

## Un accidentado Mundial

### Colombia 86

WÍLMAR CABRERA  
Y NICOLÁS GARCÍA  
Caballito de Acero, Bogotá, 2021,  
175 pp.

¿QUÉ HABRÍA pasado si Colombia hubiese organizado la Copa Mundial de Fútbol de 1986? Este interrogante podría responderse de muchas maneras, aunque, pasados los años, la idea de un Mundial de Fútbol en la República de Colombia es poco probable, algo inverosímil e irrealizable, no solo en el presente sino en un tiempo en que los mundiales eran eventos sin tantas exigencias económicas y de infraestructura. Las condiciones políticas y sociales de esos años dibujaban un escenario pantanoso para un evento de esa magnitud, y la posibilidad suena a anécdota exótica. Las respuestas sobre lo que hubiera pasado se mueven entre la ilusión y la especulación enlazada a la idea de una Colombia distinta, con otra versión en la historia: sin la renuncia a la realización del Mundial, que marcó un fracaso político y deportivo cuando el presidente Belisario Betancur anunció la cancelación en 1982, ocho años después de que la Federación Colombiana de Fútbol, dirigida por Alfonso Senior Quevedo, lograra la designación el 9 de junio de 1974. Volviendo a la pregunta inicial, más que una respuesta concreta, un ejercicio de imaginación narrativa puede abrir esa posibilidad, aunque sea en el plano de la representación, y dar un paisaje distinto con una Colombia como sede del Mundial de Fútbol de 1986. Tal ejercicio de imaginación es lo que podemos leer en la historieta *Colombia 86*, escrita por Wilmar Cabrera y dibujada por Nicolás García. Narración gráfica en la que arman, entre fisuras y baches, una desajustada ucronía, ese género de la ciencia ficción que plantea un universo alternativo a partir de un hecho histórico, en este caso la organización del Mundial de Fútbol.

La trama de esta ucronía, centrada en la realización del Mundial del 86 en Colombia, funciona como un gancho narrativo que atrae, a simple vista, porque publicita el evento que no pudo

ser. Así la premisa del Mundial opera desde su enunciado como un seguro temático que se sostiene en una pirotecnia de acciones y eventos extraños, en las más de 170 páginas de un libro que, a pesar de los deslices divertidos, las referencias retro a la década de los ochenta y las dosis de humor, se desvanece por sus excesos textuales, el descuidado estilo en la redacción de los diálogos, y una voz narrativa que se apaga en las páginas dibujadas.

Desde el principio, antes de abrir las páginas del libro, aparecen las señales de ese paisaje distinto, del mundo posible, y el Mundial en marcha, con un predominante verde y negro sobre blanco que le inserta sombras y texturas a lo dibujado. En ese inicio, en la portada, vemos un estadio lleno y al lado una torre empinada que le hace sombra. En la torre, en uno de sus costados, aparece la frase: “Mundial Colombia 86. ¡Sí se pudo!”. En los bordes del estadio, sobre una avenida, hay dos estaciones con la inscripción: “Metro de Bogotá”. Esa postal inicial nos muestra el mundo renovado: además del metro, por las calles se desplazan hinchas en un mesurado ambiente de fiesta. El cuadro, que se repite páginas adelante, nos marca el paisaje y la posibilidad de lo que se puede leer en el interior: una serie de imágenes pasadas por el ruido, por manchas y trazos, y la sumatoria de acciones que, juntas, le dan forma y posibilidad al Mundial.

La idea narrativa de esta historieta y su representación crean entonces una línea de tiempo alterna para el Mundial no realizado: las excusas y justificaciones por parte del gobierno de Belisario Betancur y las exigencias inalcanzables de la FIFA quedan desplazadas en la narración, abriendo paso a una historia paralela, con una Colombia distinta. Pero en realidad la distinta es Bogotá, recreada en la mayoría de páginas –salvo por unas pequeñas menciones a otras ciudades– como escenario central de todo lo que pasa; una ciudad dibujada con artificiales e inacabados cambios que la proyectan como la sede central del accidentado Mundial. Esa Bogotá es aparentemente una ciudad “moderna”, con un metro que aparece de forma cosmética en un intento por incluir otro proyecto no realizado, una ciudad con un renovado y ampliado Estadio Nemesio Camacho El

Campín y otros decorados folclóricos; en la que, además del Mundial, toman protagonismo marcas y referencias de la época, personajes como el exótico Kapax (el Tarzán colombiano), reinas de belleza, guerrillas, el dinero y la influencia del narcotráfico, la violencia y otros problemas sociales. Entonces no se dibuja tanto una Colombia distinta, es la de 1986 tal y como la conocemos, con el inserto del Mundial de Fútbol y el metro. Los aparentes cambios, por su simpleza en las representaciones y efecto decorativo, nos presentan un mundo imaginado que se queda en la promesa enunciada y la descripción superficial, a pesar del esfuerzo gráfico y las menciones textuales. El mundo dibujado carece de profundidad; es apenas un escenario fabricado a medias y no permite ver más allá de la idea que se queda estancada en una superficie saturada de espacios cerrados y descuidados excesos de diseño en las páginas: globos de texto insertos en cualquier espacio libre de la composición, grandes bloques de palabras que limitan la fluidez narrativa, un rígido uso de la perspectiva, y mínimos encuadres que les restan equilibrio a las composiciones por donde deambulan los personajes. Unos personajes que, en sus rasgos y formas chuecas, parecen trazados con regla, sin ninguna noción del escorzo y el volumen anatómico; además, carecen de expresión y, en muchas páginas, son unas simples marionetas, estáticas y planas, que completan los cuadros dibujados.

Con la organización del Mundial en marcha, el secuestro del vicepresidente de la FIFA, el alemán Hermann Neuberger, por parte de un equipo de milicianos (el Comando Marino Klinger) de la guerrilla del M-19, altera el desarrollo “normal” del evento y desencadena una serie de sucesos disparatados que se extienden, capítulo a capítulo, hasta el final del libro (como la aparición de grupos élite, sesiones de yagé, y trampas en contra de las selecciones que enfrenta Colombia). De este modo, lo que se cuenta no es tanto el Mundial de Fútbol como hecho central, sino las acciones del equipo de secuestradores y sus motivaciones, así como un artificioso plan y sus consecuencias que, en el tramo final cuando todo sale mal para los milicianos, parecen sacadas de los archivos de la toma de la Embajada

RESEÑAS		NARRATIVA GRÁFICA
<p>dominicana, o de la toma y retoma del Palacio de Justicia. Aunque hay capítulos en los que se narran y presentan algunos partidos de la Selección Colombia, siguiendo el tono de farsa de lo narrado, estos se ven afectados por todo tipo de argucias y disparates. De manera que el secuestro a Neuberger, y todas las piruetas que hacen los organizadores y otros agentes para rescatarlo, se apoderan del relato, expandiendo sin mucho sentido una sumatoria de acciones inconexas y de poco valor en la trama. Todo esto acompañado de una voz narrativa que aparece, de forma lateral, escribiendo un diario, y que funciona como delirante hilo conductor.</p> <p>Con todo, además de la trama y los artificios narrativos, en esta historieta hay espacios demasiado ocupados por líneas y grafismos que no permiten una lectura fluida. Al tiempo, se esparcen diálogos y acciones en cualquier lugar, en las composiciones de página, creando un efecto visual abigarrado y por momentos poco comprensible. Si bien no se espera que la narración gráfica resalte por su limpieza y diseño, en este caso es evidente el exceso y una ausencia de edición en los aspectos gráficos y narrativos. Por otro lado, la limitada elección de colores le resta naturalidad a lo contado; los paisajes y lugares quedan copados en el entintado verde y negro que prevalece hasta el final de una historia finalizada sin mucha fortuna.</p> <p><i>Colombia 86</i> es por momentos una broma, un accidentado evento marcado por el delirio de unos revolucionarios y las ambiciones de unos dirigentes y políticos, en un intento cosmético por deformar la realidad y la historia, a partir de la realización de un evento deportivo. Pero este ejercicio se desajusta en el camino y, a pesar del atractivo que supone la idea y la promesa inicial, queda estancado en una maltrecha narración dibujada.</p> <p style="text-align: right;"><b>Mario Cárdenas</b></p>		