

CENTRALES

TEXTOS: JAIME FERNÁNDEZ/ FOTOGRAFÍA: J. DE MIGUEL

CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN HA ACOGIDO EL CONGRESO "DARWIN EN LA FICCIÓN"

El lado más fantástico de las teorías darwinistas

► Tras los homenajes llevados a cabo en la Facultad de Biológicas por el bicentenario del nacimiento de Darwin y los 150 años de la publicación de *El origen de las especies*, Ciencias de la Información ha organizado un congreso para debatir la imagen que se tiene del darwinismo desde la cultura popular.

► Entre los días 28 y 30 de octubre, se han escuchado treinta ponencias en torno a cómo se ve la evolución desde la literatura, el arte audiovisual, el cómic y los videojuegos.

Ya lo advertía Juan Luis Arsuaga al principio de este año lleno de homenajes al padre de la teoría de la evolución: "Darwin no es un profeta, sino un científico". Y así es como se le ha tratado a lo largo de los tres días que ha durado el congreso "Darwin en la ficción", organizado por el Grupo de Estudios de la Cultura Popular en la Sociedad Mediática de la UCM, y dirigido por el profesor Joaquín María Aguirre.

La conferencia inaugural del filósofo de la ciencia Carlos Castrodeza sirvió además para marcar la pauta de por dónde iban a dirigirse las jornadas: referencias a la ciencia ficción y nada de mitomanía.

Castrodeza comenzó hablando de *La memoria de los muertos*, un filme del año 2004 en el que a todos los humanos se les implanta un chip en la retina para grabar toda su vida, y cuando alguna persona fallece se edita toda la información y se monta un filme que se proyecta delante de sus allegados. El conferenciante comparó lo que hacen los encargados de montar las películas en ese filme con lo que hacen los historiadores, incluidos los que han hablado de Charles Darwin. De hecho, según Castrodeza, "todo

La ficción es uno de los terrenos más adecuados para transmitir la cultura popular



lo que sabemos de Darwin es ficción".

El conferenciante repasó la vida del científico británico quitándole todo el oropel y relatando su paso fallido por la Facultad de Medicina, por los estudios religiosos e incluso su paso radical del puro creacionismo al escepticismo. Los motivos de su cambio ideológico, según Castrodeza, no fueron fruto de una profunda reflexión, sino que fue más bien cuestión de amor propio y una manera de apoyar su propia teoría de que las variedades evolucionan a especies. Para que eso fuera verdad había que eliminar a dios de la ecuación, y así lo hizo. Su teoría luego contó con una buena difusión, gracias en parte a las traducciones al alemán y al francés de *El origen de las especies por medio de la selección natural*.

Sociedad mediática

El director del congreso, Joaquín María Aguirre, considera que Charles Darwin "vivía ya en una sociedad mediática, es decir, existían unos medios de comunicación capaces de actuar como intermediarios entre las fuentes científicas y unos extensiones públicos no especializados".



Para adaptarlo al gusto de todos, el darwinismo se modifica e incluso se trastoca por completo

Esto permitió la difusión de las teorías darwinistas, pero también tuvo un lado negativo que hoy todavía continúa, y fueron los ataques y descalificaciones que dieron lugar a tópicos, como el de que el hombre viene del mono siguiendo además una línea recta, una simplificación que aún utilizan los detractores del darwinismo.

Aguirre considera que uno de los terrenos más adecuados para crear y transmitir la cultura popular es el de la ficción, "entendida como conjunto de formas narrativas", y de ahí lo oportuno de este congreso.

¿El darwinismo es aburrido?

Una de las preguntas que surgió ya el primer día fue el por qué las representaciones que se hacen sobre la evolución siempre están alejadas de los conceptos



puramente darwinistas. Uno de los ejemplos son los protagonistas de la serie *Héroes*, que no desarrollan poderes de manera evolutiva sino con el objetivo de salvar el mundo (o destruirlo, en el caso de los villanos). La respuesta que se ofreció es que el darwinismo en sí es aburrido y hace falta darle un punto de vista entretenido para

poder incluirlo en la ficción. Los profesores Miguel Álvarez y Jesús Zamora, de la UNED, participaron en este debate en su conferencia sobre la adaptación del darwinismo "al medio hostil de la ficción audiovisual". De manera sencilla expusieron las teorías del guionista Syd Field, quien considera que todo guión sigue un mismo esquema:

en los treinta primeros minutos se monta la trama, luego el protagonista asume un objetivo, y en el último cuarto de hora se resuelve el conflicto de manera negativa o positiva. Ese esquema lineal es todo lo contrario al darwinismo, porque en dicha teoría la trascendencia no es del individuo, sino de las especies. El motor de la evolución no es



En la imagen de la izquierda, Carlos Castrodeza y Joaquín María Aguirre. A la derecha de esa imagen, fotograma de *El planeta de los simios*. Abajo, captura del videojuego *Spore*.

la acción humana, sino la naturaleza, y por si fuera poco, tampoco existe una lógica causal en las teorías de Darwin. Todo eso es lo que hace que sea tan difícil de trasladar a la ficción.

De la novela a los videojuegos

A pesar de la dificultad, existen múltiples ejemplos de acercamiento al darwinismo. En lo que respecta al mundo de la novela, Javier Martín Párraga y Marta Rojano Simón, de la Universidad de Córdoba, hablaron de libros como *Galápagos* de Kurt Vonnegut, que plantea una visión postapocalíptica en la que los humanos evolucionan hacia un animal similar a un pingüino, en el corto plazo de un millón de años. Belén Mainer de la UCM fue la encargada de hablar de "Spore", un videojuego en el que desde una simple célula se crea un universo completo.

Dos ejemplos de pura diversión en los que el darwinismo se modifica o incluso se trastoca para adaptarlo al gusto popular.

Y Charles Darwin se convirtió en héroe de cómic

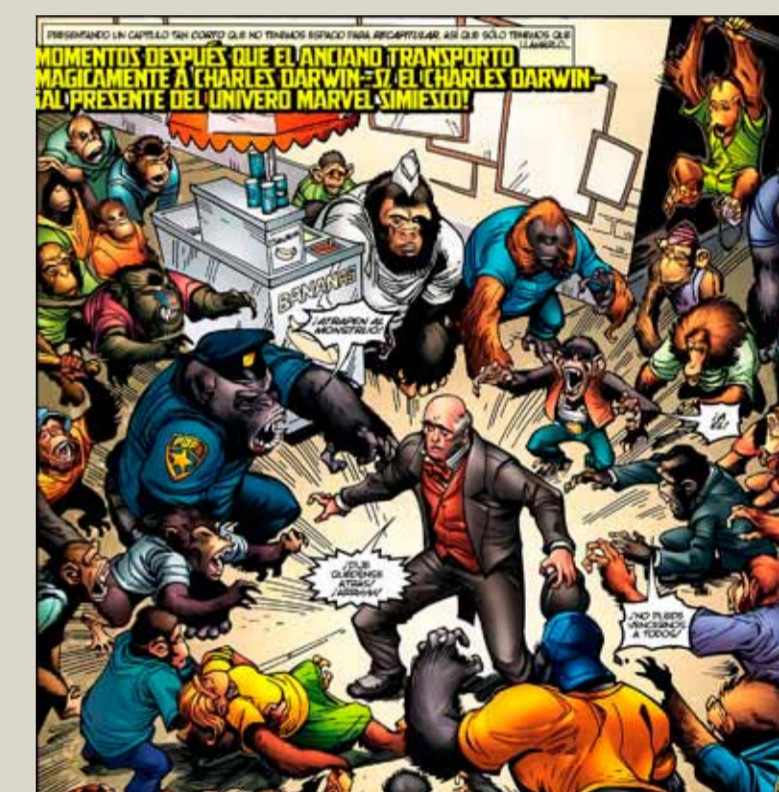
Cuando murió Charles Darwin en 1882 el cómic todavía no estaba inventado, aunque eso no fue óbice para que su imagen se utilizara de manera humorística en los periódicos de la época que se mofaban de sus teorías. Es fácil encontrar retratos contemporáneos que representan a Darwin con cuerpo simiesco, encaramado al árbol de la ciencia o pasando por los aros de la credulidad y las supersticiones.

A lo largo de este año se ha celebrado el bicentenario del nacimiento del científico inglés, y además los 150 años de la publicación de *El origen de las especies*. Aparte de congresos, exposiciones y libros de divulgación sobre su vida y su obra, el cómic también le ha hecho un especial homenaje.

Desde una perspectiva historicista se presenta *El viaje de Darwin*, realizado por el español José Miguel Fonollosa y editado en tomos de gran formato y calidad en los que se relata el viaje del Beagle, el barco con el que Darwin dio la vuelta al mundo y donde recopiló información y ejemplares que más tarde darían lugar a su famosa teoría. El propio autor confiesa: "este cómic no pretende ser una adaptación histórica de lo ocurrido, si bien he intentado acercarme, lo más posible, a lo que realmente sucedió; el objetivo final es hacer una historia donde se aprecie el cambio, como persona, de un joven inglés llamado a revolucionar el mundo".

Frente a esta visión realista de la vida de Darwin, la editorial Marvel ha optado por una historia mucho más surrealista, en la que el científico es trasladado hasta un universo en el que todos los habitantes han evolucionado hacia grandes simios (gorilas, chimpancés y orangutanes), pero con la inteligencia y la idiosincrasia de los humanos de nuestra dimensión. De hecho ha habido una evolución paralela y en ese otro universo existen incluso superhé-

El cómic es un medio ideal para hacer llegar una versión de la teoría evolucionista particular y para las masas



roses y si aquí tenemos a un Spiderman, ellos tienen a un Spidermonkey. Darwin tendrá que hacer todo lo posible para lidiar con los habitantes de ese peculiar mundo, en el que le consideran una aberración evolutiva.

La huella en los mutantes

A lo largo del congreso, el mundo del cómic también fue tratado tanto por Marcello Serra como por Elisa García McCausland, ambos de la UCM. La conferencia de Isabel Gamero Cabrera, sobre la serie *Héroes* también se acercó de alguna manera al tema, ya que todos los personajes de dicha serie están ex-

traídos del mundo del cómic. E incluso los profesores de la UNED que hablaron sobre la adaptación del darwinismo a la ficción audiovisual comenzaron su conferencia con una cita de Magneto, el mutante que ha sido la némesis de la Patrulla X durante varias décadas.

Precisamente la conferencia de McCausland se tituló "Mutantes: el siguiente paso de la evolución". En sus conferencias, Juan Luis Arsuaga asegura que los mutantes ya están entre nosotros, de hecho que todos somos mutantes, ya que algunos de nuestros genes se han modificado a lo largo de los últimos siglos de evolución, para

por ejemplo que los adultos seamos capaces de asimilar la lactosa. La charla de McCausland hizo hincapié en otro tipo de mutantes, en concreto los creados por Stan Lee en los años sesenta, conocidos hoy por todo el mundo gracias a las adaptaciones cinematográficas. La conferenciante se centró, de todos modos, en la etapa del artista escocés Grant Morrison al frente de la serie *X-Men*, en la que se plantea un crecimiento exponencial de los mutantes en todo el planeta y la previsible sustitución del *homo sapiens* por el *homo superior*. Al igual que ocurre con el cine, la literatura y los videojuegos, el cómic es una manera idónea para hacer llegar una versión de la teoría evolucionista particular y para las masas".

