

El juego no ha terminado

Escrito por Edna Rueda Abrahams

Sábado, 27 de Abril de 2019 07:00 - Última actualización Sábado, 27 de Abril de 2019 07:16



Durante la última semana en el mundo se estrenó 'Avengers Endgame', una película de tres horas que cierra una saga de más de 10 años, que llevó a la pantalla grande los personajes de los comics del universo Marvel. -Para un observador superficial, la cinta, sus *fans*-y en general, el culto que se desarrolla a su alrededor, no es más que la afición de un grupo de niños, adolescentes y adultos que no se resignan a madurar. Pero la realidad es otra.

Los *comics*, que surgen a principios del siglo XIX, se constituyen rápidamente en una forma más de arte popular, de manera simple y muy cómoda comienzan a llevar, primero a los niños y luego a los jóvenes mensajes relevantes tanto, del poder en ejercicio como de quien se le opone.

Marvel, orígenes humildes, deriva de otras revistas y solo se instala completamente en 1961, el año en el que el hombre intenta llegar a la luna por primera vez, Kennedy es presidente y el bikini se pone de moda.

Rápidamente se empieza a demoler el concepto cerrado de héroe y se enfoca en dar a los personajes historias sobre su humanidad, mostrando ángulos distintos que relacionan al lector de otras maneras y que recuerdan más los esquemas de la mitología griega tardía, cuando los dioses presentan tantos defectos que son más humanos que celestiales.

Con este esquema, se arman universos completos, asignando características y luchas a cada uno de los personajes y simultáneamente se introducen temas complejos entre la sociedad.

El juego no ha terminado

Escrito por Edna Rueda Abrahams

Sábado, 27 de Abril de 2019 07:00 - Última actualización Sábado, 27 de Abril de 2019 07:16

Se pasa de un 'Capitán América', hijo de esas revistas previas: con un discurso patriótico durante la segunda guerra mundial. Un hombre caucásico, correcto, de pelo corto y buenos modales, que es en sí mismo el modelo del americano que el poder local quiere implantar; a un Rey Pantera Negra, un monarca negro que no se conoce a sí mismo en esclavitud, con un país imaginario lejos del preconcepto de pobreza que ofrecen los medios sobre África.

Se habla de una espía rusa, con un origen oscuro que se impone como una figura femenina fuerte, que sin súper poderes se hace parte de un equipo único.

Marvel parlotea abiertamente sobre el tráfico de armas que ejerce Estados Unidos en el mundo a través de un personaje icónico como Ironman, camina entre los límites de la ciencia y la magia con el Dr. Strange, y deja abierta, en medio de una crisis migratoria planetaria, la discusión sobre las estrategias de control poblacional con la Misión de Thanos, el villano por excelencia.

Marvel no teme ser multirracial, multigeneracional, politeísta, poliglota, y sobretodo pone en lugares opuestos a algunos de sus personajes para suscitar el debate sobre los argumentos que ambos lados defienden.

Para nosotros, los fanáticos de la franquicia, no es una película más. Durante los últimos 70 años, los *comics* fueron una forma suburbial de tener posiciones y dejar mensajes ocultos en donde los poderes cerrados y normalizadores.

En Colombia se puede ver su influencia en 'Zambo Dedé' un súper héroe mestizo latinoamericano dispuesto a defender a su gente, y en la isla, 'Sailandia' no deja de dar mensajes sobre la cotidianidad cultural.

La próxima vez que vea los *comics* no piense que son simples 'muñequitos', son una forma elevada de comunicación que dejan mensajes más allá de lo obvio.