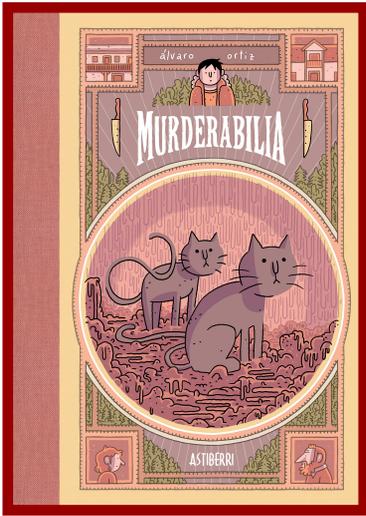


---

# Murderabilia

ÁLVARO ORTIZ

Astiberri, 2014



“ALGUNAS personas nos consideran raros, otras nos consideran enfermos. Esto es un negocio tabú”, declaraba rotundamente Eric Gein, propietario de una de las páginas web más famosas en el negocio de la venta de objetos relacionados con asesinos en serie y crímenes violentos, en la serie documental *Taboo* producida por National Geographic. Malmö Rodríguez, el protagonista del cómic *Murderabilia* de Álvaro Ortiz, también puede parecer un poco raro, empezando por esa combinación de nombre de ciudad sueca y apellido tan representativo de lo español, y algo enfermo —¿a quién se le ocurre a estas alturas de la vida querer ganarse la vida como escritor?—. A partir de aquí, poco más tienen en común ambos sujetos. Bueno, una cosa más sí, ambos ganan dinero en el mercado de la Murderabilia.

Malmö forma parte de esa generación que los periodistas nos hemos empeñado en llamar perdida, esa que ha dejado de estudiar y ha perdido la fe en encontrar trabajo. La misma generación que continúa viviendo con sus padres, a pesar de que su deseo pase por un piso compartido en cualquier parte porque también han perdido la esperanza de poder vivir solos alguna vez. Sin embargo, la vida de Malmö parece estar a punto de cambiar. Ha heredado dos gatos de su tío y un coleccionista está dispuesto a pagar una ingente cantidad de dinero por ellos, por lo que no le queda otra que aventurarse en un autobús de línea hacia un pequeño pueblo aislado. Por suerte, hay un motel, tiempo de sobra para reflexionar sobre cómo reconducir su vida, una jovencuela y una buena pila de paletos.

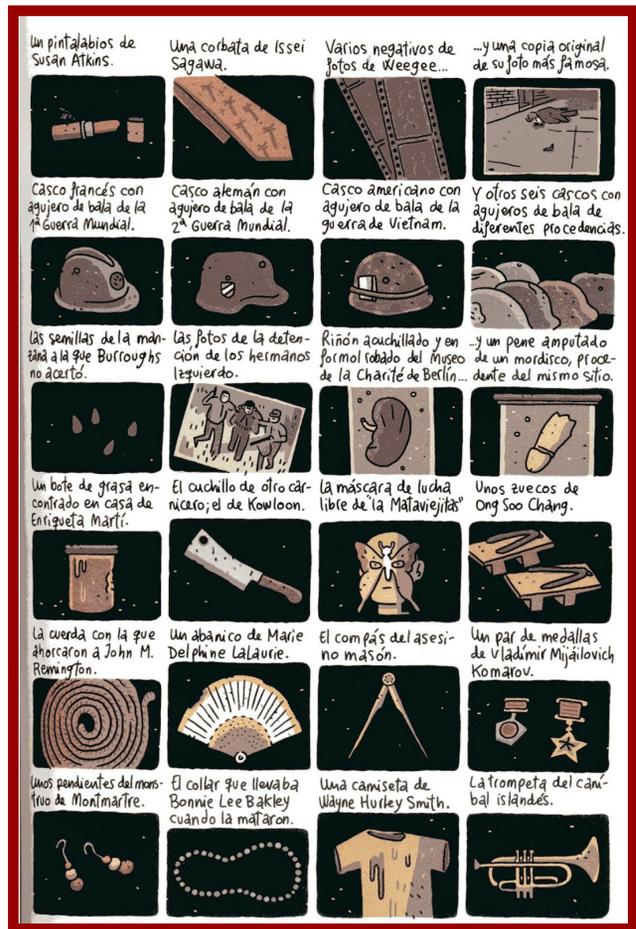
A diferencia de *Cenizas* (Astiberri, 2012), la anterior obra del autor, *Murderabilia* es una novela gráfica de un carácter más sobrio y en la que la única nota de humor se impone en las primeras páginas del libro, cuando se habla de “escribir sobre lo que uno conoce”. Una parodia construida a partir de un tópico del que Ortiz es muy consciente y del que puede reírse porque precisamente él va a contracorriente del movimiento de la novela gráfica actual, más centrada en la autobiografía y el costumbrismo, enzarzándose en un relato de ficción con cierto carácter *neo-noir*. De hecho, y puede que de forma involuntaria, el álbum parece estar construido sobre ese halo tan particular que anega cada fotograma de las películas de

los Coen e, incluso, podremos ver en él destellos de la patanería que tanto caracteriza a los personajes habituales en el cine de los hermanos de Minnesota.

Pero lo cierto es que *Murderabilia* guarda más similitudes que diferencias con *Cenizas*. Por ejemplo, ambas obras tienen lugar en un ambiente típico estadounidense, o al menos ese Estados Unidos ficticio que estamos acostumbrados a ver representado en las obras de la cultura popular. De las áridas carreteras del *road trip* de *Cenizas* pasamos a un hospedaje al estilo Bates Motel y de los malos en moto con sombreros de *cowboy* a los *rednecks* con camisas de cuadros, gorras y escopetas. Pero la elección de esa estética no es baladí, al fin y al cabo, es la cultura popular estadounidense la que nos ha enseñado a ficcionar a los asesinos en serie o los crímenes sanguinarios, y la misma que acuñó el término que ahora da título a esta obra y que sirve para designar a aquellos objetos relacionados con asesinatos, asesinatos u otras muertes violentas. Por otro lado, que toda la historia se enmarque en un pequeño pueblo, con sus paletos, y que esté protagonizado por un joven de ciudad, vuelve a poner de manifiesto ese miedo que los urbanitas tenemos a lo rural.

El autor nuevamente saca a colación a la muerte, aunque en esta ocasión se muestre una cara menos afable —si es que tiene alguna— y se centre en los aspectos más sombríos, enrevesados y macabros. Resulta perturbador cómo un dibujo tan risueño puede ser a veces tan espeluznante. Porque uno puede mirar a los gatos de la portada y pensar que qué bonicos son los jodidos, pero después ya no lo son tanto. Y luego están las relaciones humanas que se muestran en las páginas, como la relación amorosa que Mälmo mantiene con la dueña del motel, y que son tan cercanas como frías. Ni siquiera la escena de sexo logra quitar esa capa aséptica que rodea al tebeo y que, al fin y al cabo, es normalmente la base del funcionamiento en las relaciones entre desconocidos.

Álvaro Ortiz también ha demostrado que sabe aprovechar, y muy bien, el recurso de la documentación. Si en *Cenizas* intercalaba en la trama aquellas páginas grisáceas para detallar la historia de la cremación, en *Murderabilia* decide condensarlo todo en un único capítulo que forma el catálogo del coleccionista. Un capítulo en el que, a pesar de no ser más que una sucesión de historias sobre objetos, no



---

falta ritmo. Objetos que son jerarquizados de tal forma que, mientras que a los primeros Ortiz les puede llegar a dedicar una página completa, como es el caso de los libros del mediático Theodore Kaczynski —también conocido por su sobrenombre Unabomber—, el repaso termina con un simple vistazo rápido a abanicos, compases o trompetas. Una sensación que bien podríamos comparar con una visita al museo, cuando uno comienza mirando detenidamente cada detalle y termina echando una fugaz ojeada por encima a cada cuadro.

En definitiva, con *Murderabilia* Álvaro Ortiz vuelve a repetir una fórmula que, no solo le funciona, sino que se ha convertido en su seña de identidad. Reaparecen las composiciones alocadas e imprudentes que tanto dinamismo dan a la historia, las abundantes viñetas por página, los textos largos y, una vez más, la muerte como hilo conductor. Su técnica, un tanto naif, aporta una ligereza visual que, si a priori podría suponer una carencia, resulta la solución perfecta para un problema que no es tal —el exceso de texto, de viñetas—, y que Ortiz consigue solventar a base de un ritmo sinusal. Así, su técnica narrativa y pictórica se convierten en un tándem perfecto para el funcionamiento de una historia que bien puede uno leerse del tirón sentado en su sillón orejero.

ELIZABETH CASILLAS

*Elizabeth Casillas (Bilbao, 1986) es periodista y consumidora hiperactiva de todas las formas y manifestaciones de cultura. Tras un breve periodo como reportera local en el periódico Deia, en 2013 fundó junto a sus compañeros la [revista cultural Cactus](#), una publicación gratuita y en papel editada en Bilbao donde escribe, sobre todo, de literatura, cómics y arte.*