

EN BUSCA DE LA MONTAÑA



Alejandro Hernandez Florez
Manuel Kalmanovitz (asesor)

EL COMIENZO

Son las dos de la mañana, todas las luces están apagadas y llevo mirando la pantalla de mi celular desde las 9 de la noche. Espero un mensaje que, en el fondo, sé nunca va a llegar. Mientras espero, pierdo el tiempo mirando las distintas redes sociales en las que tengo perfiles. La luz del celular me lastima los ojos, me quita el sueño y es mi única fuente lumínica, me trato de convencer de que esto es reconfortante pues sin esa luz estaría en completa oscuridad, pero una parte de mi mente lucha contra esta idea, sabe que si no estuviera la luz estaría dormido.

Incontables noches he estado en esa situación y cada vez que pasa mi solución ha sido adjudicarme el papel de víctima y las redes sociales mis victimarios. Sueño entonces con escapar de la ciudad a un lugar donde nadie me pueda encontrar, un lugar donde al fin me pueda conectar con la naturaleza, tener ese momento artístico que las redes me han impedido alcanzar.

Pero eso es estúpido.

Esa idea romántica me ha perseguido por años. Hace un tiempo me di cuenta de que me ha hecho más daño que bien. Esa ciega esperanza de que mis problemas solo existen por la cultura del internet en la que he vivido mi adolescencia y adultez me ha servido de excusa para decir que no soy yo el del problema, es la sociedad. Yo soy perfecto.

Cuando llegó el momento de comenzar el proyecto de grado tenía un par de cosas claras con respecto a lo que quería hacer. O bueno, eso es lo que creía.

Escogí una asesora, comencé a exponerle mis ideas y sucedió una cosa para la que no estaba preparado: no me entendí con ella. Ambos teníamos ideas distintas sobre mi proyecto. Yo creía tener las cosas claras e ir por buen camino con mi investigación, mi asesora sentía que no había proyecto. Me llenó de impotencia y rabia lo que sucedió. Era inadmisibles pensar que no tenía un proyecto si todo estaba tan claro, todas las ideas estaban delineadas, solo no me había puesto a trabajar en físico porque aún había mucho por pensar.

Un par de meses después y mucha perspectiva me han demostrado dos cosas: yo no tenía un proyecto de verdad y había escogido mal a mi asesor.

Al terminar el primer semestre del proyecto de grado me encontré en una situación difícil. No tenía un proyecto realmente y estaba sin asesor. Necesitaba entonces decidir cómo proceder, así que me senté en mi cama, me liberé de todas las distracciones y me dispuse a pensar. A los dos minutos me recosté, apagué la luz, saqué mi celular y pasé las próximas horas martirizándome por no resolver mi dilema académico mientras miraba Instagram hasta que el sueño me derrotara.

Esa semana comencé a re dibujar un cómic que había realizado el año pasado, no lo estaba haciendo con una intención mayor a distraerme o a lo mejor poderlo imprimir eventualmente y venderlo. Resulta que la historia del cómic es la de un hombre que vive solo, se la pasa mirando su celular y computador a la espera de algo, extrañando a alguien hasta que una noche, al recibir un mensaje que no quería ver, toma la decisión de abandonar su hogar e irse a una montaña. Me encantaría decir que fue inspiración divina lo que me iluminó y me llevó a la decisión de tomar

ese pequeño cómic para convertirlo en mi proyecto de grado pero la realidad es que fue un chiste tonto con una amiga, le mandé la primera página de la nueva versión y le dije en broma "debería hacer esto de tesis y no sufrir tanto" a lo que ella respondió "y ¿por qué no? Es tu tesis, haz algo que te guste".

Después de un rato de pensar, le escribí un correo a la directora de carrera pidiéndole una reunión con respecto al proyecto. Una semana después había tenido mi primera reunión con Manuel, mi nuevo asesor, y le había contado mi idea para el proyecto. Para mi muy grata sorpresa me sentí apoyado y motivado a trabajar. Había llegado el momento de hacer las cosas finalmente.

EL PASADO

Para comenzar a trabajar tuve que hacer un pequeño recorrido por todo lo que había trabajado en los últimos años. Recordando, caí en cuenta de la gigantesca diferencia que existía entre lo que estaba haciendo al principio de la carrera y lo que estaba trabajando actualmente.

Cuando inicié la carrera, me enfrenté al hecho de carecer de la habilidad técnica que mis compañeros en la clase de dibujo parecían tener de manera natural. Claro está que nunca había tenido un interés por este tipo de dibujo realista y técnico que ellos exponían tan prodigiosamente, pero en ese momento no tenía la perspectiva para decir eso. Lo que me decía internamente es que yo era malo dibujando y lo que les decía a todos en la universidad es que no me gustaba dibujar.

En gran parte fue esta actitud lo que me llevó a escoger con facilidad mi énfasis. Me dije que sencillamente no quería hacer el gráfico porque tocaba dibujar mucho y a mí, sencillamente, no me gustaba dibujar. Entonces escogí el énfasis plástico. Sentí que dentro de este énfasis podría explorar los aspectos más abstractos y libres (según mi propia interpretación) del arte; así que me involucre en aspectos como el performance y la pintura abstracta de gran formato. Estos intereses, a pesar de ser genuinos, jamás fueron algo con lo que me sintiera del todo satisfecho.

En mi vida personal, más allá de la universidad, comencé a relacionarme con el mundo de la gráfica independiente. De manera pública expresé este interés como un gusto absolutamente personal, pero de manera privada lo hice para conocer qué había más allá de la idea clásica que tenía de la ilustración y el dibujo como práctica profesional. Fue esta exploración la que poco a poco me dio el impulso para asumir el dibujo con gusto.

De todas maneras, durante esos primeros semestres logré encontrar un par de elementos que despertaron mi interés. El principal de ellos fue el espiral.

La idea del espiral surgió dentro de mi trabajo por primera vez cuarto semestre. Inicialmente fue por una sencilla atracción al ritmo interno de su forma. Pensando en esta idea del ritmo trabajé

por primera vez las acuarelas, de esta manera se podía evidenciar el ritmo que estaba siguiendo al realizar el recorrido del espiral.

Animado por Adriana, la maestra de Dibujo IV, seguí mi exploración del ritmo analizando cómo mi respiración era un importante factor a considerar durante la creación del espiral. Por ello, decidí trabajar en formatos más grandes, con muchos más materiales y soportes; cada nuevo soporte ofrecía unos retos distintos, cada formato exigía una consideración respiratoria acorde al recorrido, me di cuenta cómo el acto de dibujar un espiral involucraba todo el cuerpo y no solo las manos.

A medida que la exploración fue avanzando surgió la pregunta de ¿por qué un espiral?

Noches de reflexión me llevaron a pensar que estaba dándole muchas vueltas al asunto sin llegar a ninguna parte. Pero fue justamente esa idea la que me dio la pista que necesitaba. El espiral era una representación gráfica del recorrido de un pensamiento. O al menos lo era en el caso de mis pensamientos.

El descubrimiento me impulsó a encontrar maneras más allá del dibujo sobre un soporte para representar el espiral. Incursioné en otras técnicas como coser una de las primeras pinturas que hice en mi vida para volverme a relacionar con ella de una manera nueva, recogí tablas en las zonas por las que solía moverme con regularidad hasta tener suficientes para armar un espiral; utilicé tierra, distintos pigmentos, dibujé en las ventanas con el vapor generado por mi aliento; usé agua sobre concreto caliente; observé como la creación de un tatuaje me recordaba un espiral aunque nunca me animé a hacerlo yo mismo.

Estaba obsesionado.

En quinto semestre continúe la exploración, pero decidí llevarla más allá. Inspirado por el Land Art, construí un espiral gigantesco en un acto que duro más de 10 horas. Lo construí con pequeñas piedras que recogía ayudado de una pala y mis manos. Jamás había realizado una pieza de dimensiones tan grandes y jamás había realizado un acto que me exigiera tanto esfuerzo físico continuo.



Cuando terminé, estaba convencido de la importancia de mi definición del espiral pero no sabía cómo continuar. Sentía que el espiral gigante había sido una excelente manera de llevar al máximo (al menos de momento) mi exploración con esta forma.

Entonces continúe con mis proyectos de la única manera que se me ocurrió: usando lo que estaba observando en el mundo de la gráfica independiente.

La manera en la que lo utilicé fue con un cómic que contaba un terrible viaje a Bucaramanga, y que terminó explicando mi relación y reconciliación con el dibujo.

Resulta que en ese viaje me encontré bastante solo a pesar de estar con amigos muy cercanos, por lo tanto me terminé refugiando en el acto de dibujar. Llevaba muchísimo tiempo sin dibujar con personas a mi alrededor y gracias a esto pude manejar el viaje hasta un punto.

Fue el primer cómic que hice, no era particularmente bueno o interesante, pero era muy honesto. Fue esa honestidad la que decidí explorar de ahí en adelante pues sentí que la presión de dibujar “bien” ya no estaba presente con la misma intensidad, había cambiado mi interpretación de lo que significaba dibujar bien.

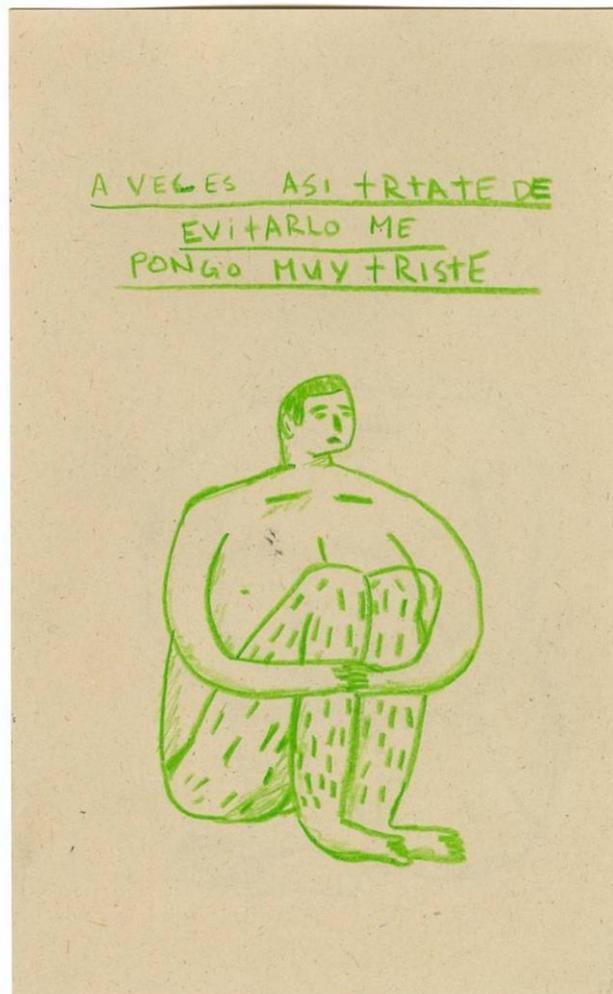
EL DIBUJAR BIEN

Creo que no me equivoco cuando digo que existen muchas maneras de dibujar pero que en el imaginario colectivo la mejor manera de hacerlo (o, mejor dicho, de dibujar bien) es aquella que logra describir con la mayor fidelidad posible la realidad; se podría expandir ampliamente la definición explicando cada una de las características específicas, pero sería un desperdicio de tiempo, todos hemos sido expuestos a lo que se conoce como un buen dibujo.

Este tipo de dibujo me parece meritorio, pero, como ya he comentado, no es mi interés practicarlo hasta que sea mi fuerte. Mi interés se hallaba en otro lugar del dibujo y, gracias al primer libro que hice, me di la oportunidad de considerar que las distintas maneras de dibujar podían entrar con facilidad dentro de la definición de dibujar bien.

Al aceptar esta consideración me di la oportunidad de dibujar como me sentía sin tener mayor preocupación por cumplir ningún tipo de canon o regla tradicional, me dediqué a dibujar lo que sintiera de la manera en que se me ocurriera.

Puedo decir con certeza que esa decisión ha sido de los más grandes aciertos en mi vida: Dibujar sin cohibirme fue algo liberador.



A veces así trate de evitarlo me pongo muy triste
Alejandro Hernández Florez, 2017

Ya no era una tortura dibujar y tampoco lo quise mantener como un secreto. Solía suceder que hacía un dibujo y lo escondía como si fuera un cadáver, pero ahora terminaba un dibujo e inmediatamente se lo mostraba a las personas cercanas. Definitivamente estaba disfrutando el acto de dibujar.

Descubrí que ese disfrute me permitía sentirme mucho más cercano a ellos y a quien soy como persona y como artista.

Las personas cercanas a mí también comenzaron a notar esto, me plantearon la idea que si mis dibujos estaban siendo una fuente de cosas buenas para mí era posible que también lo fuesen para otros, así que me propusieron hacerlos públicos.

LA RED

Con la ayuda de mi pareja de ese momento abrí un perfil de Instagram llamado casas y montañas (@casasymontanas).

Este perfil se comenzó a llenar con estos dibujos, acompañados ya sea de una breve descripción si sentía que debía decir algo o de una especie de título. A decir verdad, no esperaba mucho y me tenía bastante nervioso hacer públicos los dibujos, una parte importante de mí estaba convencida de que nadie se iba a conectar con ellos y que, por ende, era un desperdicio de tiempo insistir en publicarlos.

Pero estaba equivocado.

Los dibujos fueron bien acogidos y en poco tiempo el perfil comenzó a despegar. Claro, no es una de las cuentas más famosas del internet, pero está bien establecido.

Lo interesante no fue esto sino cómo la gente comenzó a relacionarse con ellos. Empezaron a llegar mensajes de las personas explicándome por qué los dibujos que hacía eran tan importantes para ellos o cómo los habían hecho sentir más tranquilos, incluso menos solos. Eran mensajes muy conmovedores, no precisamente por el contenido (aunque en muchas ocasiones sí que lo fue) sino por el solo hecho de existir.

El asunto es que no estaba preparado para ese tipo de reacciones ante el trabajo. Para mí eran dibujos importantes, claro, pero porque los había hecho yo, no porque me parecieran inteligentes, conmovedores o magníficos. Comprendí que al subirlos a internet se habían transformado y ya no solo eran mis dibujos, hacían parte de algo más grande y la gente se identificaba con ellos.

Este inesperado aspecto de la red me llevó a investigar con mayor detenimiento a las personas que estaban trabajando en el país con proyectos independientes promocionados a través de

Instagram. Encontré un mundo amplio de personas que tenían ideas e intenciones interesante, aunque no fueran exactamente como las mías.

Hasta la fecha sigo siendo activo en redes aunque ya no soy constante de la misma manera. Esto ha influenciado enormemente mi trabajo y despertó la incógnita de lo que significaba realmente convivir con espacios virtuales. En ese momento no lo sabía, pero esta pregunta sería uno de los puntos de partida para mi trabajo de grado.

Pero antes de llegar a este punto hacía falta algo que me diera el impulso para pensar mejor la idea los libros y retomar algunos conceptos que había utilizado en el pasado. Esto llegó en el 2018 por una invitación electrónica

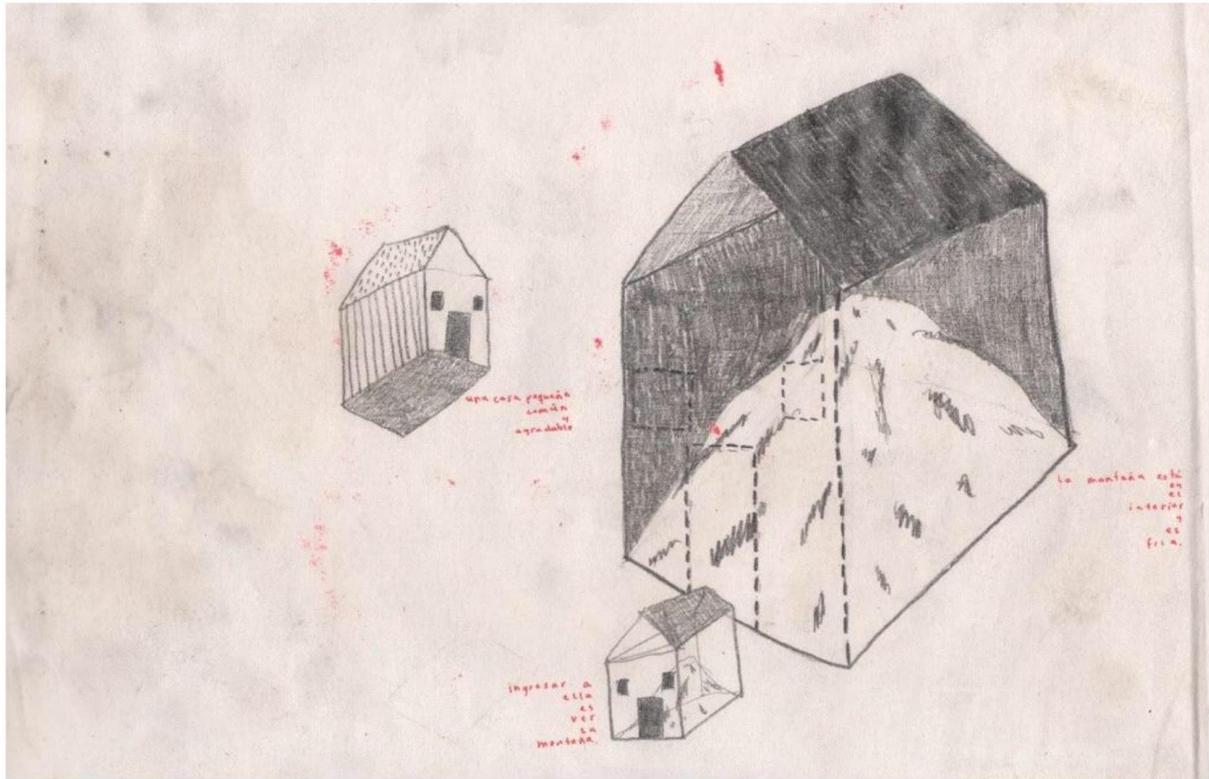
LA MONTAÑA

A principios de 2018 un amigo de Instagram me comentó que durante la Feria del libro se iba a realizar en Espacio Odeón un taller con el artista holandés Tim Enthoven pues Caín Press, una editorial independiente de Bogotá, había editado una traducción de uno de sus trabajos.

No lo conocía realmente, pero me llamó la atención su trabajo, así que fui al taller que comenzó con una charla de Enthoven sobre su trabajo y aproximación al acto de dibujar. Después de la charla nos propuso realizar un ejercicio que realiza para iniciar algunos de sus proyectos: Representar gráficamente y de manera sencilla nuestra mente.

Inicialmente no tenía ni la menor idea de cómo dibujar lo que se me estaba pidiendo, Enthoven pareció darse cuenta, se me acercó, me preguntó qué sucedía y me dio la clave que abrió un mundo de posibilidades. Me dijo que pensara en cómo representaría muy sintéticamente una idea. Inmediatamente pensé en el espiral así que le hablé de todo lo que había pensado, él me pidió que se lo explicara con un dibujo a qué tipo de espiral me refería específicamente, hice lo que me propuso y él me respondió. “Me gusta que sea una espiral pero es también como uno de esos mapas topográficos de una montaña”.

En ese momento volví a mirar el espiral que llevaba tanto tiempo dibujando y redibujando: no era exactamente un mapa topográfico de una montaña, pero esa idea me permitió reelaborar el comentario de Enthoven: Ahora veía la montaña como un recorrido al final del cual, en la cima, había una casa.



Las Tres Casitas y La Montaña
Alejandro Hernandez Florez, 2018

El espiral recorría la montaña y permitía un conocimiento más profundo que un camino en línea recta. Pensaba que al final de este camino, tras haber conquistado la montaña de mi mente, podría erigir una casa donde me pudiese sentir cómodo y tranquilo habitando mi mente.

Para mí esto ha sido una de las mayores epifanías de mi trabajo. Sentía que esa descripción conectaba todo lo que estaba trabajando. Podía ver con facilidad cómo lo que mis dibujos me estaban enseñando de mí mismo se podían conectar fácilmente con esta idea.

Ver la conexión entre esos temas me otorgó un propósito que pude expresar claramente: tenía que ir en busca de la montaña.

EL SIGNIFICADO DE LA MONTAÑA

La investigación para la tesis comenzó indagando el significado de la montaña, no solo para mí sino para otros. Partió de una revisión puramente científica que incluyó leer sobre sus distintas clasificaciones, los tamaños que las determinan y cómo se diferencian de otras formaciones rocosas. Aunque esta información era sumamente interesante, no me daba pistas sobre su significado. Estaba descubriendo otros temas cercanos que no eran precisamente los que quería tratar en este momento.

Al final de este periodo encontré a Katie Paterson quien había realizado un proyecto en el que diseñaba unos moldes en 3D con la forma de cinco montañas famosas del planeta con el ánimo que las personas realizaran una suerte de "castillos de arena" en distintos lugares y así unir una cadena de montañas creadas por personas. Me pareció interesante por relacionar la idea de las montañas con la infancia y el juego playero de hacer castillos de arena con forma de montañas.

Acá encontré algo cercano a lo que buscaba sobre las montañas, que profundizaba lo que había encontrado con el espiral. La construcción de una montaña pensado como una actividad cercana a la infancia le daba un sentido de pureza a la montaña; una acción tan sencilla como construir un castillo de arena en la playa trae muchísimo gozo y alegría, es un placer simple, que los niños disfrutan de manera automática sin preocuparse por el mugre o alguna cosa similar. Nosotros los adultos romantizamos estos actos simples con justa razón pues nos recuerdan la sencillez con la que el placer llegaba a nuestras vidas siendo niños.

Esa fue una segunda pista: la montaña resuena con esta idea del castillo de arena por compartir la simplicidad en su forma. La montaña acá se vuelve un vehículo para alcanzar un placer simple. En la infancia estos placeres simples son completamente normales y por ello su análisis no es común; pero los adultos les adjudicamos significado y análisis con asombrosa velocidad, son actos que para nosotros acarrear un profundo significado y nos dejan en un estado de reflexión que nos permite entender un poco más de nosotros mismos y de nuestras vidas. En términos prácticos estos actos son los que de yo podía relacionar el hecho de salir en busca de una montaña, de salir en busca de significado.

Durante el segundo semestre del proceso, entré en contacto con una serie de películas de montañas que incluyen *Der Heilige Berg* [La montaña sagrada], de Arnold Fanck (1926) y el libro *Mountains of the Mind*, de Robert Macfarlane que, a pesar de lo diferentes, tenían en común la reverencia que se sentía hacia la montaña.

A través de esto pude entender cómo es que llevamos mirando la montaña en distintos formatos como un lugar que ofrece a quien decide adentrarse en ella la oportunidad de cambiar, de evolucionar y de encontrarse a sí mismo. Es una visión bastante romántica que explica por qué tantas personas se sienten atraídas al misticismo que parece ofrecerles.

Entendí que la montaña, además del significado que ya le había asignado con el espiral, podía ser una metáfora para la búsqueda del cambio a través de la naturaleza, un vehículo para retornar a los valores simples de la infancia. La importancia de esta idea de regresar a la infancia es muy potente cuando la combinamos con los valores dados por la naturaleza pues se podría decir que el niño es nuestro estado más cercano a esa expresión natural, sin las restricciones que nos hemos puesto nosotros mismos a medida que crecemos.

Por el momento me sentía satisfecho con lo que había aprendido de la montaña.

LA BUSQUEDA

Era un poco confusa la situación en la que me encontraba. Por un lado, conocía mi objetivo e incluso tenía una manera de representarlo de gráficamente, pero no estaba seguro de cómo

hacer el recorrido pues los dibujos individuales me habían llevado al inicio del camino pero no necesariamente eran el vehículo para el recorrido.

Las preguntas de cómo materializarlo se comenzaron a resolver tras llegar a Casa Rat Trap a mediados del 2018. Tomé allí un taller con una compañera y nos dedicamos a trabajar en serigrafía. En ese primer mes como inquilino de Rat Trap conocí más sobre la gráfica local de lo que había conocido en toda mi carrera.

Otro insumo importante fue la clase de Historieta, en la que desarrollé tres cómics, todos sin texto que me dejaron satisfecho. Eliminar el texto de los dibujos era algo con lo que no me enfrentaba normalmente, y me obligó a ser muy puntual con los dibujos de manera que se comprendiera la historia sin un narrador o un texto explicativo.

Esta narración completamente visual permitía que las personas se sintiesen especialmente cercanas a lo que se estaba contando sin vomitarles en párrafos y párrafos de texto. No tener las imágenes ancladas a las palabras le daba una muy interesante flexibilidad de interpretación.

Uno de los aspectos que más me importaba de los comics fue cómo incluir la conexión personal que sentía con la montaña dentro de las historias escogidas. A partir de esta pregunta dibujé el cómic para la entrega final de Historieta, cómic que se convertiría en la primera versión de mi proyecto de grado.

EL COMIC

La historia era sencilla. Pocos elementos, un solo personaje, un solo espacio, sin una sola palabra. Cuando dibujé la primera versión del cómic no pensé mucho en lo que había detrás de él. Al momento de realizar la segunda versión debía lidiar con el hecho de que ahora era una persona distinta a la que realizó la primera versión y, por ende, analizar de manera consciente lo que estaba incluyendo en el cómic. Cada elemento que había escogido incluir no había sido al azar, había sido tenazmente cuidadoso con respecto a lo que estaba mostrando y cómo lo estaba haciendo.



ÉL, VOLUMEN 1

Primero estaba el personaje. Un hombre joven, solitario, pelo corto, alto, delgado y encerrado en una burbuja de su propia creación. No era la primera vez que lo dibujaba, había sido el protagonista de un gran número de dibujos por los últimos dos años. El propósito de estos dibujos había sido terapéutico, eran dibujos acompañados de textos sobre aceptar mi cuerpo, mis emociones y mis dibujos. La efectividad de los dibujos, más que nacer de los mensajes, lo hacía del personaje, eran autorretratos simplificados.

Quería que fuese simplificado para que la gente al verlo no fuera como "ese es Alejandro". Me interesaba poder tener ese momento de privacidad imaginaria en la cual solo yo sabía lo que significaban los dibujos.

En el cómic lo utilicé principalmente porque me sentía cercano a él y mi intención inicial era darle una especie de final feliz, que después de todo lo que se atormenta con las redes y con su mente podría tomar la decisión finalmente de irse, dejar todo y decidir ser feliz.

La historia parte del personaje en una habitación oscura, pendiente de su celular y su computadora. Parece esperar la respuesta a un mensaje, contempla llamar a la persona que debería haberle respondido, pero aún no lo hace; en cambio decide darle un tiempo más. Sale a la ventana e imagina (a través de un dibujo) que en vez de estar rodeado por edificios hay montañas. Cuando vuelve a su escritorio ve que le han contestado, lee el mensaje y podemos ver que no era para nada lo que quería. Se acuesta lleno de tristeza y duerme.

A la mañana siguiente se levanta, ve su maleta en un rincón, la llena de cosas y abandona el cuarto. Atrás quedan su celular y computadora.

En la última página se ve cómo ha llegado a las montañas que había dibujado antes.

En la primera versión del cómic me pareció el final perfecto. Feliz y esperanzador. Una persona atormentada decide abandonar todo e irse a un lugar donde se siente muchísimo más feliz, un lugar que no está rodeado de personas o tecnología. Me parecía una manera de expresar cómo se podía tomar control de la vida propia en busca de la felicidad.

Cuando retomé el cómic para la tesis, esto me pareció raro, pero decidí continuar sin hacerle cambios. Mantuve el pensamiento de querer a este personaje como una especie de héroe que vive un final que les agrada a las personas.

Jamás pensé lo mucho que eso iba a cambiar haciendo el segundo volumen.

LA MONTAÑA, VOLUMEN 2

Cuando llegó el momento de hacer el segundo volumen tuve tres motivaciones: continuar la

historia del personaje, profundizar la idea de la montaña y hacer del cómic parte de un proyecto editorial que estaba comenzando con un colega. Estas motivaciones eran profundamente distintas a las que me llevaron a hacer el primer volumen y, a lo mejor por esto, el segundo volumen cambió radicalmente en comparación al primero.

Una cosa que tenía clara con respecto a este volumen era mi interés que la localización no fuese un espacio aislado como en el primero, en esta ocasión quería que fuese en la montaña.

La construcción de la historia en este segundo volumen fue hecha con la ayuda de Manuel, mi asesor. Inicialmente había pensado varios volúmenes más pero no estaba clara la dirección de la historia más allá del segundo, por ende, nos pareció mejor dedicarnos únicamente al segundo volumen y evaluar la necesidad de un tercero.

El primer borrador de la historia contemplaba el ascenso hasta la cima de la montaña donde finalizaría el volumen con el inicio de la construcción de su casa. Pero el desarrollo no parecía tener fuerza realmente y el final se sentía un poco aburrido, entonces comenzamos a buscar un mejor final.

Inspirados en las recientes historias del Everest y las gigantescas filas reportadas para llegar a la cima cambiamos por completo la aproximación a la historia. Fue muchísimo más llamativo que no fuera una historia con un desarrollo y un final sacado de una historia fantástica y romántica, además de poco original, se optó por presentar un personaje que fuese algo desconsiderado con su entorno, que tuviese más interés en realizar una documentación fotográfica "bonita" de su viaje que en permitirse una nueva experiencia desconectado y decidimos mostrarlo lleno de rabia y frustración cuando al llegar a la cima se encontrara con una fila de personas que tuvieron la exacta misma idea que él de retirarse a la montaña para escapar de sus problemas en la naturaleza.

Es un final que re contextualiza por completo la historia del primer volumen y expone bajo una nueva luz al personaje. Ya no es alguien trágico con un final épico y feliz porque ha logrado desprenderse de toda la modernidad que ha creado sus problemas y ansiedades, la realidad es que él mismo ha generado sus problemas y ansiedades.

Su problema no son las cosas.

Su problema existe dentro de él.

Con este final sentí que era suficiente. No había una real necesidad de un tercer o un cuarto volumen. La historia estaba contada, al menos de momento.

Lo que seguía ya teniendo las historias listas era decidir cómo se llevaría a cabo el proyecto.

LOS REFERENTES

Como he mencionado, el primer volumen lo había comenzado a re dibujar, pero para el segundo volumen no tenía ni siquiera bocetos o ideas de cómo transformar al personaje para hacer creíble

el final de la historia. El asunto radicaba en que el personaje del primer volumen al ver la fila no se molestaría sino que aceptaría la manera su falta de control sobre su destino en el reino de la naturaleza y trataría de disfrutar lo que había sucedido hasta ese momento de su viaje pues lo que importa no es el destino sino el recorrido. Pero no quería que sucediera eso yo quería que se pusiera bravo e hiciera una rabieta, que se llenara de rabia como una persona se podría llenar de rabia al llegar a un restaurante y encontrarse con una fila gigantesca, quería que maldijera al destino y a la montaña. Quería todo esto porque tengo la fe en que con ese momento de liberación de su rabia eventualmente podría hacer catarsis y comenzar a cuidarse realmente.

Para esto recurrí a observar algunos personajes que ya tenían algunas de las características que yo estaba buscando en mi personaje para entender cómo comenzar el proceso de dibujarlo en su recorrido por la montaña. Miré dos personajes que han sido muy importantes en mi proceso: Scott Pilgrim, creado y dibujado por Bryan Lee O'Malley, y Bojack Horseman, creado por Raphael Bob-Waksberg.

SCOTT PILGRIM

La historia de Scott Pilgrim la he leído varias veces, he visto la película al menos cinco veces y he leído una incontable cantidad de reseñas y análisis de los seis volúmenes completos. Sobra decir que es una de mis novelas gráficas preferidas. Admiro mucho el dibujo, los colores (en la versión a color), el humor, la música que lo acompaña y la historia. Pero sobre todo, adoro a los personajes.

Soy de la opinión que para crear un personaje con quien la audiencia se pueda relacionar no puede ser perfecto, tiene que ser un humano real. Scott Pilgrim y compañía son unos excelentes ejemplos de cómo darle vida a una serie de dibujos.

Scott es un joven de 23 años que ha pasado su vida entera viviendo de un día para otro sin un rumbo fijo más allá de conseguir algo de comer, estar con sus amigos, jugar video juegos y practicar con su banda. No parece ser mal tipo, principalmente por parecer un poco idiota, pero desde el primer volumen hay pistas de que Scott no es tan bueno como parece. Es egoísta, mentiroso y con regularidad bastante egocéntrico. No parece tener un verdadero interés por bienestar de quienes lo rodean pues se dedica a satisfacer sus necesidades sin considerar los efectos sobre los demás.

Claro que si se quedara así sería un total fracaso la historia. El truco es ver cómo se transforma y cómo, a medida que los eventos de la historia transcurren, Scott se hace una mucho mejor persona de lo que era al principio de la novela.

Eso es lo interesante de Scott, ver cómo un personaje plagado de imperfecciones logra anteponerse a ellas, mejorar como persona y entender cuáles han sido sus errores del pasado.

Estos aspectos me llamaron mucho la atención. No solo en el personaje de Scott sino en cómo O'Malley logra comunicar todo esto cuando uno sabe que en gran parte Scott está inspirado en experiencias personales. Se convierte por supuesto en un personaje distinto a quien O'Malley era como persona en los eventos de su vida que inspiraron al personaje, pero se podría aventurar que es una manera de hacer paz también con estos eventos.

Esa idea de partir de una historia personal pero dejarlo tomar forma por sí mismo y convertirse en algo distinto a uno fue crucial para no terminar el cómic y pensar “me odio, soy una terrible persona porque en el cómic soy terrible”. Al igual que O'Malley, no es Scott sino que es su creador. Yo no soy mi personaje sino su creador.

BOJACK HORSEMAN

Bojack es un tema mucho más complejo de lo que ha sido Scott. Por un lado, me enfrenté a Bojack siendo ya un adulto joven y no en los primeros años de mi adolescencia. Pero la complejidad nace de la serie en sí.

Bojack Horseman es un caballo antropomórfico que vive en la ciudad de Los Ángeles. Durante su juventud fue un muy famoso actor haciendo el papel principal en una comedia en los noventas. Pero ha pasado mucho tiempo desde entonces y Bojack está deprimido, tiene problemas con el alcohol y las drogas y parece no tener una relación en su vida que no haya afectado de manera negativa con sus acciones.

Bojack es el antagonista principal de su propia serie, como en la vida real nuestro peor enemigo solemos ser nosotros mismos. Culpa a la sociedad de arruinarlo, culpa a sus terribles padres de llenarlo de traumas. Parece odiar a todo el mundo, pero no puede evitar desear ser amado por todos.

A lo largo de la serie vemos cómo Bojack, con la ayuda de sus amigos, parece mejorar a ratos y luego hacer alguna estupidez que lo perseguirá después o lo devuelve al lugar donde se encontraba antes de intentar mejorar. Incluso en muchas ocasiones piensa que ya ha tocado fondo solo para descubrir que las cosas pueden ser muchísimo peores.

El problema de Bojack no es la sociedad, quienes lo rodean, la fama, la tecnología, su familia o sus amigos. El problema de Bojack es Bojack.

Si bien la serie me deprime radicalmente, en muchos momentos también me genera una muy genuina felicidad cuando algo de veras conmovedor sucede. Hemos visto a Bojack y sus amigos caer de tantas maneras que si no los viéramos también crecer a medida que esto sucede la serie sería deprimente y nada más. Pero, todo lo contrario, la serie es capaz de dejarlo a uno con muchísimas ganas de trabajar en sí mismo y mejorar.

Estamos llegando a la última temporada de Bojack y hemos podido ver cómo ha insistido para ser mejor, solo el tiempo dirá si es real o no.

Ver la complejidad de Bojack me inspiró a comenzar a dibujar el segundo volumen, entendí que en serio podía funcionar, que era una buena idea y que lo único que necesitaba para que fuera un proyecto exitoso era hacerlo con las herramientas que tenía a mi disposición y que mi propio talento pudiesen beneficiar.

EL FUTURO

Ya lo tenía todo. La historia, el personaje, los lugares y un gran final. Lo único que me hacía falta era saber cómo lo quería imprimir. No quería solo sacar una copia para presentar en el proyecto de grado y ya, sentía que esto ya había trascendido los límites de la universidad, se había convertido en un proyecto independientemente de si lo presentaba como tesis.

En los últimos años, al involucrarme con el mundo de la gráfica independiente, me ha llamado la atención la idea de tener una editorial en la que pueda escoger los proyectos que publico para así darle hogar a los distintos artistas que me encantaría trabajaran conmigo. A principios del 2019 le compartí esta idea a uno de los chicos de Rat Trap.

Me senté con un compañero de Rat Trap y le conté que me encantaría montar una editorial pero que no estaría muy seguro de cómo empezar pues ya en ocasiones anteriores había dado pasos en falso. Él me dijo que le parecía una gran idea, que él quería hacer lo mismo, solo que con libros impresos a mano en serigrafía.

Ahí estaba la respuesta.

Mi experiencia con la serigrafía comenzó hace varios años, pero en Rat Trap la he ido perfeccionando hasta que actualmente la considero una de las técnicas que mejor domino. Hacer esta editorial es una forma de ejercitar esta técnica y continuar el diálogo con el movimiento de la gráfica independiente nacional.

Bautizamos la editorial como El Futuro.

A la fecha hemos sacado tres proyectos y dos series de serigrafías en conjunto con artistas invitados. Hemos gozado un montón trabajar juntos y estamos increíblemente orgullosos de nuestros resultados. Mi proyecto de grado será el cuarto proyecto de la editorial.

EL CÓMIC EXPANDIDO

Teniendo en mis manos la posibilidad de imprimir el cómic en serigrafía entendí que quería también que fuese más que solo el cómic. Tras analizar las imágenes, escogí un par que sentí tenían suficiente fuerza comunicativa para funcionar por solas.

Cada una de estas imágenes fue re trabajadas para ser impresas en tela. Luego se crearon un par más para que fueran impresas en papel como carteles acompañantes.

Con todo el material resultaba posible hacer más que dos cuadernillos sueltos para el proyecto editorial y decidimos hacer los dos cuadernillos, uno o dos afiches en papel y tal vez unos detalles más empacados en una caja ensamblada a mano y también impresa en serigrafía.

El proyecto al fin había tomado la forma que quería, el trabajo avanzo a un excelente ritmo.

Esta primera etapa había concluido básicamente. Solo hacía falta enfrentarse al montaje y seguir adelante.

EL FINAL

Este proyecto ha sido todo un viaje para mí. Ha cambiado de maneras que ni siquiera supe incluir en esta narración. Me hizo cambiar a mí mismo. Siento que llevo mucho tiempo trabajándolo y que pasaré mucho tiempo más haciéndolo, pero por el momento estoy tranquilo con lo que he hecho.

El poderle encontrar un significado en ideas que me persiguen desde hace años como el espiral, la manera de dibujar, la montaña e incluso lo que pienso de mí ha sido bastante difícil de integrar en mi vida diaria. Principalmente porque no ha sido lo que esperaba, no ha sido el proceso catártico y romántico que hubiese deseado vivir. Por el contrario, ha sido un proceso duro que me ha dejado agotado en muchos sentidos.

Pero ahora, en el momento final de esta etapa, miro hacia atrás el viaje que he emprendido, la gente que me ha acompañado, las cosas que he logrado y me doy cuenta que estoy contento con lo que he hecho.

Estoy tranquilo con lo que ha pasado.

Estoy listo para lo que viene.