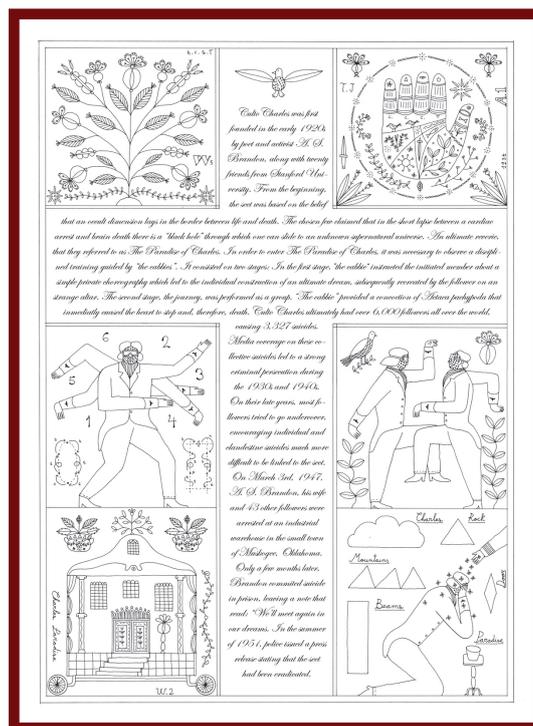


Culto Charles

JOSÉ JA JA JA

Fulgencio Pimentel, 2014

AUNQUE ante la muerte nadie esté preparado de antemano, ni siquiera su presencia constante en nuestras vidas nos iguala a todos los seres humanos. Mientras el rico puede comprar longevidad y calidad de vida, puede pagar por mantenerse vivo el máximo tiempo posible dentro de sus posibilidades, el pobre debe conformarse con una política de subsistencia, manteniéndose con vida la cantidad de tiempo que su suerte y su fortuna mínima pueda proveerle. En la vida existen clases hasta para morir. Es natural, por extensión, que aquellos que abrazan de forma más fervorosa la religión sean las personas con menos recursos: ante la imposibilidad de tener una vida óptima, la religión les promete la posibilidad de una vida más allá de este mundo. La religión provee ya no de la igualdad, sino de la justicia, que los hombres no pueden dar. ¿Y qué ocurriría sí, además, alguna religión fuera verdadera y sus juicios no fueran mera jurisprudencia ficción? Que a lo mejor entonces sí seríamos todos iguales ante la muerte, jugando con las mismas posibilidades de base.



Culto Charles es un cómic que solo se puede entender como una herida de muerte. Todos los personajes que van desarrollándose a través de sus páginas son marginados, enfermos o desgraciados de cualquier clase que, al morir, ven cumplidos sus sueños al acabar en El Paraíso de Charles, donde todas aquellas obsesiones que cultivaron en vida se cumplieron allá donde ya todo no solo es posible, sino seguro por descabellado que se nos antoje; nunca se nos aclara si sus muertes son suicidios o muertes accidentales, aunque no es difícil intuirlo, pero en cualquier caso siempre nos queda claro que detrás de cada uno de los sueños lisérgicos que habitan después de muertos hay una explicación que puede comprenderse por aquello que emprendían justo antes de su muerte. Como si el último acto de sus vidas determinara todo que podrían ser en el más allá. Bajo esa premisa, todos son potencialmente iguales: todos tienen asegurado que su destino será el mismo que la última de sus acciones en vida, la obsesión sobre la que la han cimentado.

El problema es que, como resulta evidente. Ni ante la muerte somos todos iguales. El que muere trabajando la tierra tiene un último sueño, suponemos que temporal y no eterno, donde trabaja la tierra y los que murieron jugando a videojuegos tienen un último sueño que involucra el ocio lúdico. O lo que es lo mismo, si las personas mueren como han vivido su potencial siempre se ve determinado por sus límites: si un hombre solo ha podido conocer el trabajo o la desesperación del maltrato diario, aquello que haya más allá de la vida no será más que un reflejo de aquello. ¿Y si es el odio? Entonces su paraíso será perpetrar el odio por la eternidad.



En el plano narrativo la herida no es menos mortal. Seguir las historias es desconcertante, cuando no directamente imposible, al no respetar ninguna de las premisas esenciales del cómic: el orden de lectura no está implícito, los textos de soporte son mínimos, no existe apenas sí separación en viñetas, ni casi ninguna pauta general salvo la paginación misma. Fondo y forma, contenido y continente, se dan aquí la mano para formar un todo por descifrar. Es necesario leer varias veces *Culto Charles* para comprender su sentido implícito, incluso cuando gran parte de él se nos escape, porque está ahí incluso aunque no lo parezca. El orden de lectura se puede intuir al leer las acciones de las páginas varias veces y su narrativa de fondo se intuye al observar la repetición esquemática de cada capítulo. Tiene sentido incluso cuando parece objeto del más puro surrealismo. Que lo es en tanto emanación subconsciente de cada uno de los personajes que nos presenta —y por ello caótico, incomprensible, necesitado de referencias semisólidas en forma de introducción sobre la vida de los personajes primero y conclusión sobre su muerte después— y,

por extensión, objeto de interpretación solo en tanto nos habla desde un simbolismo articulado en el orden de una vida ajena a la nuestra propia, o la del autor.

También es una herida de muerte al pensamiento de que los cómics deben ser entretenidos, que no pueden sacrificar la diversión inmediata a cambio de una comprensión más profunda. Leer *Culto Charles* es una experiencia esotérica, turbadora por lo solo en apariencia difícil de su narrativa tanto en disposición como en mensaje, pero no por ello carente de valor; mas al contrario, su valor se inscribe en no abandonar la narrativa tradicional, sino forzarla. Todas las premisas del cómic son puestas en duda, tensándolas hasta sus límites, para descubrir en el proceso nuevas formas de narrar en imágenes que nunca se salen de la lógica subyacente del género. *Culto Charles* es una lectura emocionante, una locura milagrosa que



