

Ob11001

(Entremeses de la FDI)

José Luis Vázquez-Poletti

*A Mario,
que al igual que otros,
heredará un mundo digital
sustentado por huesos de silicio,
y una enorme responsabilidad.*



Introducción, motivación ¡y un reto!

Este curso académico estamos de (más) celebración en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid. Y es que se cumple un cuarto de siglo desde su fundación.

Entre las distintas actividades que hay reservadas para el disfrute de la comunidad FDI está, como no podría ser de otra manera, este número especial de la revista SCI•FDI. Me sentí muy honrado cuando recibí la invitación de su comité editorial a participar en el mismo.

Por supuesto que acepté, aunque a priori el tiempo no iba a jugar a mi favor a la hora de preparar algo que pudiera estar al nivel de lo que merece la revista. ¿El motivo? La llegada al mundo el pasado 3 de agosto de mi fork()... digo, hijo.

Dicen que los niños vienen con un pan debajo del brazo, pero el pequeño Mario vino con mucha inspiración. Además, se portó estupendamente desde el primer instante, concediéndome huecos temporales para desarrollar una idea a la que no paraba de darle vueltas desde hace tiempo.

Lo que vas a leer a continuación es el resultado. Se trata de unos entremeses, pequeñas obras teatrales cómicas que se suelen intercalar entre otras actividades de la misma índole. A diferencia de los originales, cada entremés de la FDI guarda una ubicación común con los demás: la propia Facultad, aunque con una separación temporal de 25 años.

Si bien sabemos cómo era el edificio en 1991 y cómo es en 2016 del presente universo, he querido realizar un guiño a los grandes clásicos de la Ciencia Ficción para mostrar cómo será en las siguientes épocas. Te animo desde ya a que los identifiques, pero ojo cuidado... algunos podrían estar referenciando a otros más arcaicos.

Pero por supuesto, este guion teatral es altamente mejorable. Por ello, es mi intención ofrecerlo a la comunidad a través de SCI•FDI. Siéntete libre de contactarme si quieres participar en este proceso de mejora (<http://dsa-research.org/jlvazquez/>).

Y no menos importante, desde aquí reto a TeatrUKo (<http://ascii.fdi.ucm.es/teatruko.html>), gran grupo de teatro apoyado por la Asociación ASCII de la FDI, a que lo represente en la Facultad durante los actos de celebración del XXV aniversario.

ACTUALIZACIÓN: Es para mí un enorme honor informarte que, tras enviarles un borrador del guion, TeatrUKo ha decidido ¡aceptar el proyecto! Así que desde ya te invito al estreno de la obra, que tendrá lugar en la FDI durante el curso 2016/2017.

José Luis Vázquez-Poletti
Orgullosa profesor de la Facultad de
Informática de la UCM
Escritor novel de guiones teatrales

Ob11001

(Entremeses de la FDI)

Primero.

1991. Descampado. Suena lejana música de esta época ("R.E.M - Loosing my Religion"), así como ambiente festivo.

Tres chavales entran por un lado del escenario mirando alrededor. Chaval#1 lleva un plano al que no para de mirar con atención. Los otros hablan entre sí.

Todos se paran en la mitad del escenario.

Chaval#2:

Oye... ¿seguro que es por aquí?

Chaval#1:

¡Que sí! Aquí lo pone bien claro.
(Muestra el mapa a los otros.)

Chaval#3:

Pero vamos a ver... desde el Metro a Derecho no tendríamos que haber tardado tanto.

Chaval#2:

Yo creo que estamos dando un rodeo de la leche... aunque es cierto que llevamos oyendo la música un buen rato.
(Señala a un extremo del escenario.)

Chaval#1:

Me estáis consumiendo la moral... ¡la próxima vez os guiáis vosotros!

Chaval#3:

Pues mira, seguro que en el futuro te quedas sin trabajo.

Chaval#1:

Sí, claro. Seguro que inventas un cacharro... como te vas a matricular en Informática...

Chaval#2:

(Mira irónicamente contrariado a Chaval#3.)
¡Anda ya! ¡Dime que no es verdad!

Chaval#3:

Pues sí, pues sí.

Chaval#1:

¡Pero no me fastidies! Ahora vas y nos sales del armario de los raritos.
(Clamando irónicamente al cielo.)
¡¿Por qué Señor, por qué?!

Chaval#2:

En un mes contarás chistes que no entenderemos...

Chaval#3:

Bueno, para eso no hace falta mucho. Por ejemplo, ¿cuánto son 8 bocabits? ¿eh? ¿eh?
(Los otros lo miran sorprendidos.)

Chaval#3:

¡1 bocabyte!
(Los otros no cambian la expresión.)

Chaval#1:

La leche...

Chaval#2:

Es peor de lo que nos pensábamos...

Chaval#1:

Lo hemos perdido...

Chaval#2:

Por cierto, ¿es verdad que no hay Facultad de Informática en la UCM?

Chaval#3:

¡Sí que la hay! Está distribuida por todo el campus y...

Chaval#2:

Vamos, que vas a ir de feriante...

Chaval#1:

Estar de prestado en otras facultades...

Chaval#2:

Ser un extraño allende donde pises...

(Chaval#3 le da un puñetazo en el hombro a Chaval#2.)

Chaval#3:

Animando no tenéis precio, ¿eh?

(Chaval#1 se mueve al otro extremo del escenario.)

Chaval#1:

Venga, que creo que ya sé donde es el botellón. Reconozco de la Selectividad a la gente de allí al fondo.

(Se marchan por el otro extremo del escenario.)

Segundo.

2016. *Sangriada de la Facultad de Informática. Suena música de este año (incluso un remix de la usada en 1991). Se escucha ambiente festivo mucho más alto.*

Cuatro alumnos charlan animadamente con sus respectivas consumiciones en la mano.

La escena comienza con Alumno#2 comentando algo inaudible y los demás escuchándolo atentamente.

Alumno#1:
¿Y cómo dices que se llama eso?

Alumno#2:
Psicohistoria.

Alumno#3:
¿Y te puedes quitar créditos con eso?
(Los demás miran a Alumno#3 y se ríen.)

Alumno#2:
Sí sí, reiros, pero ya os aviso que es flipante.

Alumno#4:
Pero a ver, dices que se llama Psicohistoria pero a la vez hablas de números. ¿No se te ha pasado ya el arroz para ser de letras?

Alumno#3:
O eso, o que es de ASCII...

Alumno#2:
¡Qué gracioso! Fue a hablar el de Diskóbolo. El día que nos anexionemos vuestro despacho ni os vais a enterar porque estaréis ahí, enganchados con el Counter, ajenos a la realidad...

Alumno#1:
Como en Matrix, ¿no?

Alumno#3:
(Haciendo aspavientos.)
¡Madre mía! ¡Estoy rodeado de ellos!

Alumno#4:
Venga va, tengo curiosidad en esto de la Psicohistoria...
(Todos se ríen.)

Alumno#2:
Psicohistoria.

Alumno#4:
Eso, Psicohistoria... ¿vale para algo?

Alumno#2:
Pues mira, da la casualidad...
(Saca el móvil y comienza a introducir dígitos en

la calculadora.)

... que me he puesto a echar números sobre nuestra querida FDI y...

Alumno#3:
¿Has sacado cuándo terminaré la carrera?
¿Será en esta vida o en la siguiente?
(El resto le hace callar.)

Alumno#2:
... por ejemplo, ahora celebramos el 25 aniversario...

Alumno#3:
¡Genio!
(Alumno#4 le da una colleja a Alumno#3)

Alumno#2:
... he introducido los años desde que la FDI tiene edificio propio, la fecha de inauguración del aulario y hecho una regresión con el número de chips quemados por los pipiolos de primero en su primer año de Fundamentos de Computadores.

Alumno#1:
¿Y bien?

Alumno#2:
Pues estimo que en otros 25 años viviremos nuestra Era dorada.

Alumno#1:
¿Y eso en qué se traduce? ¿todo el mundo será programador?

Alumno#3:
¿Los telecos se atribuirán por fin algo suyo?

Alumno#4:
(Mira a Alumno#3.)
Oye, que mi primo es teleco.

Alumno#3:
Pues te acompaño en el sentimiento...
(Todos se ríen.)

Alumno#2:
Yo creo que más bien tiene que ver con la conexión global... todo el mundo conectado instantáneamente, vamos. Esto lo he sacado aplicando Big Data a las estadísticas de cuentas de usuario baneadas por reproducir vídeos de gatitos en el laboratorio.

Alumno#1:
¡La leche! A ver si es verdad que con esta carrera saldremos de pobres.

Alumno#2:
Ya, bueno... pero sabéis que todo lo que sube,

baja. He estimado un revés en la situación 25 años después.

Alumno#4:

¿Cómo de revés? A ver si el chollo nos va a durar poco.

Alumno#2:

Bueno... he estado usando estimaciones del calentamiento global, el consumo del CPD de la UCM y alguna cosilla más y... me temo que se tratará de un acontecimiento catastrófico que nos erradicará de alguna manera.

Alumno#3:

Vamos, que como el número ya tiene mala rima, a los informáticos nos pueden ir dando por el...

Alumno#4:

Pero todo lo que baja, sube... ¿no?

Alumno#2:

Sí, claro... aunque no como esperamos. Aquí he usado el número medio de profesores de la FDI con evaluación docente excelente, así como las horas semanales dedicadas por todos nosotros para el deporte...

Alumno#3:

(Se lleva las manos a la cabeza.)
¡Adiós!

Alumno#2:

Y estimo que habrá un punto de inflexión en el siguiente salto de 25 años.

Alumno#1:

25... 50... 75... vamos, que nos podrían haber avisado antes de matricularnos.

Alumno#2:

O eso... o que puede que todo esto me lo haya inventado.
(Alumno#2 se empieza a reír ante la mirada incrédula de los otros.)

Alumno#4:

¡Serás trolazo!
(Todos se ríen.)

Alumno#3:

Pues a mí todo esto me ha despertado más sed...
(Señala con el vaso a un extremo del escenario.)
¿Rellenamos?

Alumno#1:

Es lo más sensato que has dicho hoy.
(Todos abandonan el escenario.)

Alumno#3:

(Desde fuera del escenario.)

Pues que conste que yo me lo acabé creyendo...

Tercero.

2041. En el escenario sólo hay dos sillas de despacho reclinadas al máximo con sendos alumnos recostados en ellas mirando a lugares opuestos. Ambos visten ropas futuristas. Estudiante#1 lleva una lente aparatosa en uno de los ojos.

Durante unos segundos, ambos gesticulan en el aire, manipulando objetos invisibles. Durante toda la escena no dejan de hacerlo.

Estudiante#1:
Oye...

Estudiante#2:
¿Sí?

Estudiante#1:
Estírate un poco, ¿no?

Estudiante#2:
(Molesto.)
¿Qué quieres?

Estudiante#1:
Acabo de ver que has subido la práctica de EDA3.

Estudiante#2:
¿Y?

Estudiante#1:
Pues que podrías dejármela ver, ¿no?

Estudiante#2:
La subí con firma biométrica de un solo uso, así que no puedo.

Estudiante#1:
¡No fastidies!

Estudiante#2:
Ajá...

Estudiante#1:
Bueno, ahora que recuerdo, me pasaron un módulo para crackearlo y...

Estudiante#2:
No sé de dónde demonios te sacas esas cosas...

Estudiante#1:
De la Under-Deep-Net, como todo. Lo tengo en mi biblioteca del lóbulo izquierdo.

Estudiante#2:
Instalarte movidas sin firmar en tus aumentos te va a pasar factura... ¿y la garantía?

Estudiante#1:
¡Sin problemas! Hice el pertinente jailbreak en

la tienda de ingleses que tengo al lado de casa. Esa gente hace auténticas maravillas por pocos créditos. Turing bendiga el Brexit.

Estudiante#2:
Pues yo no me termino de fiar. De hecho, si te gastaras la pasta en lo que debieras, hace tiempo que te habrías implantado unas inteli-corneas y no llevarías eso puesto.

Estudiante#1:
(Se toca la lente.)
¡Ah! Pero esto lo llevo porque me gusta... ¡es muy vintage!

Estudiante#2:
En fin, para gustos, los colores... oye, ¿vamos ya?

Estudiante#1:
¿A qué?

Estudiante#2:
(Se incorpora.)
A jugar al FDI-Go y así hacemos un poco de ejercicio.

Estudiante#1:
Vale... espera... un momento que...
(Gesticula más nerviosamente.)

Estudiante#2:
¿Estás?

Estudiante#1:
¡Ya! Perdona, me quedaban un par de prácticas por entregar y de paso quería pasarme por la zona de chat de la Delegación a ver cómo estaba la gente.
(Se incorpora y se levanta.)

Estudiante#2:
He visto que en FDI-Go vas muy bien, los tienes a casi todos.
(Se levanta.)

Estudiante#1:
Bueno, hay algunos que se me resisten. El García Santesmases...
(Se toca la lente.)

¡Casualidad! Ha sido visto uno hace 2 segundos en el museo.

Estudiante#2:
Pues venga, a ver si hay suerte hoy.
(Los dos se marchan del escenario, no sin cierta dificultad al caminar.)

Cuarto.

2066. *Suena el crepitar del fuego. La iluminación/proyección puede ayudar a mejorar la sensación de una gran hoguera. En el escenario hay un grupo de agentes vistiendo igual (por ejemplo, abrigo negro y un brazalete de un color estridente). Para incrementar el efecto, se hará lo posible para que no se les vean las caras (usando máscaras, por ejemplo). Los agentes mueven cajas de fuera a dentro del escenario. De vez en cuando las abren para inspeccionar su contenido y luego las siguen moviendo.*

Unos segundos después, Agente#1, al cual sí se le ve mejor la cara, entra en el escenario y se coloca en el centro pero de espaldas al público. Saca un portapapeles.

Agente#1:

(Lee el texto del portapapeles en voz alta e impostada.)

Procedo a leer la directiva 66 ELP, epígrafe 2. Objeto: La Comisión Ética, refrendada a su vez por el Estamento Legislativo, ha resuelto erradicar la Informática como ciencia y/o arte de nuestra sociedad.

Motivación: Las carencias de producción y distribución de alimentos y materias primas que venimos sufriendo en la última década obligan a eliminar todo aquello superfluo de nuestra sociedad.

La Informática se ha resuelto como nula utilidad para nuestra sociedad, siguiendo el ejemplo de disciplinas improductivas como la Filosofía, la Historia y la Ingeniería Aeroespacial.

La Informática ha sido reconocida como una actividad perniciosa, puesto que atenta contra la productividad del individuo, cuyos esfuerzos deben estar dirigidos exclusivamente a resolver de forma directa y tajante los problemas que afrontamos en la actualidad y que esta comisión identifica a medida que aparecen.

Acción: Los centros de estudio y práctica de esta disciplina, como es el caso de esta facultad, serán clausurados y sus activos, eliminados.

Cualquier actividad...

(Agente#2 se acerca a Agente#1 con una de las cajas, abre la tapa y muestra su interior.

Agente#1 pone cara de desagrado.)

¿Ciencia Ficción en distintos soportes?

(Agente#2 asiente y susurra algo inaudible.)

¿En la biblioteca de la facultad?! Arrestad al bibliotecario... ¡ya!

(Agente#2 asiente y desaparece de la escena. Agente#1 vuelve a leer el portapapeles.)

Cualquier actividad relacionada con la Informática será considerada inmoral por la Comisión Ética. La pena contemplada para los infractores será la reeducación profesional o el destierro a la zona de exclusión, dependiendo de la gravedad del delito.

La Comisión Ética, siempre refrendada por el Estamento Legislativo, recuerda que estas acciones se realizan por el bien de la sociedad, en la que el ciudadano debe ser de utilidad para la misma, incluso sacrificando su individualidad si así fuera necesario.

(Guarda el portapapeles.)

Así se ha escrito, así se ha dicho y así se hará.

Quinto.

2091. El escenario ahora es un yermo. Suena un insoportable viento. Después de unos segundos, aparece Nómada#1 vestido con ropa post-apocalíptica y pertrechado con un arma rudimentaria fabricada con restos de objetos tecnológicos.

Nómada#1 inspecciona los alrededores. Después se echa al suelo, deja el arma a un lado y comienza a frotarlo con las manos, como quitando el polvo y piedras. A continuación se queda parado examinándolo detenidamente y se pone de pie. Mira al lado del escenario del que salió y hace señas apremiando.

De ahí aparece un grupo de Nómadas, que visten de la misma forma que Nómada#1 pero portando fardos/mochilas con enseres. Nómada#2 ayuda a caminar a Erudito, quien destaca por ser de más edad (por ejemplo, llevando barba).

Erudito:
(Soltándose de Nómada#2.)
¿Qué has encontrado?

Nómada#1:
¡Ven aquí, erudito!

Erudito:
(Se acerca a Nómada#1.)
Por favor, no me tengas en ascuas...
describeme lo que has encontrado... mis ojos
ya no me permiten ver mucho.

Nómada#1:
Ladrillos, erudito... ¡ladrillos rojos!
(El grupo de Nómadas exclama asombrado.)
(Erudito se queda petrificado.)

Nómada#2:
Estaba en lo cierto...

Nómada#3:
La tumba existe...

Nómada#4:
La morada de los dioses...

(Las rodillas de Erudito comienzan a flaquear y Nómada#2 acude a sujetarle.)

Nómada#3:
(Se acerca a Nómada#1.)
Por fin hemos llegado...
(Se dirige a los demás.)
¡Escuchad! La profecía de SCI•FDI era cierta...
(La multitud exclama de alegría.)

Nómada#3:
(Siempre a la multitud.)
Tras los días de penurias... hemos llegado a
nuestro destino...

Todos:
¡La morada de los dioses!
(Todos menos Nómada#2 y Erudito se
arrodillan.)

Erudito:
(En trance.)
La Facultad de Informática...

Nómada#3:
Aquí recuperaremos el favor de los dioses...

Erudito:
(En trance.)
El conocimiento digital...

Nómada#3:
... que injustamente fue arrebatado antes
siquiera que nacióramos.

Nómada#2:
(Recitando.)
Es aquí donde reposó la reliquia del
todopoderoso García Santesmases antes de
que fuera consumida por las fuerzas oscuras...

(La multitud hace el signo equivalente a una
persignación, imitando la forma de la ferrita.)

Todos:
(Recitando.)
... bajo la tutela del senescal Aiken de
Harvard, siguiendo las divinas enseñanzas de
los siempre benditos Turing y von Neumann...

Nómada#2:
(Recitando.)
... continuando con la tradición el gran
Nomenclátor Vaquero...

Todos:
(Recitando.)
... ¡no se dice ordenador! ¡se dice
computador!...

Nómada#2:
(Recitando.)
La morada de los dioses, la tumba del chip, el
palacio de ladrillo rojo...

Todos:
(Recitando.)
... a los pies del hogar del átomo, será la cuna
de un nuevo branch.

(Todos hacen el signo equivalente a una

persignación y permanecen en silencio durante unos segundos.)

Nómada#2:
SYN.

Todos:
SYN-ACK.

Nómada#2:
ACK...
(Cansado pero satisfecho.)
ack...

FIN