

66. Logicomix, Bertrand Russell y el cine

Escrito por Alfonso Jesús Población Sáez
Jueves 05 de Enero de 2012 00:00

Nos aproximamos a una novela gráfica realmente excepcional, acercándonos de paso a la visión que de su protagonista han hecho el cine y los medios de comunicación, el filósofo, lógico y matemático Bertrand Russell.

Comenzamos el temible 2012, según se nos advierte por todas partes. Desde hace algunos años se ha venido consolidando en los medios de comunicación, en los ambientes culturales, en la sociedad en general, la costumbre de conmemorar, celebrar, recordar, homenajear, llámese como se quiera, acontecimientos históricos, nacimientos de personalidades relevantes (incluso algunas más bien irrelevantes), defunciones, la aparición de “obras cumbre” (literarias, artísticas, musicales, cinematográficas, etc.; pocas veces científicas, aunque se van abriendo hueco), efemérides diversas en suma, no por inmerecidas, sino muchas veces (y esto es lo triste) porque no se tiene nada mejor que contar, o hay que rebuscar en el pasado ante la falta de nuevas creaciones de interés en el presente. Este año que comienza, presa de recortes presupuestarios por todas partes, se prevé lleno de recordatorios de tiempos pasados. Nos aburrirán con el centenario del hundimiento del Titanic, el cincuentenario de la muerte de Marilyn, de los primeros discos de Beatles y Rolling Stones, etc., etc.

Desde esta sección, para variar, comenzamos con la recomendación de un libro reciente (sí, un libro, no me he confundido de sección) que me ha parecido realmente notable. Bueno, en realidad es un cómic, o si se prefiere una novela gráfica, que parece más culto, sobre unos trabajos que a punto estuvieron de hacer tambalear toda la estructura matemática conocida y admitida durante siglos. Como todo buen aficionado al cine sabe, la mayor parte de las películas de cierto presupuesto cuentan con un **story-board**, un prediseño gráfico de los momentos más complejos o del film completo, que orientan a todo el equipo de filmación de cara a la mejor planificación artística posible. Un tebeo, un cómic, no es por otro lado sino una película en la que el lector incorpora mentalmente la acción y el movimiento. En nuestro país, en los años cuarenta, cincuenta, sesenta y principios de los setenta del pasado siglo, los tebeos constituían una especie de “cine para pobres”, con los que muchos niños aprendieron no sólo a leer, sino a adquirir conocimientos de aquellos exóticos lugares o circunstancias del pasado en los que habitualmente transcurrían aquellas sensacionales aventuras. Yo personalmente he sido, y sigo siendo, (lamentablemente cada vez menos ante la falta de productos atractivos; la globalización yanqui y sus cada vez más infantiles superhéroes se ha adueñado del mercado) un ávido lector de tebeos.

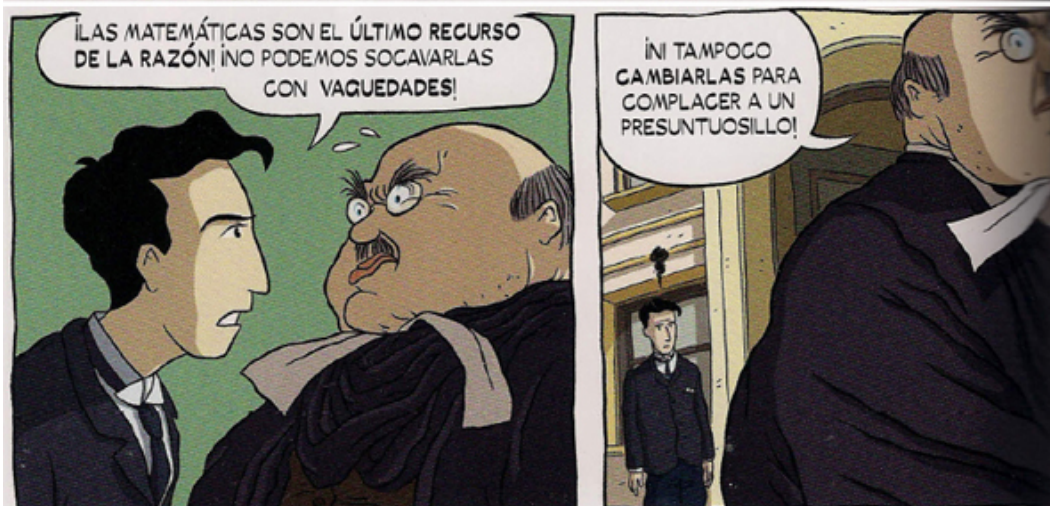
66. Logicomix, Bertrand Russell y el cine

Escrito por Alfonso Jesús Población Sáez
Jueves 05 de Enero de 2012 00:00



66. Logicomix, Bertrand Russell y el cine

Escrito por Alfonso Jesús Población Sáez
Jueves 05 de Enero de 2012 00:00



66. Logicomix, Bertrand Russell y el cine

Escrito por Alfonso Jesús Población Sáez
Jueves 05 de Enero de 2012 00:00



[Logicomix: Quiéname a fin: la cantidad de variables](#)

[este enlace](#)

66. Logicomix, Bertrand Russell y el cine

Escrito por Alfonso Jesús Población Sáez
Jueves 05 de Enero de 2012 00:00

