**ROMPER LA CUARTA PARED.**

Maudit Cienfuegos.

““**Deadpool mata al Universo Marvel**

Después de una sesión psicológica con un terapeuta que resultó ser Psycoman disfrazado, a Deadpool se le revela la verdad acerca de su existencia y la de todos los personajes de Marvel: Que son sólo un entretenimiento, a partir de esto, Wade inicia una masacre en la que mata a todos los héroes de Marvel, iniciando por los 4 Fantásticos, además de asesinar a los villanos, entre ellos el Dr. Doom, Magneto y El Duende Verde, inconforme con esto, busca en el Sanctum Sanctorum, un libro que lo guía al nexo entre las realidades, donde acaba luchando con Taskmaster, y al derrotarlo, inicia el viaje hacia su siguiente objetivo, matar a los guionistas que escriben su historia.””

I

Un personaje fuera de serie, y del guion del Universo Marvel. **Deadpool** personaje bastante característico como para intentar comprenderlo dentro de los argumentativos estilos de la serie que ha seguido la línea de ficción que Marvel Comics a creado y generado en sus superhéroes.

Este particular personaje sale fuera de toda realidad que ya bastante alejado de la ficción grafica resulta y termina siendo un desquicio coherente de la hiperrealidad mundana de un universo paralelo que sirve para el entretenimiento, y más.

**Deadpool** es dentro de la misma sátira que caracteriza su código de conducta, un personaje; sátiro, mórbido, cínico, nada convencional y locuaz que se plantea resolver la paradoja de la virtualidad multidimensional entre ambos universos, el de Marvel Comics y el nuestro.

Su existencia real o de entretenimiento, se permite virtual una vez que se sabe como ‘algo’ dentro de otro universo ajeno al suyo. Adquiere conciencia con su reducida personalidad (o dispone de una ‘actuación’ dentro de un escenario prediseñado) y esta le dicta ‘ser’. Dando así una reflexiva paradoja que muestra lo que es la “identidad de la personalidad en una entidad”.

El personaje adquiere identidad, pero esto significa; que él mismo se convierte en un ente vivo potencialmente libre de guionistas que estén formulando su actuación, y esto le impide seguir existiendo en su universo a falta de que él se convierta a sí mismo en una aberrante incoherencia grafica; ó, el escritor a cargo del personaje lo está dotando de esa hiperconsiencia dándole una vida por encima de su imaginario, pero encadenándolo a la continuidad del guionista que termina proyectando un loop donde siempre habrá un guionista por encima de otro escribiendo un aberrante infierno para el personaje.

Se plantea actuar de acuerdo a la forma más racional y cínicamente posible. Matando a los guionistas de Marvel comics para que una vez sin escritores que hablen de la continuidad del universo Marvel dejase así de existir como entretenimiento.

En el instante mismo de cruzar la ‘cuarta pared’ con ayuda de un libro que pertenece a otro personaje de la serie; del Doctor Strange, hará real su manifestación de existencia dentro de un ‘imaginario colectivo multidimensional’.

Interesante personaje que no deja de sorprender por su manera de protagonizarse dentro de ese universo. Al parecer él mismo se inscribe desarrollando su propia escenificación. Un drama digno de contemplarse ya que nos muestra las formas en como la evolución epistémica se revoluciona así misma en una posibilidad bidimensional.

Hablaría yo de un simulacro de hiperautonomia, claro, bidimensional.

Un drama digno de llevarse a la tetradimencionalidad de la simulación humana, generando como siempre por el arte, un mito que permite equilibrar la balanza con los dioses.

En los mitos griegos a los personajes que lograban resolver esta paradoja por encima de sus capacidades se les consideraba herederos de los linajes divinos, sus actos estaban guiados por sus logos racionales, sus hazañas y proezas encadenadas a una naturaleza, que eran dignas de ocupar un lugar entre las potestades divinas que guiaban a la humanidad.

La paradoja de la ‘cuarta pared’ resulta de vital importancia como herramienta epistemológica ante la respuesta a la ‘identidad’ como elemento esencial que permite conocer la realidad de nuestra enigmática naturaleza al momento de ‘saber conocerla’ o ‘reconocer lo que se sabe’.

Bastante importante para no confundirse con los seudocientificismos cuánticos que pregonan las generaciones modernas. Pero, regresando a la herramienta epistémica. ¿Qué es la Marvel Comics y este universo simulado, como para darle importancia cultural en el aprendizaje del devenir humano?

Primero, si se logra contestar eso, será más fácil comprender por qué tan despreciable ente que resulta un antihéroe como **Deadpool** se inscribe en la teodicea de la mitología moderna como un personaje completamente diferente y fuera de sí mismo, como todo un ‘drama revolucionado’ que permite dar bastantes puntos a la cultura del comics y al arte en general para explicarnos parte de la naturaleza de lo humano y su relación con su espacialidad.

II

Marvel Comics, fuera de ser una empresa de entretenimiento que ahora pertenece al emporio monopólico de la animación de ‘Walt Disney’ resulta ser la creadora junto con otras casas editoriales de los ‘Universos Alternos’. Termino más comprensible ahora que la física cuántica está de moda en la cabeza de gente con muchas fantasías.

Marvel, empresa donde historias literarias y graficas, logran conceptualizar la acción de estos entes, seres, y demás, en su conflictiva existencia en un universo de mundanas ideas de lo humano y lo súper humano actuando bajo los esquemas de una moral nativa de nuestra propia realidad es el escenario primario en donde debemos centrarnos para comprender la razón de la critica a contemplar.

Bastante tirado si se logra entender que habiendo súper habilidades, súper acciones, súper consecuencias el grado del deber y demás consideraciones lógicas que la racionalidad permitiría de hecho y derecho ser de otro nivel, ya no lo son solo bajo el juicio de la observancia humana.

Un dilema que tal vez toque resolver a las futuras generaciones, estas, las viejas, y recientes les costaría algo de trabajo poder analizarlo y obtener una buena interpretación de lo que es este tipo de arte, literatura, drama y todo lo que sus axiomas suponen.

Las generaciones actuales solo se preguntarían ¿Para qué perder el tiempo con eso del comics y su hermenéutica? Demostrando que vale más perder el tiempo entreteniéndose, que ganarlo racionalizándose dentro de las posibilidades infinitas de la mente y la “Cuarta Pared” de la ficción donde se conectan estas singularidades del drama.

III

Pero para poder comprender mejor este singular asunto hacen basta unos simples ejemplos sustanciales.

Imaginemos que una serie de libros, películas, programas de TV, novelas, etc. que en este caso vienen a mostrarnos la creación y desarrollo de un drama dentro de un universo alterno se populariza en par de unos años.

Estos con sus personajes y gracias a la ‘cultura pop’, logran impactar de manera cultural las esferas de todas las clases sociales hipertemporales de la especie humana.

Como resultado se tendrá una generación de personas conscientes de los dramas que estos personajes gestaron.

Su historia, su interrelación, su cultura, su sociedad, sus modelos políticos, sus valores, sus hazañas, sus caracteres serán parte del aquel universo que no siendo paralelo es en defecto su origen, el nuestro, el reproductor de sus fantasías.

Suena más o menos a lo que comprendemos por “mitología”, con su teatro, la pintura, la cerámica, la escultura, los mitos, sus historias, sus ritos, etc. a excepción de que está, llevada a cientos de años de contemplación simbólica dio pie a las religiones, pero con el mismo efecto y defecto.

De qué otra forma serviría la magia simbólica, sino como religión, como ficción del conocimiento metatextual para la simulación.

Como arte del alma dando personalidad a las formas.

El mítico rito del drama en la hechura de la personalidad humana.

Se han creado pues los mitos a costa de los dioses, bajo el puño de los hombres.

Consistentes de razones que fundamenten no mundos sino universo enteros, estos personajes pasan a la historia como parte de lo que es un acto humano, el arte y su manifestación en las ciencias y las ficciones, necesarias para la trágica existencia de la vida y la cultura de nuestra especie.

Ahora imaginemos que estas grandes ficciones que han pasado a ser parte de la cultura y dar fuerza al movimiento pop dentro del arte, son más conocidos que las mismas leyendas tradicionales o regionales de cada rincón del planeta.

Un ejemplo moderno son los libros de Dan Brown, con su brillante [Robert Langdon](http://es.wikipedia.org/wiki/Robert_Langdon) resolviendo los enigmas reales e irreales de nuestra dimensión y otras más, hibridando un mito no solo del personaje sino también de aquellos acertijos que no siéndolo se convierten en cultura general, generando mitos ficticios alrededor de personajes reales.

Hasta las Tortugas Ninja son realistamente aceptables, dentro de lo fantástico de una ciudad con multiplicidad de culturas aceptando la diversidad y variedad de personajes. Aun más, que los actores destacables del Renacimiento Florentino generando todo un sentido de lo humano en su hechura de formas bíblicas íntimamente vinculadas con los mitos y ritos románicos.

Otros más son muestra de este impresionante ingenio humano para simular las fantasías de cualquier tiempo y espacio, siempre y cuando mantenga la coherencia racional no de las leyes comunes a nuestro universo, o en otras palabras de nuestro espacio-tiempo, sino más bien siempre y cuando se mantenga la coherencia de una racionalización lógica que encontramos en cualquier corriente del pensamiento e interpretación humana.

La historia, cuento, novela, o ficción cual sea, serán interesantes y resaltantes para suponerlas como modelos de enajenación simulada mientras absorba la realidad de donde proceden. Mientras suponga las mismas preguntas existenciales con las que los personajes actúan para ser reales y dar formar a los dramas, o mejor dicho a los simulacros de la realidad.

IV

Dejando ese plano sustancial por un momento analicemos otro que no está por de más esencial.

Imaginemos que estas casas editoriales de series animadas llevan más de medio siglo dando vida en la ficción a ‘personajes que actúan dramas de héroes y villanos’, exponerlo de esa manera es redundante si contemplamos que el término ‘persona’ proviene de la misma ficción de lo que simula lo que se actúa en correspondencia con libros que hablan de axiomas morales.

Dibujar un ente humano y darle argumento dentro de un guion amplio no es solo darle vida, sino también generar modos de conducta, carácter e identidad que sirven bien al mostrar cómo se actúa en ciertas situaciones.

Hacerlo gráficamente con o sin violencia explicita es más que sustancial, es esencialmente la construcción mental de cómo se generan las fantasías, su función de estas en como desarrollan el potencial de las ideas nuevas.

Las valoraciones epistémicas de cómo se ‘debería actuar’ quedan inscritas en la misma ficción que lo plantea de acuerdo a la trama que se desarrolla en correspondencia con cada conflicto existencial que le da vida a un ser de ficción permitiéndonos reflexionar la manera de conducirse del personaje.

Esto es darle identidad en nuestra conciencia espacial, pues le otorgamos carga de subjetividad al grado de hacerlo un ‘ente’ que sobra decir, nos enseña cómo se actúa.

La pación por la lectura en una historieta no queda solamente en la interpretación de signos gráficos y ortográficos que dan pausa y respiro a las ideas.

En el comics se va más allá de eso, al ser gráficamente expositivas y simbólicamente morales, esté crea una dimensión, casi completa, con la limitante de permanecer en una bidimencionalidad claro está, al igual que el cine, o la TV, pero persiste en su secuencia narrativa logrando una coherencia perfecta para la subjetividad misma que genera ideas sin encadenar la mente del espectador a la identidad particular del autor o creador, sino a la de los personajes que se encuentran en los simulacros de la vida real en otro universo.

No por nada la crítica conservadora del psiquiatra [Fredric Wertham](http://es.wikipedia.org/wiki/Fredric_Wertham) en su libro “La seducción de los inocentes” origino el “'''*Comics Code Authority'''* (Autoridad del Código de Cómics, o *CCA* por sus sigla en inglés)” que tuvo un papel importante dentro de la historia de los comics al grado de censurar o permitir que es o no debido mostrar. Y funciona para lo mismo. Generar no solo actores sino personajes de esos dramas de forma más conservadora.

No es que sea ‘La cultura del Pop’ sino que en “La cultura”, la popularización de estos elementos característicos se convierten en mitos modernos y subyacentes a las subjetividades dando pie a concebir a los personajes como entes vivos en planos bidimensionales con las mismas cargas de obligaciones que cualquier ser con pensamiento humano. Eso evidentemente se volvería muy ‘popular’ sin necesidad a ser cultural.

El mito humanizante, tarde o temprano infecta la estirpe divina.

V

Marvel Comics como empresa editorial gringa que por casi setenta años ha llevado el relato grafico a otros niveles, es desde hace casi cincuenta años que ha generado todo una cultura universal alrededor de su drama épico de valores morales con respecto a las diferencias entre humanos comunes y humanos con poderes, cuyo término acuñado por la popularidad de la serie se hiso nombrar como superhéroes.

El héroe y su compleja responsabilidad moral con sus habilidades, poderes ó cualidades se hace manifiesto en un drama que simboliza la diferencia entre superhéroe o un héroe común. Sin perder de vista en algunas historias de ciertos personajes el planteamiento del dilema racional de cómo es que deben ser llevados a la acción estos poderes, Marvel Comics se inscribía por mucho al género del realismo fantástico de manera original. Lo que logro bajo la dirección de su editor y guionista en jefe Stanley Lieber (Stan Lee) convertirse en lo que es actualmente.

Mientras otras editoriales hablaban de extraterrestres, robots, leyendas, relatos detectivescos o de historias fantásticas inconexas, Stan Lee se propuso hablar sobre la relación moral y los complejos conflictos que existen en los relatos de seres fantásticos vividos por estos mismos.

Como parte de una revolución cultural en la segunda mitad del siglo pasado, el comics fue una herramienta que revoluciono la ciencia ficción al grado de ligarse más íntimamente con el realismo fantástico.

Siendo nada controversial, y eso no por falta de buenos guionistas, sino más bien por la camada de generaciones que vieron nacer y estar creciendo a estos relatos como meros entretenimientos gráficos sin más contenido que la violencia explicita, no se espero mucho de ello, pues la misma humanidad adolecía de una racionalidad espiritual que pudiera entender el cómo afectan estos elementos significativos del arte a la cultura de masas y la historia de la civilización.

No es sino hasta ahora que podemos dilucidar con el cine, el internet, y con más herramientas técnicas, cómo es que las sociedades modernas y futuras consumen y digieren la cultura que se populariza.

Aquellas generaciones futuras serán marcadas por el realismo fantástico que alguna vez la ciencia ficción género, y que a su vez la ciencia positiva propicio, y está como fruto de lo fantástico de las creencias como resultado de la magia de las ideas antaño dieron. Es la fantasía un estado propio de nuestra especie principalmente en la infancia. Pero es la infancia el estado donde se aprende a relacionar y asociar los elementos significativos y necesarios para la vida adulta.

A manera de librillos, revistillas y en periódicos, sus mitos empezaron a dar pie a las leyendas que bélicamente han utilizado hasta ahora los americanos para justificar su ficciosa idea de súper dominio y empoderamiento racial como signo de su súperheroicidad etnocentrista. Un ejemplo claro de cómo la cultura que no se trasgrede, rompe o supera termina enajenando.

Quien lo pensará detenidamente podría encontrar una cierta gracia al hecho de que antiguamente eran los textos con mucho mas contenido simbólico los que conceptualizaban el devenir de los axiomas humanos, y ahora en la modernidad de estos tiempos, son las escenas graficas con poco contenido simbólico y si con mucho explicito los que axiomatizan la cultura enajenándola.

Quien más que un antihéroe para salvarnos salvando su universo con una muestra de certera grosería a su misma originalidad. Visto desde esa perspectiva y sobrando mas por revisar termina siendo **Deadpool** un personaje histriónico que nos muestra como ser actores de ese teatro ajeno a nuestra conciencia, nos permite romper esa cuarta pared para conectarnos a una interpretación más amplia de nuestro actuar en el drama de la vida. Y sí no, al menos nos entretiene en el dilema.

Él lidiando con su universo y este, y nosotros lidiando con el nuestro y el de los dioses.