En realidad no es fácil encontrar referencias interesantes de tecnociencia en el cómic. Y lo sé por experiencia.

Un grupo de investigadores del Instituto de Tecnoética de Barcelona estamos intentando analizar la presencia de la tecnociencia en el cómic. Encontrar esa presencia en la literatura resultó bastante más sencillo y, en 2002, publicamos "*Entre la por i l'esperança: percepció de la tecnociencia en la literatura i el cinema"* (Entre el miedo y la esperanza: percepción de la tecnociencia en la literatura y el cine) que aguarda ahora su publicación en castellano. Más tarde, nos atrevimos a hacer un monográfico sobre el cine que ha visto hace poco la luz como "*Tiem(pos)Modernos*".

Pero el cómic parece como si se nos atragantara...

En 2007 participé en un debate sobre "*Ciencia y cómic*", en la Biblioteca de la Sagrada Familia de Barcelona, organizado por la Dirección de Promoción de Cultura Científica del Instituto de Cultura de Barcelona que, en el marco del programa "Barcelona Ciència 2007", había promovido, en esa misma biblioteca, una exposición sobre "*Ciencia en el cómic*".

En esa exposición, se daba a entender que la presencia de la ciencia en el cómic se reducía a personajes más bien anecdóticos como podrían ser el druida Panorámix de *Astérix y Obélix* (sic!), el profesor Tornasol de *Tintín*, e incluso ese gran creador de problemas que es el profesor Bacterio de *Mortadelo y Filemón*, sin olvidar al imprescindible Doctor Franz de Copenhague de los imposibles "inventos" del TBO.

Lo grave es que Panorámix parece tener poco que ver con la ciencia, a Tornasol puede vérsele a menudo con un péndulo de radiestesia como si fuera un zahorí de la era tecnológica, y el profesor Bacterio reúne en su figura todo lo que no nos gustaría encontrar en la ciencia: errores sin cuento y desastrosas consecuencias inesperadas.

Evidentemente, aunque ausentes de esa exposición, según creo recordar, estarían también, en la vertiente digamos que algo más positiva, el Doctor Zarkov de *Flash Gordon*, el Mortimer de la serie *Blake y Mortimer* de Edgar P. Jacobs y, desgraciadamente, pocos más (aunque, seguro, todos tendremos algún que otro ejemplo rondando nuestra memoria...).

En general, el científico que acostumbra a presentar el cómic se corresponde mucho más con la imagen romántica del científico del siglo XIX que con el gestor de recursos que acaba siendo el científico maduro del siglo XXI. Parece que los años hayan pasado en balde y el clásico memorandum "*Science: the Endless Frontier*" de Vannevar Bush no se hubiera escrito nunca...

Lo cierto es que la ciencia como tal no ha llegado al cómic. En cierta forma la novela dispone de un ilustre precedente cuando al francés Jules Verne se le ocurrió, allá por la década de 1860, que dada la creciente presencia de la ciencia y la tecnología en la vida cotidiana, era necesario escribir lo que el mismo llamó "*la novela de la ciencia*", de la cual fue brillante cultivador en sus conocidos "Viajes extraordinarios".

No ha existido todavía, que yo sepa, una teorización del "cómic de la ciencia" equivalente a la que hiciera Jules Verne hace ya unos ciento-cincuenta años. Por eso, la única

referencia interesante a la tecnociencia en el cómic suele encontrarse en la narrativa de ciencia ficción dibujada.

Un ejemplo casi irrepetible

El cuatro de octubre pasado se cumplieron cincuenta años del lanzamiento del primer *Sputnik* que iniciaba lo que se llamó la "carrera por el espacio" y que, lo deseo fervientemente, sea recordada en el futuro, simplemente, como los primeros pasos de nuestra especie fuera de la Tierra, olvidando el trasnochado enfrentamiento de culturas y sistemas económicos en que acabó convirtiéndose esa "carrera por el espacio".

En realidad, el recuerdo que quiero compartir con ustedes se asocia mejor con el segundo de los *Sputnik*, lanzado al espacio a principios de noviembre de 1957, el que llevaba en su interior a la perrita Kudryavka, a la que el mundo conoció después como Laika. Una perrita que estaba, en realidad, condenada a muerte ya que no se habían previsto procedimientos de recuperación.

El niño que yo era entonces (9 años, a punto de cumplir diez como decía con orgullo entonces...), mirón empedernido de la páginas de fotograbado de *La Vanguardia*, se sintió, imagino que como todos lo niños que se enteraran del hecho, más bien apesadumbrado por la trágica suerte de esa perrita.

Afortunadamente, en poco tiempo la ciencia ficción acudió al rescate de esa pena... Y con un ejemplo brillante de la por otra parte escasa presencia de la ciencia en el cómic.

Ocurre que ese niño era también coleccionista y devoto lector de los "tebeos" de *Flash Gordon* que, en aquel entonces, publicaba en España la editorial madrileña Dólar en

su Colección Héroes Modernos (junto a *El Hombre Enmascarado*, *Ben Bolt*, *Mandrake el Mago*, *Rip Kirky* y un largo etcétera que generaban grandes tensiones para la reducida capacidad económica de mi "paga semanal"...).

El *Flash Gordon* de la época era el de Dan Barry, menos barroco que el de Alex Raymond, mucho más realista y, también, con gran interés en divulgar la entonces incipiente exploración del espacio. Barry se inspiraba en las ilustraciones de la época sobre los proyectos reales de exploración del espacio (como las de un famoso texto de divulgación: La conquista del espacio de 1949, escrito por Willy Ley e ilustrado por Chesley Bonestell, del que ya les hablaba aquí en febrero de 2006), y acudía sin problemas al consejo e incluso los guiones de buenos escritores de ciencia ficción.

En las tiras diarias del 6 de febrero al 14 de marzo de 1958, la aventura de Flash Gordon (y su eterna novia Dale Arden) transcurre en la Luna, en su lado oculto donde ambos descubren una extraña estructura no natural, son atacados por robots y sometidos, con riesgo de su vida, a un test de inteligencia o conocimientos: saber que el número pi está relacionado con la figura geométrica de un círculo y recordar el lugar que ocupan en la tabla periódica el oxígeno y el nitrógeno, los gases más abundantes en nuestra atmósfera.

Primero Flash y Dale se encuentran en una habitación cerrada de bajo techo que se está llenando de agua con peligro para su vida. Hay varias puertas, se abre una marcada con un triángulo pero Flash impide que Dale huya hacia ella: hay un gas venenoso. Finalmente, tras interpretar correctamente unos ruidos misteriosos (bip, bip, bip. - bip. - bip, bip, bip, bip. - bip. - bip, bip, bip, bip, bip, bip.-)

Flash abre la puerta marcada con un círculo para llegar a una sala con aire respirable y un techo alto. Flash ha descubierto la secuencia de los "bip": 3-1-4-1-6, es decir: 3,1416, el número pi (π), la proporción entre la longitud de una circunferencia y su círculo. La puerta salvadora tenía que ser la marcada con el círculo...

Luego, en esa nueva sala, el aire se va enrareciendo, mientras una pared se ilumina con unos cuadros con símbolos incomprensibles. Los símbolos no significan nada y así lo reconoce Flash Gordon, pero la disposición de los cuadros le recuerda finalmente la de la tabla periódica de los elementos. Por ello, al presionar sobre los cuadros que, pese a sus símbolos extraños, ocupan el lugar que correspondería a los números atómicos del Nitrógeno y del Oxígeno (los dos mayores componentes de la atmósfera terrestre) se renueva el aire.

Y, SI NO ESTOY EQUIVOCADO... ¡ÉSTA ES LA PUERTA QUE NECESITAMOS!
DAN BARRY 2/27

¡NUNCA ESPERÉ ENCONTRAR A ESTA PIONERA DEL ESPACIO EN LA LUNA! HEY, PERRITA...
¿CÓMO DIABLOS HA PODIDO LLEGAR UN PERRO A LA LUNA?

¡NO ES UN SIMPLE PERRO, DALE! ¿NO LA RECONOCES? ¡HACE UNOS DIEZ AÑOS FUE MUY FAMOSA!
PERO... ¿PODRÍA SER LAIKA?
¡NO HAN ACABADO LAS SORPRESAS!