

## Asaltos gráficos

### *La reliquia*

CARLOS DÍEZ

Universidad Eafit, Medellín, 2014, 72 pp.

EN LA escasa tradición del cómic en Colombia, Medellín ha albergado a algunos de sus pocos representantes; autores que han publicado sus trabajos en fanzines o revistas como *Agente Naranja* y *Larva*, e intervenciones en periódicos locales y nacionales. Algunos de esos trabajos son: *Cuadernos Gran Jefe* y la gacetilla *Robot*, de Álvaro Vélez “Truchafríta”, quien además de contar historias cotidianas hace crónicas y retratos de la ciudad; también está Joni B, con *Parque del Poblado*, una historia de tragos y rutinas en un popular parque de la ciudad, y *Maldito planeta azul*, editado por Periférica, que reúne cuatro historias en las que mezcla el realismo sucio, los superhéroes y la ciencia ficción; Tomás Arango con *Nomás Cómic* y sus extravagantes historias, saturadas de plagas y excesos; Mariana Gil Ríos, quien publicó *Raquel y el fin del mundo*, una novela gráfica sobre la amistad y el fin de la infancia; y el trabajo reciente de Luis Echavarría, compuesto por la historietta *Vejámenes* y una serie de tiras llenas de sexo, alucinógenos y distorsiones de la realidad. Paralelamente a estos trabajos nombrados, están las historietas de Carlos Díez “X”, dibujante silencioso que había quedado fuera de foco por mucho tiempo, hasta la aparición de su libro de cómic *La reliquia*.

Díez es conocido por las tiras mensuales que publica en el periódico *Universo Centro* de Medellín, en las cuales da opiniones dibujadas sobre temas políticos y deportivos que se leen como editorial gráfico, y por su ácida historietta *El niño que no sabía reír*, inspirada en la infancia de un político colombiano y las posibles deformaciones que lo llevaron a torcer la historia reciente de Colombia. En 2014 publicó *La reliquia*, una historia alejada de sus temas usuales, que deja de lado el color tropical y el realismo noticioso y político habituales en sus tiras para contar una historia visceral, de género negro: en una versión de Medellín sumida en el absurdo de la violencia y el horror de los bajos fon-

dos, unos bandidos fracasados tratan de sobrevivir a la ciudad a través del robo de una reliquia.

*La reliquia* es un cómic al estilo del célebre *Alack Sinner* de Carlos Sampayo y José Muñoz, o de la clásica serie *Torpedo* de Enrique Sánchez Abulí, y dibujada por Jordi Bernet. El de Carlos Díez es un típico cómic de género negro que cuenta, en este caso, las desventuras de un par de criminales de poca monta, donde el suspenso y la acción son las características principales, con una iluminación y una composición efectistas, propias del género, así como el uso abundante de sombras, el exceso de color negro y el recurso a lo caricaturesco. Tal como pasa en los cómics de *Dick Tracy* de Chester Gould, *La reliquia* toma algunas características clásicas del género como motor de su narración, llevando la historia a un terreno que retrata el lado sórdido de la ciudad. Esta obra utiliza el típico formato de álbum franco-belga: viñetas grandes y una retícula de tres por tres, con un manejo de espacio y secuencias admirable, y una composición ágil de los espacios y las perspectivas, todo lo cual hace que la historia se cuente con vértigo a través de trazos enérgicos y sintéticos, enmarcados en la oscuridad que le da el buen uso de la tinta china.

El escenario de *La reliquia* es una Medellín desfigurada, con tintes de Ciudad Gótica, que parece estar dominada por iglesias y bandas criminales; una metrópoli hiperviolenta en la cual algunos de sus elementos característicos, como el cable de transporte, aparecen desdibujados y exagerados; las iglesias se alzan por encima de los edificios y las casonas, el sistema de transporte se encuentra hundido en caos y muerte. En este escenario, los bandidos son consumidos por el personaje central del cómic: *la ciudad*, que se los traga entre calles oscuras, disparos, barreras invisibles, asaltos, un ejército enfrentado a una guerra urbana y otros obstáculos que se oponen a la rutina delictiva de los personajes.

La historia comienza con un robo, con un encargo que promete sacar a los bandidos de apuros, el hurto de una misteriosa reliquia en una iglesia. “El trabajo es trabajo y hay que robar la reliquia” dice alias Mareo a alias Zurra, un bandido que es su compa-

ñero de turno. La reliquia es un objeto misterioso que es más fácil robar que entregar. De ahí que la aventura de estos personajes no esté marcada por el asalto en sí, sino por la entrega del objeto a una banda liderada por un cura que opera una organización criminal dedicada, además de sus fechorías habituales, al tráfico de objetos sagrados. A partir de ahí, todo es vértigo: vacíos, saltos, más violencia, movimiento y rapidez. Mareo y Zurra se ven entonces obligados a atravesar la ciudad y sortear todo tipo de baches violentos para lograr la recompensa esperada.

De esta forma, Carlos Díez logra con *La reliquia* mezclar elementos del género negro y la narración secuencial, para crear un relato gráfico sin precedentes en las publicaciones de cómic en Colombia, y que no debería pasar desapercibido en la escasa producción de cómic nacional.

Mario Cárdenas