meets the eye 3*, y *War of the Dinobots*.

En la película *Boogie Nights*, el protagonista (Mark Wahlberg) canta *The Touch* del soundtrack de *Transformers: The Movie* (un anacronismo para la época en que transcurre el filme).

En un capítulo de los Simpsons en que Bart y Millhouse se hacen cargo del Calabozo del Androide, estos se pelean utilizando robots transformables (el de Bart se transforma en un hacha, el de Millhouse, en una regadera).

La canción *We Care A Lot* de Faith No More, incluye la frase: “We care a lot about Transformers ‘cuz there’s more than meets the eye”.

La canción *Can U digit?*, del grupo británico The Pop Will Eat Itself, incluye la frase: “We dig Optimus Prime and not Galvatron”.

Los raperos de Wu Tang Clan mencionan términos Transformers, como Galvatron y Decepticon, en varias canciones.

En la película de Mel Brooks *Spaceballs*, la nave de los villanos que dan título al filme se transforma en una mucama con aspiradora en mano. Barf, parodia de Chewie exclama: ¡Es un Transformer!

Volar o no volar.

A pesar de las inconsistencias de los primeros episodios en que los pudimos ver volando sin ningún problema, los Autobots, a diferencia de los Decepticons, no pueden volar, a menos que puedan transformarse en un vehículo volador como Powerglide o los Aerialbots, claro (esto no se aplica a los Dinobots). Técnicamente, entre los primeros Autobots G1 sólo Gears (con sus jets de aire comprimido), Wheeljack (con los cohetes de sus brazos) y Sideswipe (con su mochila propulsora) podían emprender el vuelo. El por qué de esta tara aérea de los Autobots nunca ha sido explicado de manera satisfactoria.

El subespacio

¿De donde salía y a que sitio iba a parar el trailer de Prime cuando este se transformaba? Pese a que nunca fue explicado en la serie la teoría aceptada, o más bien inventada por los TransFans, es que cada Transformer tiene su propio “compartimiento” en otra dimensión llamada subespacio. La teoría señala que el Transformer puede teleportar cualquier objeto desde o hacia el subespacio a voluntad por motivos de almacenamiento. Cada Transformer tendría su propia porción de subespacio que estaría “frecuencialmente restringida” a otros Transformers por lo que el robo de armamento sería imposible y es este el lugar adonde iría a parar el trailer de Prime en modalidad robot.

El subespacio también explicaría el cambio de tamaño que acompaña la transformación de varios Transformers como Soundwave y Megatron. La masa que pierden cuando se reducen de tamaño sería almacenada en el subespacio, y traída de vuelta al momento de la transformación. Pese a que Megatron claramente puede elegir entre un tamaño proporcional al suyo en modalidad pistola, nunca se ha visto a Soundwave como un tocacintas gigante, o cualquiera de ellos como robots de un metro de altura. La opción de tamaño en distintos modos por lo tanto parece ser predeterminada, probablemente al momento de creación (o de rediseño a manos del Arca).

Al parecer la transferencia de masa hacia el subespacio sería de un todo o nada (la reducción de tamaño no puede explicarse simplemente reduciendo el espacio entre las moléculas en el cuerpo del Transformer, ya que esto cambiara su tamaño pero no su masa, por lo que tendríamos un Megatron-pistola de 15 toneladas de peso).

© 2002, Sergio Alejandro Amira.

WILL MAGIN

