

NECROLÓGICAS REITERATIVAS O SOBRE EL POZO DE LA MUERTE

Mateo Ortiz Giraldo
Mateoortizgiraldo96@gmail.com

Resumen

El siguiente texto realiza un análisis a la película *Deadpool*, que hace parte del universo Marvel y es dirigida por Tim Miller. En esta suerte de biopsia a un cuerpo vivo se hace, a luz de las muertes del arte iniciadas por Hegel, un recorrido que busca hallar en este filme de la cultura pop, un interés artístico y una percepción desde las estéticas teorizadas por Hans-Georg Gadamer, Umberto Eco y Félix Duque. En últimas, este texto busca hallar, en el intersticio de una película de corte aparentemente “escapista” o simplemente para el divertimento del público, un camino que ayude a auscultar las formas en las cuales el arte se configura en la actualidad.

Palabras clave: *Deadpool*, Marvel Comics, Tim Miller, cine, estética, muerte del arte.

La puerta de la cripta ha sido retirada, el aroma fétido que emana de esta bóveda colma cada rincón del cuerpo de quien se quiera aventurar a echar un vistazo a este lugar. Allí yace muerta una dama a quien necrófilos han asistido para taimar sus pasiones. Hoy su visitante es un hombre, o quizás una figura de acción, vestido con un ajustado vestido rojo. ¿Será tal vez esta su piel? En realidad, lo único que exhibe es un par de sables, afilados y certeros. Una vez frente a la dama vetusta y

seca, empuña sus armas para atestarle un golpe definitivo sobre su anciana cabeza. Una vez hace esto, se le escucha gritar: “chimifuckingchangas”.

Un sistema de relaciones

En el párrafo anterior, asistíamos al asesinato, por cuarta o quinta vez, de un nacido muerto: el arte. Es una mujer, porque resultan ser ellas, las mujeres, las únicas que logran dar a luz en medio de las más inhóspi-

tas de las situaciones. En este caso, quien vendría al mundo es un hijo bastardo, una suerte de Orfeo del Bronx que poco tiene para ofrecer en su historia, pues en sí misma no hay mucho para comprender. En esta escena el asesino es Deadpool, el personaje principal de una película con el mismo nombre. Dejemos a un lado a esta figurilla heroica y mejor concentrémonos en su entorno.

Discutir sobre el “arte” suele remitir al escozor de tratar de conceptualizar la terminología de algo etéreo, si se quiere. Por tanto, no se caerá en la tentación (bastante fácil de sucumbir) de dar una respuesta a qué es arte o no, pues ese no es el tema de este texto.

Partiendo de esa aclaración, es válido poner en escena un elemento fundamental: el arte funciona en un sistema de relaciones. De esta misma forma trabaja Deadpool —la película; el personaje poco se relaciona más que con sus aficiones hilarantes—. A partir de esta afirmación, discutible, si se quiere, pero bastante amplia y plástica, es factible desplegar una bifurcación que cubra la pregunta que busca responder estas líneas: ¿por qué Deadpool es arte?

Una vez visto desde la perspectiva hegeliana en la que el cuerpo inerte del arte cae al suelo, el problema de este no supone ya saber si la “artisticidad” de una obra reside en su “poética” (entiéndase canon decimonónico o anquilosado de puristas), sino en el cuerpo, ya que los griegos nos recuerdan que el arte en sí mismo es un problema técnico y como tal requiere de atención en su cuerpo. En tales términos, es de cierta manera posible afirmar que Deadpool es arte porque sobrepasa una limitante que aludía a la bipartición aristotélica cuerpo-alma, ya que en pantalla no se evidencia, en ningún nivel, esta preocupación, sino que nota el tinte satírico que Tim Miller, su director, le quiere dar al filme.

Autorreferencialidad lúdica y barroca

Según Gadamer (1991), desde su perspectiva simbolista, el arte debe suponer una triada donde se proponga la existencia de un símbolo, un juego y una fiesta. En Deadpool casi que se puede palpar esta concepción. Posee una serie de elementos ocultos, pequeños guiños narrativos y conceptuales que suponen una sucesión de interpretaciones por parte del espectador (entiéndase, símbolos); tiene



una fuerza vital (compréndase, fiesta) que pone a quien la vea in situ de tal suerte que la realidad que lo rodea empieza a ser parte de la película, pues rompe con una “cuarta pared” (o dieciseisava, como diría el protagonista). También comporta una serie de “reglas”, las cuales, si bien no son una imposición, resultan ser sumamente necesarias para poder caminar de la mano cercenada del héroe. Estas reglas vienen a ser el “juego”. En este apartado es requerimiento hacer una pausa para poder poner un puente en el camino hacia la “autorreferencia”.

Al terminar de ver la película, el primer gesto que puede quedar plasmado en el rostro del espectador es una sonrisa. El causante de ello puede ser una gran variedad de situaciones, pero en últimas alude

a un hecho central: el filme te abofeteó de frente, no puedes hacer más que sonreír. Desde esta perspectiva es donde se plantea la autorreferencialidad ligada al juego gadameriano. Deben existir una serie de elementos al interior de la obra que permita a quien se acerque a ella comprender de qué va, qué caminos recorre. En este caso, las “reglas de juego” residen en la posibilidad de hallar, entre líneas o bastante explícito, un entramado de correlaciones entre películas, autores, músicos y cómics que para quien (o no) esté relacionado con todo este universo podrá no sólo sentirse abofeteado, sino también retado a comprender. Alusiones a Stevie Wonder, George Michael (Wham!), X-Men, películas de los ochentas, actores, tomas al estilo Tarantino y, en este orden, una variopinta serie de interconexiones que dejan un regusto

bastante cómico.

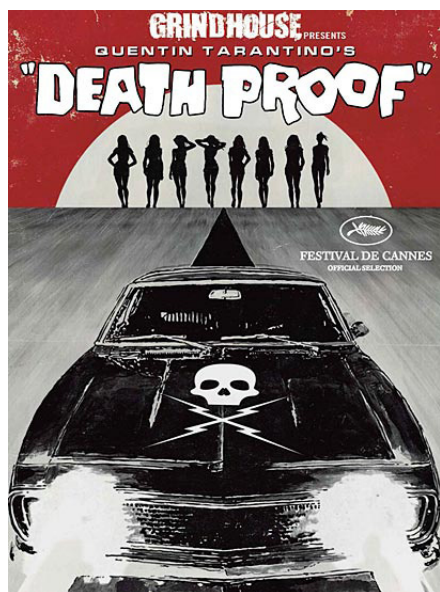
Este hecho justifica, según Umberto Eco (1971), el arte, pues, desde su punto de vista, propugna por una construcción en el “contexto”, donde la creación de un Universo para Deadpool (aquí se habla de ambos: película y personaje) es un imperativo a través del cual se logra la estructura que Eco denominaría “creadora de su propia realidad”; denominación para nada descabellada cuando observamos que la posmodernidad (¡vaya término!) permite la implementación de una serie de estéticas porosas donde es posible retar. Gracias a estas “estéticas” desligadas de los influjos kantianos, es factible ver la obra de arte desde una clave de la apertura, es decir “una obra de arte abierta” en la cual, según el mismo semiólogo italiano, es posible divisar espacios de determinación e indeterminación que derivan en una

suerte de hipocodificación (terminología planteada en sus estudios semiológicos) donde lo que se crea es un sistema único para la obra.

Lo anterior podría llevar a pensar que la implementación de esta variedad de elementos pueda devenir en un pastiche o en un afán barroco un poco fuera del contexto histórico; y es así. Esta película nos pone frente a un hecho que resultaría insensato ignorar: el “exceso ornamental” es la joya de la corona. Aquí no hay recato de ningún tipo; por el contrario, el eclecticismo campea sin el más mínimo miramiento. Por tanto, la obra y el héroe enrevesado, permiten la creación de una hipertextualidad mediante la cual se vuelve organismo vivo y rizomático que crea vínculos con lo aparentemente inconexo, a la par que “dignifican la imitación”. Lo anterior se justifica en la noción de que a Tim Miller no le da miedo que lo acusen de tener similitud con la



grotesca película Planet Terror o el aparentemente absurdo filme Deathproof, ambas de esas otras cachetadas de Tarantino y Rodríguez al canon muerto del arte.



La ironía como shock

Cuando Deadpool camina, habla, escupe, grita, asesina, golpea, vuelve a escupir, rasca su entrepierna, abofetea, se desmiembra, corta y fractura (quizás en ese orden) se está poniendo al espectador frente a la incomodidad de ver en otro lo que solemos categorizar de censurable, de fuera de los “buenos modales”. Gracias a ello se implementa una parodia o tributo a lo humano, a lo sucio, a ese

tipo de actitudes que los demás héroes “cultos” y políticamente correctos, han propuesto. Todos estos gestos desproveen al personaje de esa aureola de superioridad que rodea a los héroes de Marvel o D.C. Comics. Esta situación de ironía en su estructura narrativa y en la construcción del personaje, dan pie para que las imágenes banales creen una evidente incomodidad en el público, conflicto que se revela en los gestos, risas exageradas o manifiestos sonidos de desaprobarción.

Para Vattimo (1994), esa acción de confrontación permite al arte su función post mortem: crear un shock ontológico. Lo anterior debe comprenderse en una clave analítica en la cual la obra produce angustia a lo desconocido (shock) en el público. Y gracias a esta se funda un nuevo mundo donde el espectador y el universo de la obra pasan a cohabitar (ontológico). Así pues, es debido a ese desafío a lo determinado que produce el héroe ordinario, con jerga barriobajera y de andar para nada superior moral o físicamente, que la película cumple con la función que el docente español Félix Duque (2001) establece: abrir la tierra (en este caso el espectador) para así introducir un conflicto que dejará una sensación de descubrimiento en él.

Un Pozo

El arte, gracias a las muertes y renacimientos, permite que pluralidad de ópticas sean aboradas, que los autores puedan apropiarse de un lenguaje, sin temor a ser rechazados porque de antemano el canon ha sido desestructurado, asesinado, destruido y complejizado ha niveles atómicos.

La porosidad de las estéticas son las parteras de un mundo en constante evolución. Aquí se sitúa *Deadpool*, en esa orilla de bordes difusos, de una esfera donde la interpretación, siguiendo a Vattimo, crea un contraste entre el mundo “anterior” a la película y el “nuevo”, que debe estar dotado de sentido y puesto adelante. En tales términos este filme sí es un pozo de muerte, pero también un mar de vida, de nuevos nacimientos donde se revalida a cada instante lo pre-

concebido.

¿Qué puede hacer mejor una obra de arte que darle un gancho zurdo al público al tiempo que le urde una sonrisa en el rostro?

¡Chimingfuckingchangas!



Bibliografía y filmografía

1. Baudrillard, J. (2006). El complot del arte. Buenos Aires: Amorrortu.
2. Duque, F. (2001). Arte público y espacio político. Madrid: Akal.
- Eco, U. (1970). La definición del arte. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
3. Gadamer, H.G. (1991). La actualidad de lo bello. Barcelona: Paidós.
4. Miller, Tim (2016). Deadpool. TSG Entertainment, Marvel Entertainment, Kinberg Genre, The Donners' Company, 20th Century Fox20th Century Fox.
5. Rodriguez, Robert (2007). Planet Terror. Rodriguez International Pictures, Troublemaker Studios, Dimension Films.
6. Tarantino, Quentin (2007). Deathproof. Troublemaker Studios, Dimension Films.
7. Vattimo, G. (1994). El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna. Barcelona: Gedisa.