



**Facultad
de Artes**



**UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY**

LAS ASOMBROSAS AVENTURAS DEL ORCOBAGRE

TFE Facultad de Artes

Matías Costabel

47832949

Mayo 2024

Tutor: Marcos Umpierrez

ÍNDICE

Introducción _	2
Resumen _	3
Objetivos generales _	3
Objetivos específicos _	3
Justificativo _	3
Libro de artista _	3
Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre _	5
Desarrollo _	5
Análisis por capítulo _	11
Conclusión _	25
Resultado _	26
Bibliografía _	28
Anexos _	29

Introducción

"Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre" es un libro de artista que documenta las peripecias del OrcoBagre por tierras desconocidas. El OrcoBagre, un gaucho forzado a huir de su hogar, se ve inmerso en un viaje de supervivencia lleno de desafíos y encuentros extraordinarios que lo llevan a enfrentarse a situaciones de lo más variopintas.

La obra se articula como un compendio de relatos visuales y textuales que capturan la esencia de un mundo híbrido, donde la realidad y la fantasía se entrelazan para construir una narrativa rica y multifacética. A lo largo de su travesía, el OrcoBagre se enfrenta a personajes y escenarios únicos, como un gaucho que necesita una confesión, monjas demoníacas, vacas carnívoras y un pistolero que lo persigue incansablemente. Cada capítulo de este libro no solo narra una parte de la historia del OrcoBagre, sino que también invita al lector a sumergirse en una experiencia estética completa, donde la imagen y el texto se complementan y potencian mutuamente.

Al discutir estas ideas con mi tutor, surgió el concepto del libro de artista, una herramienta que me permitió abordar de manera más estructurada y compleja la obra que tenía en mente. Así, me sumergí en el mundo del libro de artista, investigando su historia, técnicas y potencial expresivo. Paralelamente, sistematicé mi producción artística reciente para integrar estos conceptos de manera coherente y significativa.

Para la realización de este libro, indagué en varias áreas. Para la escritura, repasé las obras de autores que han sido referentes para mí, explorando cómo sus técnicas narrativas y estilísticas podían influir en mi propia escritura y en la estructura de mi libro de artista. De esta forma pude entender mejor las formas de construir una narrativa visual y textual. En cuanto a los libros de artista en general, estudié las obras de artistas, así como la evolución del libro de artista como medio expresivo. Analicé cómo diferentes artistas han utilizado el libro de artista para comunicar ideas complejas y personales, lo que me ayudó a definir y afinar mi propia visión. También exploré diversas técnicas de encuadernación, ilustración y diseño que enriquecieron la materialidad de mi proyecto.

Este proyecto no es simplemente una colección de aventuras, sino una profunda reflexión sobre la identidad, la resiliencia y la transformación personal. A través del viaje del OrcoBagre, se exploran temas universales como la lucha por la supervivencia, la búsqueda de redención y la confrontación con la propia humanidad. La creación de este libro de artista ha sido un proceso integral que combina mis habilidades y conocimientos adquiridos durante mi formación académica, permitiéndome experimentar con diferentes técnicas y consolidar mi voz artística.

Resumen

Para la realización del Trabajo Final de Estudios (TFE), decidí crear un libro de artista que reflejara mis intereses y conocimientos artísticos adquiridos a lo largo de mi trayectoria académica. Inicialmente, mi objetivo era explorar la reinterpretación plástica de textos de mi autoría, combinando mis intereses artísticos con mi experiencia en la facultad. Este enfoque se basa en una serie de textos intervenidos que representan un diálogo entre mis influencias y mi desarrollo personal. A lo largo del proceso, investigué la historia y las técnicas del libro de artista, y revisé obras de autores y artistas que han influido en mi trabajo, permitiéndome experimentar y consolidar una visión única y personal.

Objetivos generales

Construir un libro de artista con un contenido narrativo propio, las asombrosas aventuras del OrcoBagre con el que busco generar una conexión entre mi pasaje por la facultad y mis inquietudes e intereses actuales.

Objetivos específicos

- Revisar antecedentes e interiorizarme con la historia del libro de artista.
- Sistematizar mi producción artística realizada en el período de 2017 a 2021.
- Experimentar con la técnica y explorar las posibilidades del libro de artista.

Justificación

Libro de artista

La elección del libro de artista como medio para este proyecto surge de una necesidad expresiva, basada en la versatilidad de esta técnica y las posibilidades que me brinda. Este enfoque permite la creación de un objeto artístico que trasciende las convenciones de un libro tradicional, al prescindir de la lógica del lenguaje y de la racionalidad en la lectura. La obra debe ser manipulada y explorada físicamente, no con el fin de ser comprendida racionalmente, sino para vivenciar la conexión de ideas expuestas. En este formato, pueden convivir varias técnicas y recursos expresivos, transmitiendo ideas, sensaciones y experiencias de manera vivencial y lúdica.

Un enmarañado catálogo de objetos y piezas impresas que adoptan la forma o que tienen parecido con lo que conocemos por un libro. Estas piezas pueden ser únicas, numeradas en series o de ediciones limitadas; pueden estar realizadas a mano o impresas por cualquier técnica de reproducción mecánica; pueden adoptar diversos formatos, ya sea el de tiempo tipo códex, el de acordeón, el de una caja con hojas sueltas, el de rollos de pergamino, etc... bien sobre papel, tela, plástico o cualquier otro material; pueden servirse del lenguaje o ser exclusivamente visuales; pueden

tener un carácter documental, tener un hilo narrativo, o sencillamente, agrupar pensamientos y propuestas de acción de un artista. (Díaz Cuyas, J., 1992, p 23)

La práctica del libro de artista me proporciona un margen de flexibilidad en el que puedo plasmar mis ideas sin necesidad de encasillarme en un método específico. Esto me permite variar e inventar los recursos plásticos que deseo, culminando en la creación de un objeto artístico único y personal en formato de libro. La narrativa de mi proyecto está enmarcada en un libro de artista precisamente por las libertades creativas que esta técnica me ofrece y por la necesidad de que la experiencia estética no se base exclusivamente en la comprensión narrativa propia de la lectura.

Para la realización de este libro de artista, me propuse la revisión de antecedentes, creando así una base sólida para experimentar. Investigué la evolución histórica del libro de artista, desde los libros ilustrados y fanzines hasta obras de artistas como Edward Ruscha¹, Dieter Roth² y Giuseppe Steiner³. Aunque hoy en día es relativamente fácil acceder a archivos e información, muchos de estos registros me resultaron insuficientes, ya que se basan en anécdotas de terceros o relatos de experiencias, y en mi opinión, el libro de artista es un objeto que debe ser manipulado y descubierto directamente.

Adicionalmente, tuve la oportunidad de acercarme a contemporáneos que trabajan en este campo, conocer sus obras, conversar con ellos y adentrarme en sus procesos creativos. Destaco a artistas como Catalina Kobelt⁴, Mariana Felcman⁵ y el colectivo Acción Colmena⁶, quienes me han inspirado y enriquecido mi comprensión del libro de artista.

Para esto decidí escribir una narración sobre las aventuras de un personaje que inventé, utilizando una reinterpretación propia basada en las características del "viaje del héroe" de Joseph Campbell⁷ y la tragedia griega⁸. Esta estructura narrativa me permitió explorar y expresar de manera creativa y significativa las diversas etapas y desafíos que enfrenta mi personaje, enriqueciendo así el contenido.

En conclusión, entiendo al libro de artista como una experiencia que toma la forma de libro para resignificarla y explorarla de diversas maneras. La narrativa en un libro de artista no está atada a la literalidad de su contenido, sino a la experiencia de recorrerlo y contemplarlo, manipulándolo y usándolo según las necesidades del espectador. Esta forma de arte rompe con la tradición de la linealidad narrativa literaria, permitiendo que la obra se enfrente de la manera que uno desee.

¹ <https://gagosian.com/artists/ed-ruscha/>

² <https://www.hauserwirth.com/es/artists/2823-dieter-roth/>

³ <https://www.mutualart.com/Results/search?q=Giuseppe%20Steiner>

⁴ <https://catalinakobelt.myportfolio.com/>

⁵ <https://www.instagram.com/felcmanmariana>

⁶ <https://www.instagram.com/accioncolmena/>

⁷ El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito, 1959, p. 53

⁸ La Poética. Aristoteles, 2002, p. 119

Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre

Poco se sabe del OrcoBagre, él se autodefine como grande, fuerte y tosco. Su vida se vió truncada por una tragedia en su pueblo natal tras encontrar a su enamorada muerta a manos del alcalde, su marido. Tuvo que huir dejando a su paso por accidente a un comisario muerto. Ahora se encuentra vagando por las estériles llanuras del yermo enfrentándose a una serie de eventos que desafían su resistencia y su cordura.

Las Asombrosas Aventuras tienen poco de aventuras y menos de asombrosas, son en realidad un rejunte de relatos sobre un pobre tipo que se aferra a la vida con todas sus fuerzas, una sucesión de encuentros y experiencias que lo obligan a confrontar la brutalidad del mundo que lo rodea. Desde un hombre al borde del suicidio, que busca absolución, hasta un enfrentamiento con vacas violentas en una granja abandonada, cada situación parece empujarlo más cerca del abismo de la desesperación.

Sin embargo, en medio de esta desolación, el OrcoBagre también se encuentra con destellos de humanidad: un amor fugaz en una ciudad tumultuosa, una monja infernal que abandona sus hábitos y la camaradería inesperada de extraños por el camino. A través de estas experiencias, aprende que la vida es mucho más que solo sobrevivir, que cada encuentro, por simple que sea, tiene el poder de transformarlo a él y a su destino.

Pero no está solo en este viaje. Lo persigue la sombra de un pistolero, el hijo del comisario con sed de venganza que amenaza con aniquilarlo. Y detrás de él, siempre presente, está la muerte misma, aliada con el pistolero para darle caza.

Desarrollo

Las obras maestras del pasado son buenas para el pasado, no para nosotros. Tenemos derecho a decir lo que ya se dijo una vez, y aun lo que no se dijo nunca, de un modo personal inmediato, directo, que corresponda a la sensibilidad actual, y sea comprensible para todos. (Artaud, A., 2001, p 75)

El OrcoBagre es un gaucho, en ningún momento se toma mucho el recaudo de definirlo del todo, cuando lo escribí tampoco me animé a imaginarlo, tuve que acotarlo y resolverlo pero no en su totalidad, por momentos me gusta creerlo como una criatura fantástica, verde y fornida, de colmillos gruesos y grandes bigotes, otras veces como un pobre gaucho que no tuvo mucha suerte cuando se repartieron las caras. Entre estas dos realidades oscila siempre la imagen del OrcoBagre.

“Una obra de teatro es juego”, así finaliza Peter Brook⁹ su libro el espacio vacío, en el que asegura que puede tomar cualquier espacio vacío y convertirlo en un teatro y que hacer teatro es jugar, y ampliando esa idea puedo asumir que el arte es jugar y así se origina esta obra, en el juego de contar historias del folclore y poesía narrativa, esos recitados trágicos de campo donde los gauchos sufren las peores desdichas, y no por tener algún tipo de vínculo directo con estas tradiciones, que me

⁹ El espacio vacío, 2000, p. 190

son ajenas, pero me seducen: la forma en que son contadas, la música y la pasión que tienen, me resultan particularmente llamativos y seductores.

Es en este contexto de juego es donde surge el OrcoBagre, un gaucho duro que se enfrenta a un mundo cruel.

Este mundo se fue generando a medida que se descubrían las necesidades narrativas y que las historias iban apareciendo. Es una obra que tiene un principio, un desarrollo y un final, y narrativamente ésta se divide en 3 actos, separados en 35 capítulos, que a su vez se pueden subdividir dependiendo de sus características en: islas, niebla y otros (nombres que escogí para poder facilitar el entendimiento). Estos capítulos a su vez están tratados como relatos independientes, es decir, no se respeta ningún género, temática, tipo de narrador, ni nada; son relatos aislados sobre una misma historia y en la suma de todas esas partes es que se consigue un todo.

El viaje es el hilo principal sobre el que se centra la obra, es el que la une y el que la define permitiendo así que avance, y en esta idea es donde surge la diferencia entre los capítulos. Las islas están ubicadas en lugares específicos, provistos con determinadas características y elementos propios de cada lugar. Esas características son con las que interactúan los personajes y sobre las que se desarrollan cada uno de los relatos, siendo también a su modo personajes. A modo de ejemplo tenemos un pueblo fantasma, una taberna con gente variopinta o un ring de boxeo. Por el contrario, los capítulos niebla no comparten estas características. Son zonas de tránsito entre las islas, sin nada más que estar ahí para circularlas, pudiendo tener algún distintivo, pero nada más que eso, por lo general son sólo vacío, pero en esos pasajes de una isla a otra, son los momentos en que los personajes pueden tener una instancia de reflexión e introspección, y es ahí donde suelen tener la oportunidad de crecer y tal vez, hasta de encontrarse con ellos mismos. Por último, están los otros, estos capítulos son distintos y variables en todos sus aspectos. Los eventos y situaciones que suceden no pueden catalogarse dentro de los otros grupos y contienen historias que se alejan del relato que se viene contando, aportando así información extra para el entendimiento o simplemente un chiste. En esta categoría podemos encontrar a un payador dando pistas de cómo seguirá la historia o un relato de aventuras en tierras todavía más lejanas.

Por ese transitar es que existen los personajes, centrando el relato en dos viajes, el del OrcoBagre y el de Dionisio Hudson, el hijo del comisario muerto. Ambos personajes realizan un peregrinaje personal de forma paralela, pero conectados, ya que representan los roles del policía y el ladrón, o el que huye y el que lo persigue, generando de esta forma que ambas aventuras puedan tener conexión, Dionisio pasa por los lugares donde el otro ya pasó y tiene que enfrentarse a las consecuencias de las acciones del OrcoBagre, pero cada viaje es único, las inquietudes y suerte de cada uno los llevan por distintos caminos hasta el final de la aventura que es ahí donde finalmente se concreta el ansiado encuentro.

Son personajes antagónicos y opuestos, las cualidades que son negativas en uno son positivas en el otro y viceversa, aunque esta no es la característica que los define. El OrcoBagre lucha por su supervivencia, es un poco ingenuo, desconfiado y

torpe, por el contrario Dionisio puede tomar el mundo en sus manos, es hábil, astuto y él decide meterse en los problemas.

La creación de los personajes fue sistemática, primero y casi sin querer apareció la imagen del OrcoBagre y la idea del viaje, algunos temas que me interesaba tratar, algunas situaciones para contar y cómo iba a terminar, el resto fue apareciendo. No puedo negar que personalmente me asemejo con el OrcoBagre (no realmente, o eso espero), muchas de las ideas o conceptos que tengo de mí fueron materia prima para su creación, usando este proceso de autodescubrimiento como un elemento catártico. Desde muy temprano supe que el OrcoBagre terminaría muriendo, es el fin de sus asombrosas aventuras, de todas las aventuras y cuando un camino se cierra otro se abre, y ahí es el turno de Dionisio.

Para esta altura del proceso ya hay varias definiciones hechas, tenemos una estructura, la idea que ejercerá cómo motor y dos personajes. Para poder complejizarlos e involucrarlos en el mundo decidí trabajar sus aventuras tomando como punto de partida el viaje del héroe.

Para el OrcoBagre, decidí adaptar además el canon y las características más relevantes de viaje que realizan los personajes en las tragedias clásicas, creando así un híbrido que le da riqueza al viaje y permite explorar distintas facetas de su personalidad y está compuesto por las siguientes fases:

1. Conflicto interno.

Un conflicto del personaje, profundo e inevitable que lo aprisiona. Pueden ser dilemas éticos o morales y es por este conflicto que se comienza el viaje que inevitablemente lo llevará a su perdición.

El amorío del OrcoBagre con la mujer del alcalde es descubierto, él se resiste a huir y por accidente mata al comisario.

2. Hubris y caída.

El exceso de orgullo y desafiar al orden natural o divino del mundo. El héroe se cree por encima de las leyes que rigen a los demás y esa superioridad lo hunde y lo arrastra a consecuencias negativas, ya sea que los dioses lo castiguen por presentarse como igual o que el destino le demuestra que nadie es ajeno a él.

El OrcoBagre huye no responsabilizándose por sus acciones, y si bien a lo largo del viaje comienza a desarrollar su humanidad y un deseo de pertenencia, no echa raíces ni termina de comprometerse con sus actos.

3. Destino y profecía.

Los personajes trágicos están predestinados a un destino fatal y este destino les es anticipado (por más que sea algo obvio). Se utilizan profetas, oráculos o eventos sobrenaturales que anuncian el trágico desenlace en el que finalmente sucumbirán.

El OrcoBagre luego de tanto huir se enfrenta a la muerte y ésta le esclarece su situación, le revela la presencia de Dionisio y le anticipa que el final será trágico.

4. Epifanía.

Momento reflexivo y de revelación que lleva al héroe a tener una experiencia clarificadora en la que toma conciencia de sí mismo.

El OrcoBagre luego de conocer su futuro inminente busca dañarse y sufrir, y así adelantarse a su final. En su oscuridad más profunda se acepta y decide enfrentar su destino.

5. Prueba de valores

El enfrentamiento final con uno mismo. Puede explorar temas éticos y morales, como la justicia, la venganza, el amor y el deber; deben enfrentarse a estas decisiones difíciles donde se ponen a prueba sus valores y carencias, trayendo grandes consecuencias para ellos y para quienes lo rodean.

El OrcoBagre acepta su destino a manos de Dionisio y le perdona la vida.

Por otra parte, la construcción del viaje de Dionisio se realizó netamente en base al modelo del viaje del héroe, concediéndole ese lugar durante toda su aventura.

1. El llamado a la aventura, el rechazo del llamado y cruzar.

Son los primeros pasos a los que se enfrenta Dionisio, y no forman parte explícita de la narración de la novela, sino que son mencionados y cuando lo conocemos ya han sucedido. Se entera que su padre está muerto, explota un deseo de venganza, y se resigna. El pueblo le exige que se haga cargo y él acepta cazar al OrcoBagre.

2. Pruebas, aliados y enemigos.

La aventura conocida de Dionisio se apoya mayormente en esta parte de su viaje.

Sobre los peligros o situaciones que se encuentra, algunas consecuencias del pasaje previo de OrcoBagre, y como él va resolviéndolas. Una granja que previamente fue incendiada y un circo violentado por un crimen sin resolver son algunas de las situaciones con la que se encuentra.

3. El Clímax.

Luego de aliarse con la muerte, Dionisio finalmente se encuentra con el OrcoBagre y tiene su ansiada venganza, pero no resulta como él la esperaba y el enfrentamiento se sale de control. Es su oponente el que le perdona la vida y él pese a su voluntad se alza como vencedor.

4. La recompensa.

El héroe es consciente de su victoria y se debe de hacer cargo de ella. Dionisio perdona al OrcoBagre luego de ser perdonado y decide dejar esta cacería de lado.

5. El camino de regreso y el retorno transformado.

Nuevamente estamos ante fragmentos de la historia que quedan por fuera del relato. Dionisio vuelve a su hogar afectado, victorioso y derrotado. Su moral está rota pero ahora es libre.

Durante el transcurso de la historia aparecen varios personajes que acompañan (para bien o para mal) a los héroes durante su viaje, un gaucho encapuchado, molesto y malhablado que resulta ser la muerte, un carpincho que es la montura del OrcoBagre, el Toro un diestro boxeador que tiene más principios que cualquier otro en el páramo y otros tantos. Pero todos estos existen con fines concretos y son parte de una isla. Sirven como adición extra para que los héroes puedan continuar con sus periplos. Esta definición no implica necesariamente que sean personajes vacíos, no son maniqués que están de decorado, sino que en cada uno hay un esfuerzo para que en cada participación ellos puedan vivir y llegado el caso posterior a su participación puedan tener una historia.

Sobre la sistematización de mi obra, me descubrí costumbrista, y entiéndase por costumbrista a seguir costumbres, ya sea por practicidad, por facilidad o falta de tiempo he caído en lugares comunes en mi obrar artístico, y si bien, hay evolución y crecimiento, tengo temas centrales que son constantes, la autorreferencialidad, la creación de personajes y la experimentalidad. Siendo el centro de mi obrar la autorreferencialidad, ya lo mencionaba anteriormente, puedo tomar a cualquiera de los personajes de esta novela y encontrarles similitudes conmigo, llegando a que el OrcoBagre sea una manifestación de varias de mis cualidades y Dionisio de otras, al punto de que la obra en su totalidad sea un mapa o bosquejo de mi.

La creación de personajes (que viene directamente atado a la autorreferencialidad) es otro de los puntos centrales en mi obrar y siempre disfruto en que sea mostrada de una forma distinta, única y rebuscada, por más que la constante es que yo sea el centro.

La experimentación es un componente relevante de mi proceso creativo. Aunque me considero costumbrista en las temáticas que abordo, mi enfoque se centra principalmente en la forma. Esta disposición a explorar y experimentar con distintos medios y técnicas me permite enriquecer y expandir mi práctica. Me impulsa una curiosidad constante por descubrir recursos expresivos, esta actitud me lleva a explorar técnicas artísticas con el fin de encontrar las más adecuadas para transmitir mis ideas y emociones de manera auténtica y significativa. La experimentalidad en mi trabajo no se limita únicamente a la búsqueda de nuevos medios, sino que también abarca la experimentación con la composición, la estructura y la manipulación de materiales.

Es con esta materia prima que decido embarcarme en la creación de este libro de artista, hasta ahora tenemos que es una novela dividida en capítulos, una base en la búsqueda de antecedentes y la sistematización de mi obrar. El siguiente paso, es transformar la novela en un libro de artista.

Exceptuando la creación de la materia prima (cuero sintético, hilo, papel, etc.) toda la obra está hecha por mi, desde la idea hasta el armado, la elección de materiales y la encuadernación final, por lo que tengo el control creativo de cada uno de los procesos en la creación del libro.

[...]es un soporte en donde el libro se hace una obra de arte en sí misma, dejando de ser solamente un medio de difusión ligado a las funciones democráticas del libro tradicional –reproducibilidad y difusión–, pues el libro de artista deja de ser un libro tradicional y se convierte en una forma-libro ligada al sentido estético en sí mismo, aunque de aquél retiene tanto sus características de objeto, o sea su forma. (Mairata Laviña, J., 2011)

Se implementan tres conceptos como puntos de partida, que en definitiva son los que le darán la forma a la obra y realizarán la transformación de novela a libro de artista, estos son el diario de viaje, la intervención y el cine.

La idea de diario de viaje surge directamente de la narrativa y el contexto de la historia. Son personajes que viajan y que en la mayor parte de su viaje están al aire libre, por lo que el libro no debe ser cuidado, tiene que tener hojas avejentadas y sucias, gruesas y rotas. El cuaderno tiene que ser resistente y encuadernado para recibir golpes. Se busca que sea rústico y desprolijo. Para la escritura se usan tipografías de máquinas de escribir, de varias máquinas de escribir. La tipografía varía dependiendo de la temática de cada capítulo o de quien esté participando en cada uno, por ejemplo, los capítulos de Dionisio siempre tienen la misma tipografía y los de la muerte también tienen la suya.

Para la intervención, trabajo de forma individual todos los capítulos, dibujando por encima, cambiando la forma y tamaños de las letras, rompiendo las hojas o simplemente no haciendo nada. Cada intervención estará sujeta al contenido del capítulo y apoyará los eventos que en él están sucediendo, en algunos casos estas intervenciones impiden leer completamente el texto y solo se ven retazos de lo escrito, generando en esta conjunción nuevas imágenes que transmiten lo mismo de forma distinta. Con este planteo se busca que la comprensión y el transitar por la aventura no se genere estrictamente en la lectura, sino que invite y exija a quien quiere adentrarse en ella que tome sus propios riesgos e inquietudes y que se sumerja en la aventura, y en el mejor de los casos que todos podamos tener un transitar distinto por la obra.

Por último el cine. La idea del cine surge en la necesidad del armado de la historia, conozco a ciencia cierta muy poco sobre cómo son los gauchos, cómo era la campaña y detalles históricos puntuales, pero he leído mucho y siempre tengo la

esperanza de que los relatos sean fieles y no interpretaciones libres como los gauchos de Blanes, que son malevos que posan como modelos europeos. Me gusta la imagen del circo criollo como arte escénico nativo, con grandes jinetes haciendo malabares y muchos juegos con cuchillos, pero también me cuesta alejarme de la idea de circo europeo, con sus grandes carpas rojas y blancas. Ahí es donde entran el cine y el western.

Las distancias con el western son muy grandes y notorias, pero decidí tomar prestado algunos puntos para el armado de la novela, que si bien a esta altura ya estaba escrita, el armado fue un trabajo de montajista de cine, de cine de western.

[...] La preocupación fundamental de un montador, que debería ponerse en el lugar del espectador. ¿Qué va a pensar el espectador en un momento determinado? ¿Dónde va a mirar? ¿Qué queremos que piense? ¿Qué necesita pensar? Y, por supuesto, ¿Cómo queremos que se sienta? [...] (Murch, W., 2003, p 34)

El título de la obra no está al principio, ocupa el lugar intermedio entre el capítulo 1 y 2, haciendo que el capítulo 1 sea la escena introductoria que plantee el universo y da lugar al título, y luego al índice como si se tratara de los créditos iniciales.

El capítulo en el que el OrcoBagre es encontrado por la muerte que le recuerda el motivo por el que huyó del pueblo, es el momento en que se revela el origen de toda la aventura y no sucede hasta muy tarde en la historia. Hasta ese momento el OrcoBagre sólo había hecho alusión con pequeños comentarios pero nunca se explicó el por qué. Entonces, este capítulo está escrito de forma que el texto salta entre el malestar de él y la presentación de los recuerdos de lo sucedido, sin dejar del todo claro qué momento es. Para incentivar esto, la hoja está cortada y cosida. Generando un puzzle en el que se ven los retazos de toda la historia, como un montaje con fundidos.

Para terminar, el capítulo en el que se presenta a Dionisio, él no es el protagonista. Se presentan a 3 pistoleros carismáticos que están planificando un crimen y los seguimos durante su preparación. Se desconoce quienes son y qué rol tendrán, pero son personajes con los que el lector se puede encariñar, al final del capítulo, se encuentran con Dionisio y éste los mata. Fin de su presentación.

En este ir y venir, toma de decisiones y juego es que se originan Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre.

Análisis por capítulo

Al comienzo del libro, en la primera hoja figura el nombre del libro, la edición, el nombre del autor, la fecha y el número de serie.

Acto 1.

“En Elsinor. Una explanada delante del castillo.

Entran por aparte Bernardo y Francisco, dos centinelas.

BERNARDO.- ¿Quién vive?

FRANCISCO.- ¡Alto, responde tú e identifícate!

BERNARDO.- ¡Viva el Rey!

FRANCISCO.- ¿Bernardo?

BERNARDO.- El mismo

FRANCISCO.- Llegas

muy puntual a la hora.

...”

(Shakespeare, W., 1993, p. 29)

Así comienza Hamlet. Tras un cambio de turno a la medianoche los guardias conversan sobre la aparición del fantasma del rey recientemente muerto. Esta noche el fantasma vuelve a hacerse presente y deambula por el lugar. Unas escenas más tarde hablará con su hijo y confesará que fue asesinado.

Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre comienzan de forma similar, tomando inspiración en la presentación del problema de Hamlet y parodiándolo. Una noche oscura, dos guardias en una torre y un fantasma meditativo que recorre el lugar buscando algo.

La curiosidad del guardia más joven, hace que se “amigue” con el fantasma y juntos traten de recordar el motivo por el que está ahí. Tienen una charla disparatada hasta que el fantasma divisa a lo lejos la llegada del OrcoBagre. Olvidando su condición de muerto, se aterra y huye dejando a los guardias solos. Los guardias no lo dejan pasar.

Esta escena no tiene intervención del OrcoBagre, está escrita como un texto teatral de comedia que reafirma la parodia en el origen en Hamlet y funciona como preámbulo al comienzo de la historia y la contextualiza. Permitiendo que el texto se pueda leer y procesar de forma racional antes de comenzar con la aventura.

Título

Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre.

El título se impone de forma contundente. Es el aviso y el comienzo de la aventura, referencia a los títulos de las películas luego de la presentación.

Dedicatoria

El libro está dedicado: “A los que todavía siguen en viaje”.

Índice

En conjunto con la dedicatoria el índice funciona como los créditos iniciales de una película.

La construcción del índice está tomada directamente del programa Obsidian. Es un programa de notas que agrega la posibilidad de enlazarlas y formar líneas de pensamiento. El OrcoBagre fue organizado en esta plataforma y la presentación del índice se corresponde con este mapa de pensamiento.

2_

“Viaja el OrcoBagre tras larga travesía”

Un dibujo, nada más.

3_ Carpincho

En el medio del yermo viaja el OrcoBagre sobre su carpincho. Recuerda cómo se conocieron y una discusión que tuvieron. No sabe si el carpincho es feliz. Se recuestan a descansar y le presta su gorro al animal para que pueda resguardarse.

En este capítulo aparecen imágenes de carpinchos de libros de biología, cráneos, esqueletos y dibujos técnicos. Todas son transferencias, no estaban en el documento original que se imprimió, por lo que pueden variar su lugar, su intensidad y su forma en cada ejemplar.

4_ Silencio

Parafraseando a Malevich¹⁰, un capítulo blanco sobre fondo blanco.

Un espacio reflexivo.

5_ Ahorcado

En mitad del camino y en medio de la nada, el OrcoBagre escucha una particular solicitud. A lo lejos un paisano se encuentra decidido a ahorcarse y solicita a los gritos un monje para confesarlo. El OrcoBagre acepta escucharlo y tras oír su historia, el paisano debate sobre la vida, el amor y la soledad. Al final le pide al OrcoBagre que decida por él si vale la pena vivir, el OrcoBagre se va.

La tipografía es grande y prolija, tal vez la más grande y prolija de todo el libro, y por encima tiene selladas en negro hojas de árboles. Este sellado se realiza individualmente de forma física en cada uno de los ejemplares, de esta manera

¹⁰ Pintor ucraniano de origen polaco, creador del suprematismo,

cada libro es único y la información que se puede leer es ligeramente distinta en cada ejemplar.

6_ Granja

El OrcoBagre y su carpincho llegan a una granja necesitados de agua y comida. Al no tener ningún rastro de los dueños del lugar, el OrcoBagre a los gritos muestra su arma en alto y vacía el cargador, dejando una sola bala en el tambor. Este acto no tiene ninguna respuesta. Recorre el lugar buscando gente y se comienza a encontrar con vacas, cada vez más que lo empiezan a seguir y por último a atacar. En un intento desesperado el OrcoBagre se instala sobre la viga del granero donde de momento está a salvo. Pasa toda la noche ahí, hasta que las vacas comienzan a golpear la viga. Resignado ya a su final, intenta prender un cigarrillo pero un embiste le quita el cigarro de manos y éste cae al suelo incendiando todo el lugar. Las vacas huyen y él desesperado abandona el lugar perdiendo a su compañero de viaje.

A medida que se va entrando en el capítulo, el texto empieza a convertirse en dibujos, las letras empiezan a mutar y cambian de lugar interviniendo la lectura, formando pictogramas de lo que está sucediendo. Cuando el OrcoBagre pierde su cigarro y el incendio toma el granero la hoja se quema al igual que toda la granja.

7_ Payada

Una payada que da contexto a la situación del OrcoBagre.

Partiendo de mi falta de conocimiento musical, decidí probar de escribir esta payada con ayuda del ChatGpt. No fue fácil, él tampoco era bueno payando. Escribimos varios versos y varias rimas juntos, tomó un puñado de cada una y armó una única payada.

8_ El Otro 1

En un prostíbulo los tres bandoleros más peligrosos de la zona: Odio Pereira, Clandestino Beltran y Tranquilo Paron planean su próximo asalto. En medio del bullicio exploran sus ambiciones, sus deseos y proyectan su futuro. La historia se centra en Tranquilo, que ve cómo sus compañeros son increíbles y él no se siente a su altura, niega sus impulsos homosexuales y se emborracha. Salen del lugar hambrientos de fortuna y ven a un forastero vestido de negro, deciden intimidarlo para robarle, pero el plan fracasa.

Este es el capítulo que más bebe del western clásico, una locación popular, personajes que cumplen con las características de los forajidos y un duelo con pistolas. Se homenajea la imagen de ese lejano Oeste estadounidense interviniendo el capítulo con dibujos digitales de adaptaciones de vaqueros conocidos.

El forastero es Dionisio, que se presenta al final del capítulo y su rol en la historia no queda claro.

9_ Indios

El OrcoBagre ahora a pie, camina por un desfiladero perdiendo las esperanzas. Su instinto se alborota y antes de darse cuenta se ve rodeado por indios amenazantes. La situación es difícil y trata de negociar con ellos. El jefe del grupo le ofrece fumar de una pipa que aparentemente haría las paces. Nada más lejos de la realidad, luego de fumar el gaucho se empieza a sentir mal, sus sentidos empiezan a fallarle. Los indios lo muelen a golpes y por casualidad logra salvarse en el instante en que están por ahorcarlo.

Este capítulo se empieza a leer con normalidad, el OrcoBagre no es muy hábil pensador, pero piensa y eso es lo que se lee, también la llegada de los indios, pero de la misma forma en la que el OrcoBagre empieza a perder el control sobre la situación, el texto se empieza a enloquecer acompañando lo que sucede, crece, se achica, se duplica y acompaña el mundo interior del personaje. Terminando en la misma oscuridad en la que termina el OrcoBagre.

10_ El Otro 2

Se nos presenta a Dionisio, podemos entender sus pensamientos y sus ambiciones. Está enojado y sufre la muerte de su padre, no sabe cómo contener su rabia.

A lo lejos divisa una figura y al acercarse descubre que es el carpincho del OcroBagre, al que ahuyenta por mostrarse hostil. Él no es un mal tipo, solo está enojado y herido. Continúa su viaje y llega a los restos de una granja incendiada, reconoce las balas de su padre y no se puede contener, en el momento de más rabia, se topa con una de las vacas que se dispone a atacarlo, el acepta el desafío.

Continuando con la idea de diario de viaje, este capítulo se encuentra todo plegado, las hojas son escaneos de estas hojas dobladas.

11_ Las hermanas de Haliz / 13_ Las hermanas de Haliz 2 / 15_ Las hermanas de Haliz 3 / 17_ Las hermanas de Haliz 4 / 18_ Las hermanas de Haliz 5

El OrcoBagre se despierta luego de la golpiza de los indios muy afectado y en un lugar muy particular, no sabe bien como definirlo pero es el lugar más bello en el que ha estado.

Se encuentra muy limitado físicamente y no sabe si está muerto. Ahí conoce a un grupo de monjas que lo cuidan, destacando Matilda, la hermana más joven que está encargada de sus cuidados. Se vuelven cercanos y después de escuchar de sus aventuras ella le hace prometer que se la va a llevar con él.

Las otras hermanas no son buenas y lo drogan para que esté dormido todo el día. Una noche habla con su compañero de habitación y le explica que las hermanas no son humanas. Él hace todos sus esfuerzos para huir y mantenerse despierto pero no puede.

Otra noche escucha con terror como las monjas se transforman en criaturas infernales y se devoran a su compañero. Pronto será su turno.

El día que iban a devorarlo Matilda lo ayuda a huir y tras un enfrentamiento con la hermana líder en el que ésta muere quemada por los rayos del sol. Se vuelve a cruzar con Matilda convertida en un ser monstruoso y ella se expone al sol muriendo también.

Terminando mi adolescencia me encontré leyendo un libro de Stephen King “Todo es eventual. 14 relatos oscuros”¹¹ que realmente no tienen tanto de oscuros, pero uno de ellos me resultó muy significativo, “Las Hermanitas de Eluria”¹² y al cual homenajeo en estos capítulos. Lo que sucede en ese relato a grandes rasgos es similar a lo que le pasa al OrcoBagre, salvando que las criaturas originales son más vampirescas, y dejan claro desde muy temprano que sus intenciones son oscuras. Tiene también una simbología con Dios, que a mi no me interesó adaptar.

Estos capítulos están intervenidos con dibujos rusticos en negro sobre el texto de temática religiosa y biológica.

12_ Serpientes

Un nuevo pueblo, el OrcoBagre camina por la calle principal y se asombra al encontrar una serpiente, entra al prostíbulo huyendo de la lluvia y suceden cosas alocadas a la par que encuentra serpientes, las odia. Todo el lugar termina convirtiéndose en una serpiente gigante que cuestiona sus orígenes y lo devora. Era un sueño.

En este capítulo comienzan a aparecer serpientes sobre el texto, cada vez que el relato menciona la aparición de una serpiente ésta se dibuja sobre lo escrito y la forma de esta serpiente se genera en base a una configuración que se define sobre las letras que se posa. Si en el relato aparece una nueva serpiente se suma a la anterior y así sucesivamente. Una vez que la serpiente es dibujada completamente, vuelve a aparecer en el siguiente párrafo.

¹¹ Escritor estadounidense de novelas de terror, ficción sobrenatural, misterio, ciencia ficción y literatura fantástica.

¹² Todo es eventual. 14 relatos oscuros, 2007, p. 165

Serpiente 1

- “¿” o s = cabeza (comienza una serpiente)
- u o m = sube un renglón
- b o a = baja un renglón
- l o g = cola (finaliza la serpiente)

Serpiente 3

- Se mueve arbitrariamente. Si encuentra un espacio en el renglón de arriba o abajo puede subir o bajar.
- Si baja y la letra es consonante se mueve a la derecha y si es vocal a la izquierda.
- Si sube y la letra es consonante se mueve a la izquierda y si es vocal a la derecha.
- Termina de forma arbitraria.

Serpiente 2

- “-” o r = cabeza (comienza una serpiente)
- d o l = sube un renglón
- v o s = baja un renglón
- c o “o” = cola (finaliza la serpiente)

Serpiente 4

- Se genera al azar. Y se mueve entre 5 y 8 letras en línea recta horizontal.
- Siempre trata de subir, en caso de que no haya letras, baja.
- Se mueve 5 u 8 letras hasta que no tenga espacio.

En la tercera hoja dejan de aparecer serpientes pequeñas y aparece una gigante que se enreda en la carilla 3 y 4.

14_ Encapuchado.

El OrcoBagre vuelve a despertar luego de conversar con su compañero de cuarto y descubre que un encapuchado lo mira. Es la muerte, pero el lector todavía no lo sabe. Éste le revela que está orgulloso de que siga vivo, pero antes de que pueda entender lo que sucede vuelve a caer dormido.

Los diálogos del encapuchado siempre aparecen escritos en versales pequeñas, apropiándose del recurso que Terry Pratchett¹³ utiliza al escribir a su muerte en la saga de Discworld.

- ¿Sí, señor?
- ¿NO TIENES NADA QUE HACER? ¿ALGÚN TRABAJILLO?
- Creo que no, señor.
- ALGO LEJOS DE AQUÍ
- Ah. quiere decir que le gustaría estar solo - asintió Albert.
- SIEMPRE ESTOY SOLO. PERO AHORA LO QUE QUIERO ES ESTAR SOLO A

¹³ Escritor británico de fantasía y ciencia ficción. Creador de la serie Mundodisco (DiscWorld)

SOLAS.
(Pratchett, T., 2012, p 314)

La muerte es un personaje que está más allá de este mundo y esta diferencia en sus diálogos lo denota aunque en el relato todavía no se sepa que está hablando de la muerte.

Además de la diferencia en la escritura del encapuchado, este capítulo da pistas de esta procedencia sobrenatural, está impreso en papel de calco, lo que genera dificultad para poder leer o entender lo que dicen, porque las palabras de un lado se mezclan con la del otro y da un toque neblinoso que apoya este desconocimiento.

16_ El Otro 3

Dionisio en el río ensaya qué dirá cuando por fin encuentre al OrcoBagre.

Busco que el personaje de Dionisio sea cercano al lector, cumple el rol de héroe y lo que ensaya es un diálogo muy parecido al que Iñigo Montoya en “La Princesa prometida”¹⁴ tiene preparado decir al encontrar al hombre que mató a su padre. Con este detalle incentivo que las historias son parecidas. Durante todo el viaje no se le da importancia a la descripción de Dionisio cómo tal, sino que siempre su aventura se centra en lo que siente, este diálogo por lo tanto es fundamental para poder asemejar estas dos historias.

El texto está escrito de atrás para adelante, de abajo para arriba.

19_ Páramo

El OrcoBagre luego de escapar del convento vaga por el páramo. Está desorientado y trata de encontrar la forma de seguir adelante.

En la narrativa el personaje cuenta sus pasos para poder mantenerse cuerdo, el personaje cuenta los pasos en voz alta de tanto en tanto, con una máquina de sellado numérico, completo la página con números, que son los pasos que el OrcoBagre da mientras tiene toda esta reflexión.

20_ El Enmascarado blanco

El gaucho llega a un pueblo fantasma, está completamente vacío. Recorre algunas casas hasta que en el medio de la calle se encuentra con una niña jugando. Lo sorprende, pero la energía avasallante y despreocupada de la niña lo termina convenciendo de que juegue con ella. Es de los pocos momentos de paz que tendrá en su aventura. Durante el juego recuerda que él también fue un niño, un niño feliz. Pasan el rato mientras él se deja llevar por su nostalgia. Una campana los trae a la realidad y son atacados por un grupo de zombies. Él hace lo posible por mantener a

¹⁴ La princesa prometida (The Princess Bride), 1987, dirigida por Rob Reiner

la niña a salvo, hasta que puede dejarla con su madre y asegurarse de que huyan juntas. El enfrentamiento con los zombies termina una vez que son destruidos.

Este capítulo es el primer capítulo donde el OrcoBagre comienza a abandonar su postura de llanero solitario y empieza a descubrir que no todo el mundo está mal. A medida que se enfrenta a los zombies las hojas del diario comienzan a mancharse con sangre. La destrucción de los zombies es consecuencia de una explosión que se refleja con las últimas dos hojas quemadas.

21_ Santa Teresita de los Albores _ Ciudadela

Se describe Santa Teresita de los Albores, una ciudad que prevalece en el yermo y a la que llega el OrcoBagre.

Para este capítulo se diseña un mapa de la ciudad y las líneas del mapa se dibujan con las letras del texto.

22_ El Trago Amargo_ Taberna

Una taberna en medio de la locura de la ciudad, donde se reúne la gente buscando encontrar algo, que tal vez no saben que es.

Es un lugar desconocido y para transmitir ese desconocimiento diseñé una tipografía especial donde cada signo se corresponde con una letra y el contenido del texto es totalmente legible siempre que alguien conozca el código o se tome el tiempo de descifrarlo, como a la taberna.

Luego de esta presentación se narran tres pasos de comedia dentro de la taberna, todos escritos como texto teatral.

22_1 Los piratas que no fueron

Un grupo de piratas discute con su capitán su necesidad de aventuras. El capitán, siendo consciente de que están en el desierto está desamorado de la piratería, pero la locura de sus tripulantes es tal que empieza a ceder a sus demandas y deja volar su imaginación, convirtiéndose en el capitán que su tripulación necesita.

Sin didascalia, solamente hay diálogos dispares y entreverados de los piratas. Es tanta la locura que el texto se transforma en una espiral, que gira y gira adentrándose en las profundidades.

22_2 Esta noche con el Diablo

Una noche al OrcoBagre se le apareció el diablo, intenta comprarle el alma ofreciéndole cualquier tipo de disparate, el OrcoBagre lo rechaza.

Hace muchos años escribía pequeños cuentos sobre un grupo de personajes, y en una de esas empecé a enfrentarlos a todos contra el diablo, un diablo decadente,

tanguero y que trata de comprar las almas ofreciendo mayormente baratijas que nunca terminan valiendo la pena. Inclusive tengo un relato en el que me ofrece comprarme el alma a mi.

Siempre la aparición de este diablo es cómica y decadente. Los diálogos del diablo siempre están precedidos por los distintos nombres por los que se lo conoce, Luzbel, Satanás, 666. Satán, Belial, etc.

En esta oportunidad hay un dibujo del diablo y las líneas están hechas con el texto.

22_3 Llueve

Catalina lleva unos jarrones con comida a la taberna durante la lluvia, se empapa y trata de no hacer notar que está mojada. El OrcoBagre la ve desde afuera mientras fuma un cigarro y decide acompañarla, no porque ella no pueda, sino porque él quiere.

Sobre el texto está la lluvia. Una lluvia que solo nos permite leer las palabras que coinciden con el agua.

23_ El Otro 4

Se nos cuenta otra versión del encuentro del Diablo con el OrcoBagre donde tienen un duelo de Rock, en el que pese a la pocas probabilidades el gaucho gana. Dionisio que está escuchando este cuento de unos borrachos se queja porque sabe que es mentira y se trenzan a golpes. Cuando está por perder la pelea el encapuchado los detiene y lo ayuda a encontrar al OrcoBagre diciéndole que está en Santa Teresita de los Albores.

Pensando en luchas reconocidas con el diablo se me vino a la cabeza la escena de la película de Tenacious D¹⁵, en la que Jack Black y Kyle Glass se enfrentan al diablo en una batalla de Rock. Tomé la canción de la película en inglés y por fonética la modifiqué para adaptarla en una canción de “rock criollo”. Se suman unos dibujos donde se reinterpreta la imagen de este Diablo monstruoso y el OrcoBagre.

24_ Los aventureros de las Esterias

El OrcoBagre se encuentra con un grupo de aventureros y juntos viajan a las heladas Esterias¹⁶. En su viaje deberán de enfrentarse con feroces Golems¹⁷ de hielo, dragones helados y varias trampas que desafiarán y pondrán a prueba sus habilidades. Toda la aventura culmina con un gran tesoro, lleno de invaluables artefactos y escondida entre ellos la misma puerta del infierno.

¹⁵ Tenacious D in The Pick of Destiny, 2006 película dirigida por Liam Lynch

¹⁶ Lugar ficticio y helado. Habitado por abundantes criaturas mágicas y donde se sospecha hay una puerta al infierno.

¹⁷ Un ser animado fabricado a partir de materia inanimada. Normalmente son colosos de piedra.

Este capítulo, dividido en 3 partes es una colaboración con mi hijo, por eso no sigue la linealidad de la historia, pero al fin de cuentas forma parte. Él atento y con mucho gusto me acompañó en la lectura de cada uno de los relatos y nos vimos tentados de escribir uno juntos. Es el único capítulo que tiene ilustraciones a color y todas fueron realizadas digitalmente por él.

25_ Ella

Catalina y el OrcoBagre terminan enamorándose. Ella sin cuestionar su pasado, pero siendo parte de su presente conectó con el OrcoBagre y le dio un objetivo además de huir. Juntos se reían, disfrutaban de las estrellas y hasta fueron al circo. El OrcoBagre sorprendido y aterrado a la vez se dejó llevar y hasta permitió ser fotografiado.

Volviendo al lenguaje cinematográfico, se trata de recrear la secuencia de las actividades que hacen juntos. Para esto, la hoja está cortada y armada como un collage (cosido), donde se pueden leer los fragmentos de esta secuencia. Se adjunta la foto que se le tomó al OrcoBagre en el circo que fue creada por DaVinci AI Art Generator, una inteligencia artificial en línea que genera imágenes partiendo de texto.

26_ El Circo del gran Trombosco

Se narra el acto final del circo. El señor Trombosco presentando el espectáculo, un pequeño zapateador en medio de la escena haciendo un número de malambo e infinidad de trapeistas, enanos, payasos y bailarinas recorriendo la escena. El OrcoBagre mira boquiabierto el espectáculo, sin saber que próximamente huirá de la ciudad en ese mismo circo.

No importa realmente lo que sucede con el circo, la hoja está cosida imposibilitando la lectura de una de las carillas, dejando solamente a la lectura el final del espectáculo y la reacción del personaje. De todos modos quien tenga la necesidad de leerlo puede romper la costura.

27_ El Trago Amargo 2_ Taberna

Repite el mismo formato que el capítulo 22, una nueva introducción a los misterios de la taberna escrita con mi tipografía. Nuevamente hay tres pasos de comedia escritos de forma teatral.

27_1- El Otro 5

Dionisio llega a la taberna y se vincula con los parroquianos en búsqueda de pistas, pero ellos necesitan que él se defina. Canta y baila con el zapatero, la matrona y el carpintero descubriendo que su rol es ser el vengador y que un viaje terrible lo espera.

Surge de la serie animada “Más allá del Jardín”¹⁸, dos hermanos tratan de volver a sus casa y se topan con una taberna peculiar donde todos tienen un rol que los identifica y les exigen a ellos definir el suyo.

Este capítulo, al igual que el del diablo, retrata a los comensales de la taberna en un dibujo que está hecho con el texto como tal.

27_2- MIAU

La aventura de dos gatos que vagan en la taberna.

Escrita como si lo hubiesen hecho los gatos.

27_3- Callejón

El OrcoBagre vuelve a la taberna y al intentar ingresar por la puerta trasera se encuentra con la muerte. Tienen un pequeño enfrentamiento. Él huye.

Exceptuando la didascalia que da contexto al capítulo, el resto se lee como un plano cenital en el que vemos las paredes, las puertas y los pies de cada uno de los personajes.

28_ Ella 2

El OrcoBagre herido y desesperado llega a la casa de Catalina. El cruce con el encapuchado le recordó lo vivido previo a su huida de su pueblo. Lamenta lo sucedido y piensa en quitarse la vida. A pesar de su dolor y miedo, decide no hacerlo y huye, no sin antes dejar su pistola junto a la foto.

Se trata similar al capítulo 25 pero con distinta finalidad. En el capítulo anterior se usó el romper la hoja y coserla con el fin de denotar el paso del tiempo, en este caso se centra en la desesperación de la escena, buscando darle dinamismo y poder diferenciar lo que está sucediendo ahora de lo que sucedió en el pasado.

29_ Asesinato en el circo

Descubrimos que el OrcoBagre huye de la ciudad con el circo. Al poco tiempo el dueño del circo encuentra a un payaso muerto y le pide al OrcoBagre por ser el nuevo que investigue lo sucedido.

Se entrevista con las bandas más problemáticas del circo: los payasos y los enanos. No encuentra ninguna pista pero consigue un poco de empatía en el mago que lo invita a comer. Se ve obligado a huir nuevamente cuando las dos bandas comienzan una guerra en el campamento.

¹⁸ Más allá del Jardín (Over the garden wall). 2014. Miniserie animada estadounidense de 10 episodios. Creada por Patrick McHale y transmitida en Cartoon Network

Este capítulo fue tratado narrativamente como si se tratara de una novela negra.¹⁹

El conflicto entre las bandas es algo más grande de lo que se puede entender a simple vista y más con las preguntas poco acertadas del OrcoBagre. Tratando de buscar esa magnitud el capítulo se diseña como si fuese una página más grande para que todo el texto entre en ella, una página 3 veces más alta y dos veces más ancha. Esa página es cortada generando 6 carillas y así está presentado este capítulo.

30_ El Otro 6

Dionisio cada vez más cerca, se encuentra con el campamento del circo. Al acercarse un enano muy malhablado y violento lo recibe insultando. Dionisio se aleja y escapa.

Es un capítulo breve, pero cargado de insultos y gestos obscenos. Se tapan estas palabras de forma parcial.

31_ La Muerte

El OrcoBagre sigue su viaje, a lo lejos, sobre una colina ve un pozo, al acercarse se encuentra nuevamente con el encapuchado. Este sin rodeos se presenta como la muerte, le habla de Dionisio, de que está tras de él y que uno de los dos debe morir, le confiesa estar ansioso por saber cuál. Le palmea la espalda y lo deja solo contemplando lo que le espera.

Se maneja de la misma manera que el primer encuentro con el encapuchado. La primera carilla al compartir hoja con el capítulo anterior se puede leer de forma correcta, se entiende que está viajando, que llegó a la colina con el pozo y que ahí lo espera el encapuchado. Las siguientes carillas están impresas sobre hoja de calco, generando nuevamente esta situación nebulosa y difícil de entender. A diferencia del capítulo anterior, en este se suma un dibujo a contraluz del Orcobagre en una de las carillas y en la otra uno de la muerte, que por la transparencia de la hoja quedan uno al lado del otro.

32_ Ausencia

Un capítulo que fue arrancado. El OrcoBagre sufre la revelación de la muerte.

33_ El Toro

¹⁹ “... Se trata de un tipo de novela policíaca en la que más que la resolución del crimen per se, lo más interesante es el retrato de la ambigüedad moral de los personajes y la sociedad en que se mueven. En la novela negra, la línea entre buenos y malos queda muy difuminada, y todos los personajes tienen algo de decadente y perdedor.”
<https://www.planetadelibros.com/blog/actualidad/15/articulo/que-es-novela-negra-caracteristicas-misterioso-genero/460>

Un ring de boxeo, de un lado el Toro y del otro el OrcoBagre. En esta demostración de pelea callejera el Toro muestra su maestría y el OrcoBagre sólo busca desahogarse y pegarle a algo. La pelea termina cuando el Toro noquea a su adversario.

El texto a simple vista se presenta normal, sin cambios, hasta que comienzan los golpes, cada trompada, cada empujón y cada defendida afecta el texto, como si fueran las letras las que están golpeando.

34- Farol de Mandinga

El OrcoBagre sigue caminando, en medio de la nada a media noche. A lo lejos una luz mala se enciende y arremete contra él. Lejos de lo que hubiera hecho un tiempo atrás decide no enfrentarla y tira su cuchilla al suelo. Muchas otras luces empiezan a aparecer, pero él sigue caminando. La primera luz mala, la que lo quiso atacar, ahora lo acompaña. El espectáculo de tantas luces le da espacio para pensar y a medida que avanza empieza a librarse de las cosas que lo atan, se quita las botas y el sombrero. Cuando se siente completamente desnudo, las luces empiezan a explotar y queda solo.

El texto se superpone muchas veces, una encima de otra con pequeños cambios de ubicación. La hoja queda completamente negra por la interacción entre los párrafos, solo algunos lugares se pueden leer, como el fuego que iluminó ese camino.

35_ Como la leyenda del Fénix

Después de tanto tiempo se da el esperado encuentro. Dionisio ya tiene todo calculado y acorrala al OrcoBagre, pero todo lo que ensayó no lo satisface. El otro, a pesar de haberse sentido libre y desprendido de su vida, todavía quiere aferrarse a ella.

La muerte termina este triángulo ofendiendo a ambos y arengando a que terminen el conflicto de una vez por todas.

Es el OrcoBagre, desarmado, descalzo y sin sombrero quien da el primer paso y corre contra el muchacho, que no pierde tiempo y lo acribilla a balazos. Estas heridas que deberían ser mortales no detienen al OrcoBagre que llega hasta Dionisio y lo comienza ahorcar. Las fuerzas se le acaban y le perdona la vida. Decide irse y morir en paz.

“Ojalá las aventuras que me esperen sean más amigables.- Pensó mientras sus oídos se iban apagando por completo. Su sol se empezó a oscurecer, y dejó de sentir dolor. Sus pies siguieron caminando por inercia y se sintió liviano. Fue un hombre bueno, con sus errores pero bueno al fin. Ahora sí, a oscuras, en silencio y solo, el OrcoBagre se sintió satisfecho, sonrió y se desvaneció.”²⁰

²⁰ Las Asombrosas Aventuras del OrcoBagre, 2024, p. 138

El capítulo final está compuesto por 6 carillas. La primera y la final no tienen intervención, me gusta el final del libro y por eso decidí no intervenir esta carilla, generando una simetría con el primer capítulo.

La carilla 2 y 4 tienen el mismo dibujo del OrcoBagre y las 3 y 5 el mismo dibujo de Dionisio, con la diferencia que las últimas están manchadas de sangre.

Conclusión

La realización de este libro de artista ha sido un proceso significativo para mí, tanto a nivel personal como académico. He podido condensar en esta obra mi producción y aprendizaje, reflejando no solo mi desarrollo técnico, sino también mi crecimiento intelectual y emocional.

Este proyecto me ha permitido explotar plenamente mis intereses artísticos, particularmente en lo que respecta a la experiencia estética y al concepto de convivio, que han sido fundamentales para mí, tanto en la creación narrativa como en la estructuración de trabajo. Estas ideas no solo se han integrado en mi libro de artista, sino que han sido vitales en la formación de mi identidad como artista.

Además, he utilizado esta experiencia como plataforma para canalizar diversas ideas con las que venía trabajando de forma intuitiva y, a veces, ingenua. Al darles forma y contexto, he logrado transformar conceptos abstractos en una obra tangible y significativa, concluyendo en que el proyecto no ha sido simplemente un requisito académico, sino un viaje introspectivo y transformador que me ha impactado profundamente.

Pensando en el futuro, estoy decidido y entusiasmado en seguir explorando los libros de artista. Esta experiencia ha abierto nuevas puertas y posibilidades creativas, y estoy ansioso por continuar indagando en este medio.

En resumen, este libro de artista es el fruto de años de esfuerzo, pasión y aprendizaje. Es un reflejo de mi trayectoria, mis influencias y mis aspiraciones, y representa un hito importante en mi desarrollo como artista visual y plástico. Estoy emocionado por las futuras exploraciones y el continuo crecimiento que estas experiencias pueden ofrecerme.

Resultado





Bibliografía

ARTAUD, A. (2001). *El teatro y su doble. El pesanervios*. Editora nacional, Madrid.

BROOK, P. (2000). *El espacio vacío. Arte y técnica del teatro*. Ediciones Península s/a, Barcelona.

CAMPBELL, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de cultura económica, México.

DIAZ CUYAS, J. (1992). *Misión imposible. El libro de artista en España*. En Libros de Artista, Cuenca, Salvador Haro Gonzales.

GARCIA BACCA, J. (2002) *La poética*. Aristoteles. Editores Mexicanos Unidos, S.A., Mexico

GONZALEZ, S. H. (2014). Treinta y un libros de artista: Una aproximación a la problemática y a Los Orígenes del Libro de Artista Editado. Fundación Museo del Grabado Español Contemporáneo.

KING, S. (2007). *Todo es eventual*. 14 relatos oscuros. Debolsillo, Barcelona.

MAFFEI, G., & MADERUELO, J. (2014). *¿Qué es un libro de artista?*: Palacete Del Embarcadero, Santander. La Bahía.

MAIRATA LAVIÑA, J. (2008). Libro de artista, diálogo entre la palabra y la imagen. Grabado y Edición: Revista Especializada En Grabado y Ediciones De Arte, 14, 32–41.

MURCH, W. (2003) *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y Medio. Libros de Cine, España.

POLO PUJADAS, M. (2011). *El libro como obra de arte y como documento especial*. Anales de Documentación, 2011, vol. 14, no 1. Disponible en: <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/120151>.

PRATCHETT, T. (2012). *El segador*. Debolsillo, Barcelona.

SHAKESPEARE, W. (1993). *Hamlet*. Editores mexicanos unidos, México.

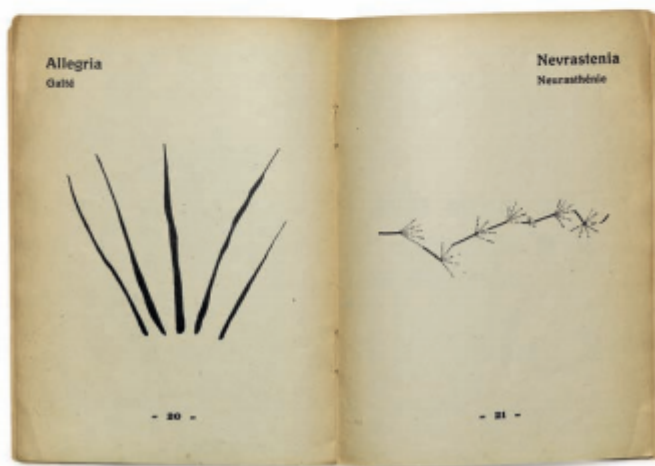
Anexo



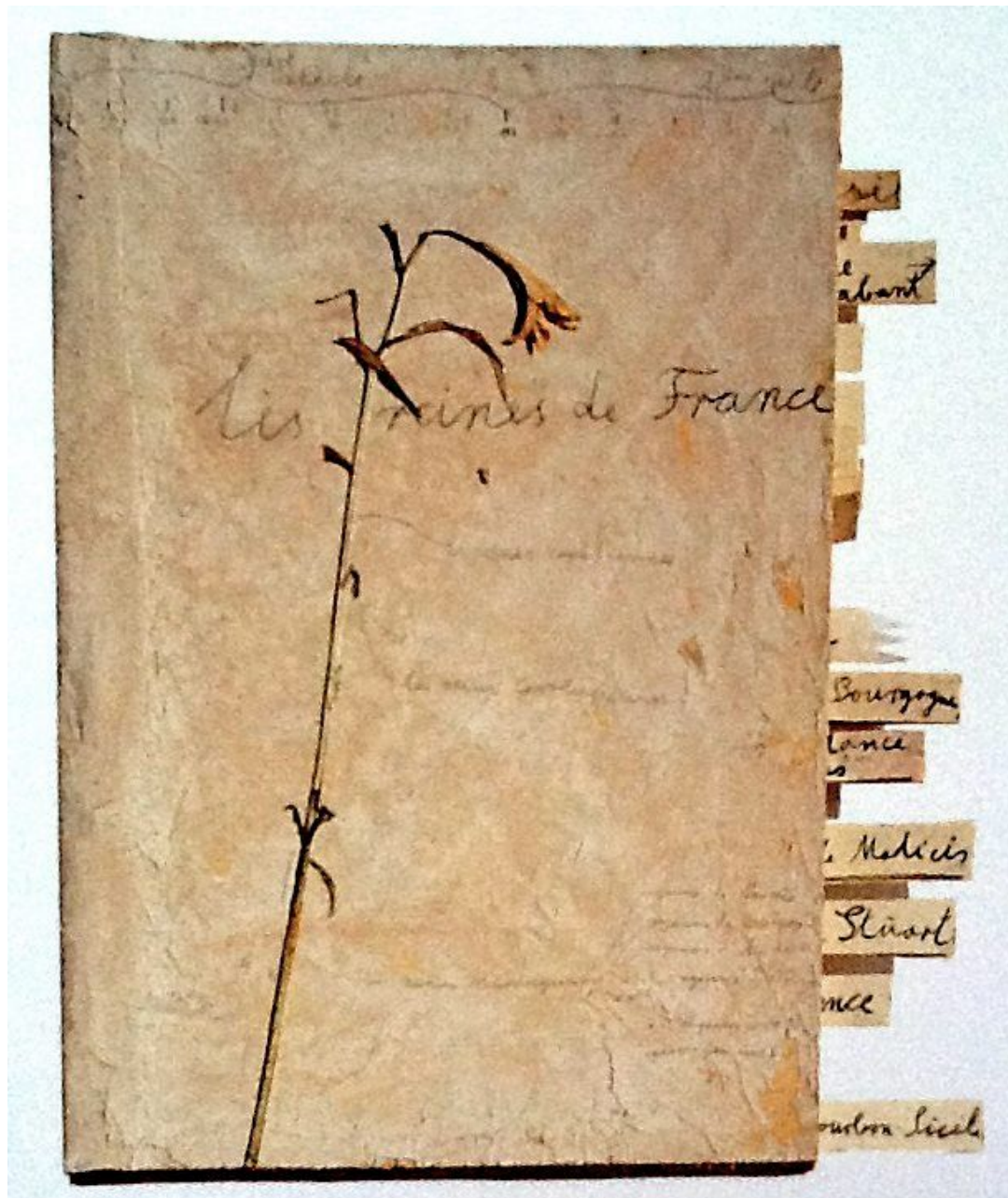
Edward Ruscha. Every Building on the Sunset Strip. 1966



Dieter Roth. Diaries. 1967



Giuseppe Steiner. Stati d'animo disegnati. 1923



Anselm Kiefer. Les reines de France. 1996



Catalina Kobelt. La niña sin sombra. 2023