Cuentos cuscusianos



L'Arbre, el Porc i la Flor, *El niño té*, © Los Cuscusianos, 2015

Piezas de madera, globos, casitas troqueladas, cartas, carpetas, sopas de letras, sobres, cajas de cartón o espirógrafos, se mezclan con papel de diferentes gramajes, colores y formas en encuadernaciones diversas para configurar un catálogo de «cuentos-objeto». Se trata de una pequeña y singular editorial nacida en 2015 durante una sobremesa en la que se habían reunido algunos antiguos compañeros de Bellas Artes. De aquel reencuentro –y a partir de la transformación festiva e inesperada de la palabra Cuscunia[1]— nació su primer título, *Los Cuscusianos*, el cual dio nombre a esta editorial gerundense.

Este primer libro –una carpeta llena de archivos clasificados sobre unos sorprendentes seres– nace casi como embrión del manifiesto artístico de la editorial[2], en el que la importancia de la materialidad del libro y el juego que esta establece con la palabra permite una apertura hacia el imaginario y lo extraño. Este rasgo se encuentra íntimamente vinculado con otros distintivos de sus propuestas: el interés por transformar el sentido de la realidad jugando con las posibles relaciones entre las palabras y las cosas, la querencia por los juegos de asociación entre realidades inconexas a la manera del famoso «encuentro fortuito» del Conde de Lautréamont, o la inclinación a concebir el libro como objeto de confluencia entre las artes gráficas y la literatura, y como contenedor de sorpresas muy variadas que, como diría Munari, debe fomentar una mentalidad elástica para acostumbrar al individuo a pensar, a imaginar, a fantasear y a ser creativo. Reflexiones que, además, emparentan la propuesta de muchas de las obras cuscusianas con la poética de Joan Brossa, a quien, en su manifiesto, piden vitorear.

L'Arbre, el Porc i la Flor, *Invisible*, © Los Cuscusianos, 2015



«Las palabras y los objetos juegan»

Las obras cuscusianas no son concebidas simplemente para ser leídas. Sus propuestas parten siempre de un enfoque lúdico y creativo del objeto libro, donde el juego forma parte esencial e inseparable del acto de lectura. Buen ejemplo de ello sería *Las palabras*, obra escrita como una gran sopa de letras con una historia escondida en catalán, castellano y euskera. El lector debe, en primer lugar, encontrar las palabras que conforman la historia, para, recomponer después el relato, en un juego que amplía los efectos de los axiomas de la teoría de la recepción, ya que el lector se convierte en agente activo, sin el cual la historia nunca podría cobrar sentido.

Para suscitar el deseo de inventar historias nacen propuestas como *Ina, COMB Poema Visual Infinito*, *NoHaiku* o *Las aventuras del Sr. Embudo*, las cuales, partiendo de un conjunto de elementos preliminares, estimulan la creación autónoma del lector. De este modo, podemos transformar al señor Embudo en cualquier otra cosa, dándole una vuelta de tuerca a los clásicos cuadernos de dibujo, y parodiando así sus códigos. Podemos también imaginar historias con los papeles troquelados de *INA*, o componer pequeñas poesías combinando piezas de papel (*Poema Visual Infinito*) o palabras prestadas por siete poetas catalanes e impresas en las piezas de una especie de puzzle de madera (*NoHaiku*). Obras que entremezclan varias tradiciones y que evocan juegos surrealistas al estilo del cadáver exquisito, ejercicios de literatura potencial como la poesía combinatoria de Queneau, o algunas de las obras más interactivas de los diseñadores italianos Bruno Munari y Enzo Mari, como *La Favola delle*



Cécile Ribas, Pep Mayugo, Lluís Sabadell, *Los Cuscusianos*, © Los Cuscusianos, 2015

favolle, del milanés, y *Carte da disegno*, del autor de Novara.

«Textualizamos objetos y objetualizamos textos»

Para los Cuscusianos, el libro no es meramente un contenedor de textos e imágenes, sino un objeto tridimensional, donde la elección del material, el formato, el tipo de letra, la técnica de impresión o la ilustración, forman parte del mensaje. Este aspecto queda muy claro cuando el juego surge de lo que ellos llaman «textualización de objetos», como en el caso de *El niño sobre* y *El niño té*. Estas obras trastocan los significados de las palabras «sobre» y «té» (a los que remiten los cuentos como objeto), provocando la desfamiliarización entre continente y contenido, y produciendo un efecto cómico cercano al nonsense. O cuando se trata más bien de «objetualizar textos», como en *Invisible* y *Únicos*, por su parte, el contenido de la historia se relaciona con un determinado modo de lectura, que viene impuesto por el formato e instalación del libro-objeto. Así, en *Invisible* la historia sobre la invisibilidad queda inaccesible a ojos del lector cuando el globo eleva la casita con el contenido de la historia y los calcetines de *Únicos* quedan tendidos, para que el lector pueda observar de una vez la diversidad de la que habla el relato. En todos los casos, cada detalle de la concepción está pensado como parte de un conjunto en el que todo contribuye a construir sentido.

Puede que ese trabajo polifónico, en el que los distintos elementos concuerdan de forma armónica, se deba, en el caso de los Cuscusianos, a que la mayor parte de sus obras son una especie de «libros-laboratorio», creados en equipo, donde cada cual aporta ideas desde su ámbito de conocimiento. El ejemplo más claro es *Quadern 3615, 11 accions artístiques a partir de Joan Miró*. Nacido como proyecto de taller de creación de libros-objeto para la Fundació Miró, el *Quadern* se concibió a lo largo de varios meses en los que más de veinte colaboradores fueron explorando y conociendo, de forma *on-line* o presencial, la obra y los modos de trabajar de Miró. El resultado es un libro-objeto que constituye una aproximación interactiva y lúdica a las ideas, los conceptos y los procesos de trabajo del artista barcelonés.

De este modo, libros-juego, libros-juguete o libros-escultura configuran un pequeño catálogo de cuentos-objeto que son y quieren ser caricias. Amparándose en el mundo material, se abren hacia el imaginario, la sorpresa, el cuestionamiento artístico o la incitación a la creación. Como dicen los cuscusianos: «Nos gusta más sugerir que enseñar».

Anna Juan Cantavella

1 Denominación popular de una planta comestible de las comarcas de Gerona parecida al Diente de León.

2 *Manifiesto Cuscusiano* disponible *on-line*: http://www.loscuscusianos.com/manifiesto-cuscusiano/

Lluís Sabadell, *COMB.Poema visual infinito*, © Los Cuscusianos, 2015

