

El universo de Metro 2033 necesita tu contribución

José Luis Vázquez-Poletti

Porque el universo imaginado por Dmitry Glukhovsky no debe limitarse al metro de Moscú ni ser obra de un solo escritor.

Cuando el escritor ruso Dmitry Glukhovsky usó la red de redes en 2002 para someter su obra a la crítica directa de sus principales destinatarios, no se dio cuenta de que había hecho detonar una bomba nuclear con más megatones de los que podrían tener las que en su obra barren del mapa a las principales ciudades de la Tierra en algún momento del año en el que estamos.

Y es que la obra de Glukhovsky ha evolucionado al denominado "Universo *Metro 2033*", en el que sus habitantes han pasado de una actitud pasiva, proponiendo cambios a las novelas publicadas por el autor ruso, a una más activa, contribuyendo con más títulos para saciar la acuciante sed de contenidos.

Lejos de querer monopolizar la propagación del fenómeno *Metro 2033*, el autor ha visto con muy buenos ojos las expansiones incluso más allá del papel, hasta el extremo de promocionarlas en la página web oficial. De esta manera, se lanzó un videojuego con secuela en camino y hasta se han vendido los derechos para una película, a cuyo estreno más de uno acudirá sin duda con sus mejores galas de *stalker*.

Además, con motivo del próximo lanzamiento de la secuela del videojuego (*Metro: Last Light*), la distribuidora THQ está regalando la versión para PC de la primera. Ésta se puede obtener en <http://www.freemetrogame.com/> y es necesario disponer de una cuenta en Facebook.

Volviendo a la publicación de nuevos títulos, podemos afirmar que si a la visión de Glukhovsky sobre la libre difusión de su obra se le une el uso de Internet como plataforma de puesta en común de contenidos y opiniones, no se puede obtener una fórmula más ganadora. El propio autor ha estimulado la proliferación de nuevos títulos del universo *Metro 2033* sin restringir el género de las obras, pero exigiendo que cada nueva aportación complemente a las ya existentes, así como algo que para mí es una excelente idea. Dicha idea consiste en que el protagonista cuyas aventuras narre el libro no debe tener más conocimientos que los que pueda tener el autor. Esto garantiza una gran dosis de realismo, haciendo que el relato se vuelva más atractivo todavía.

Y si encima es el propio Glukhovsky el que elige los relatos que más le gustan para su publicación en una importante editorial rusa, el reto es doblemente atractivo.



La Gran Vía de Madrid post apocalíptica imaginada por Marina Ortega. Fuente: Web de la artista.

Han sido numerosos autores los que se han unido a esta iniciativa y ya hay novelas ambientadas en otras ciudades, incluso de fuera de Rusia. Y es que el fenómeno *Metro 2033* hace ya tiempo que ha traspasado fronteras. De esta manera, ya hay contribuciones de países como Reino Unido (la primera en lengua no rusa), Italia, India, Cuba y Japón.

Llegados a este punto, ¿no va siendo hora de que aparezcan más contribuciones en lengua hispana?

Por ello, me gustaría contribuir al universo *Metro 2033* con un pequeño relato, siguiendo por supuesto las reglas impuestas por Dmitry Glukhovsky. En esta historia me gustaría mostrar un aspecto que todavía no he visto abordado en las novelas del universo *Metro 2033* que han pasado por mis manos: ¿en qué consistirá la educación de las nuevas generaciones de la red de metro?

Así que espero sin más que disfruten de la siguiente historia, ambientada en Madrid y para más señas, en lo que antes del apocalipsis de 2013 se llamaba “Ciudad Universitaria”.

(Nota editorial: este artículo hace introducción al relato siguiente, Chips de nuestros padres, del que lo hemos separado para mejor ajuste a nuestras guías de contenido, y cuya lectura a continuación aconsejamos a los lectores que no estén siguiendo el orden del índice. Asimismo, lamentamos comunicar que la promoción de regalo del videojuego Metro 2033 a la que hace referencia el artículo ha caducado desde la redacción del mismo.)