

{ La Pieza Secreta }

BOLETÍN DE LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL



N° 5
2021

DIRECCIÓN

María Antonia Carrasco

EDICIÓN Y TRABAJO PERIODÍSTICO

Charlotta Copcutt y
María Antonia Carrasco

DISEÑO

Liza Retamal Salinas

COLABORADORES

Evelyn Badilla, Noémie Bellanger,
Morten Dürr, Ximena Galdames,
Anne Hansen.

ILUSTRACIONES PORTADA Y PÁGINA 2

Carola Josefa, de *Un volcán estalló en el mar*. Planeta Cómic, 2021.

ILUSTRACIÓN CONTRAPORTADA

Ilon Wikland, de *Den långa långa resan* (El largo largo viaje). Brombergs Bokförlag, 1995.

CONTACTO:

San Enrique 339^a, Cerro Alegre.
Valparaíso

Teléfono: 32 321 64 01

bibliotecaslibroalegre@gmail.com

www.libroalegre.cl

Facebook: Bibliotecas Libroalegre

Instagram: libroalegre

“La pieza secreta” es una revista del Centro Chileno Nórdico de Literatura Infantil, ONG que tiene dos bibliotecas infantiles –Libroalegre– en Valparaíso. La Organización desarrolla diversos programas de promoción de la lectura desde 2001 y cuenta con más de 10 mil libros de literatura infantil y juvenil contemporánea, con especial énfasis en títulos procedentes de los países nórdicos.

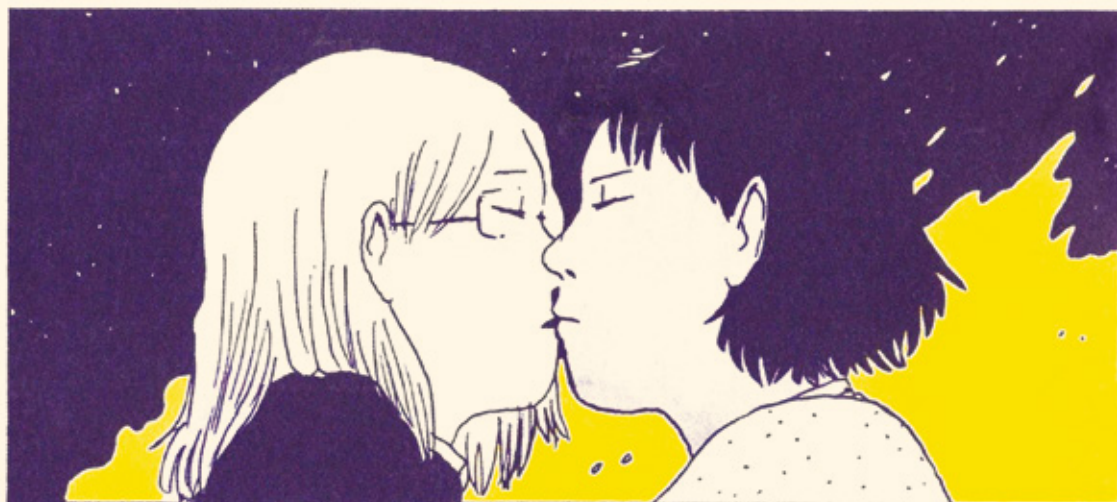
En cada uno de sus números, La pieza secreta elige un tema en torno al que se seleccionan los libros que se presentan, se enfocan los análisis, se aterrizan las críticas y se promueve la investigación. El tema es como un catalejo con el que tratamos de ver más de cerca para descubrir y profundizar. En esta nueva edición, nuestro lente, por lo general más enfocado en el contenido, se ha dirigido a un género literario en el que la forma es igual, o hasta más importante, que el contenido: la novela gráfica.

En un inicio, dimos muchas vueltas a la definición de novela gráfica: ¿Es un cómic? ¿Por qué no sería cómic? ¿Es un cómic con más contenido, con más texto? Entonces, ¿en qué se diferencia de una novela con ilustraciones? Más libros leíamos, menos lográbamos encontrar la definición, porque la novela gráfica parece, por cierto, muy libre en su forma. Y es por esta libertad que el contenido también se abre a infinidad de interpretaciones. Si hay un género donde claramente no se puede separar la forma del contenido, ese es la novela gráfica.

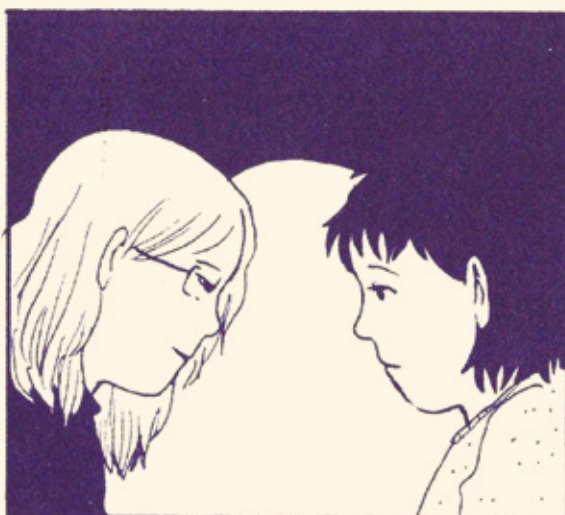
Una página puede ser completamente blanca, otra puede ser una hoja escrita a mano y otra, una serie de imágenes sin palabra alguna. O puede ser como en el libro de la sección “Bajo la lupa” de este número –*Psst!*–, un collage de dibujos, fotos, rayas y notas, armado por la protagonista narradora. La novela gráfica tiene un formato muy visual que resulta cercano en nuestra realidad tan dominada por los celulares y, al mismo tiempo, es un formato muy exigente porque el lector tiene que hacer inferencias y construir activamente el contenido dentro del marco que ofrece la forma.

La novela gráfica es un género en auge, su existencia está en pleno desarrollo y también la conversación alrededor de ella. En este quinto número de La pieza secreta, les invitamos a reflexionar e inspirarse en nuevas formas de narración.

-
- 4 Tema: La novela gráfica en la LIJ
 - 10 Reportaje: *Exemplaire*, una (pequeña) revolución editorial
 - 12 Perspectiva autor: Deletrear con imágenes
 - 18 Pequeña biblioteca: Recomendaciones
 - 20 Libro chileno: *Un volcán estalló en el mar*
 - 32 Entrevista: La novela gráfica en Chile
 - 27 En voz alta: Lectura dialógica
 - 30 Bajo la lupa: Análisis de la novela gráfica *Psst!*
 - 36 Autores del mundo: Yoshihiro Tatsumi, de Japón



El primer amor es importante para todo el mundo. Pero cuando ambas partes son jóvenes, gay y en el armario, es algo más.

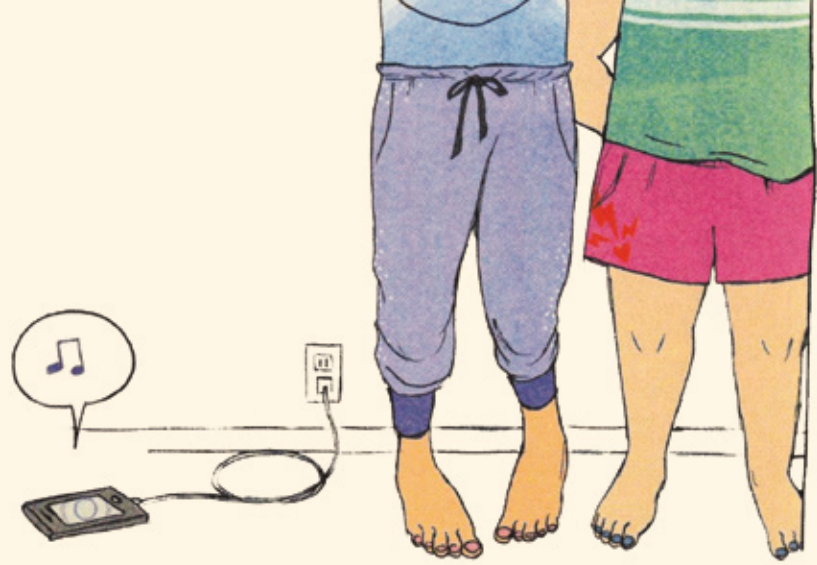


No es la emoción ni la libertad que senti lo que recuerdo...

La novela gráfica: Imagen y palabra para contar y leer el mundo

La novela gráfica se ha posicionado en la última década como un género que ofrece una versatilidad de formatos, extensiones y contenidos para explorar la literatura desde lo visual. La unión de imagen y palabra ponen en funcionamiento la mirada, el pensamiento y la comprensión a disposición de una narrativa de temáticas cercanas a los jóvenes.

En este artículo vamos a presentar tres novelas gráficas publicadas en 2007 y 2019 -*Destellos*, *Es tu turno*, *Adrián* y *Piruetas*-, que abordan la amistad, la búsqueda de identidad y la vulnerabilidad, con un sello gráfico definido y una propuesta de textos, secuencias, planos y colores muy disímiles. *Destellos* habla de la amistad con fluidas y coloridas viñetas; *Es tu turno*, *Adrián* aborda la vulnerabilidad y la imaginación en un cómic a lápiz grafito intercalado con estridentes páginas a color, y *Piruetas* pone de manifiesto el paso de la adolescencia a la adultez y la identidad de género en un bitono morado y amarillo. Pese a estas diferencias visuales, las tres novelas tienen en común a protagonistas jóvenes que deben superar dificultades y conflictos en la soledad de sus pensamientos, que no saben cómo expresar lo que sienten, y que están rodeados de adultos ausentes o distantes de sus inquietudes.



Jen Wang, de *Destellos*. Saprísti

Destellos

Encontrar amigos es uno de los acontecimientos importantes para todo ser humano y *Destellos*, de la estadounidense Jen Wang, lo plantea de una manera sencilla y, a la vez, profunda. En una comunidad chino-americana, dos niñas con personalidades muy opuestas comienzan una amistad. Christine es la chica estudiosa y obediente con una "familia perfecta", toca el violín y toma clases semanales de chino mandarín. Moon, por el contrario, encarna la libertad, es vegetariana, vive sola con su madre, no le preocupa aprender chino y a ratos tiene explosivos ataques de violencia. Sin embargo, la música k-pop, el baile y el esmalte de uñas van abriendo el camino para que entrelacen sus vidas.

La historia se desarrolla en los espacios cotidianos de la vida infantil, como la escuela y las casas. La amistad se va fortaleciendo fuera del ojo de los adultos -en el comedor escolar, rodeadas de sus pares, y en la privacidad de sus habitaciones-, espacios en los que deben desenvolverse solas, ser ellas mismas y desplegar su autonomía.

"Son niñas distintas, con caminos distintos. Recuerda quién eres tú", le dice el padre a Christine, luego de descubrir que se pintó las uñas de los pies. Pero Christine tiene dudas de quién es ella realmente. Desde pequeña solo trata de cumplir las normas y responder a las expectativas de papá y mamá. La llegada de Moon a su vida le

hace cuestionarse lo que realmente quiere, por primera vez se mira a sí misma con ojos de niña y no con ojos de adulto. Moon, a pesar de no importarle lo que puedan opinar los demás, está en un proceso de superar y entender sus ataques de ira.

Los adultos de la historia representan lo distante que se puede estar de las inquietudes infantiles. Los padres de Christine son correctos y, por cierto, muy preocupados por el futuro de su hija. Moon vive con su madre (su padre murió), una mujer sola que se ausenta porque debe trabajar para mantener a su hija, aunque está presente para atender sus necesidades y entregarle cariño. En ambos casos, son adultos más bien reactivos a los problemas de sus hijas, ensimismados en sus propias perspectivas de lo que significa ser niño.

La narración visual de esta amistad se encauza por medio de la dinamización de los diferentes planos



Jen Wang, de *Destellos*. Saprísti

y tamaños de las viñetas que van dando un ritmo a la lectura. El texto se incorpora exclusivamente a través de los diálogos entre los personajes, y la ausencia de éste en algunos encuadres permite el silencio y la contemplación de la imágenes, dando espacio para que el lector interprete. Las diferentes perspectivas también juegan un rol importante para la inmersión en el relato, desde diversas miradas, como si también estuvieran en escena. El color genera un alto contraste con el fondo blanco de las páginas, los diferentes tonos están cuidadosamente elegidos para generar, con sobriedad y delicadeza, el ambiente infantil.

El colorido *Destellos* plantea experiencias infantiles con las que se puede identificar todo ser humano, como lo que pasa cuando aparecen nuevas personas en nuestro entorno o nos sentimos prisioneros de las expectativas de otros. La historia plantea posibilidades para dejar atrás las inseguridades y torpezas sociales al forjar nuevas amistades.

Kristin Lidström, de *Es tu turno, Adrián*. Ekaré Sur



Es tu turno, Adrián

A la vida de Adrián se accede a través de los textos de Helena Öberg y las ilustraciones de Kristin Lidström, dos autoras suecas que crean una novela gráfica sobre la vulnerabilidad y la imaginación como refugio. Adrián es un niño solitario, tiene 10 años y es víctima del maltrato de sus compañeros de escuela y de la tensión que le provoca tener que leer en voz alta para toda la clase. En casa, Adrián recibe cuidados y cariño, pero algo hace que no pueda expresar sus conflictos. Quizás sea porque su padre trabaja de noche y descansa de día, y su madre, trabaja de día y descansa de noche. Así que Adrián, para compensar su solitario crecimiento, usa su imaginación. Su mundo imaginario es lúdico y en él se atreve a hacer muchas cosas, como caminar sobre sus manos o volar en el trapecio.



Kristin Lidström, de *Es tu turno, Adrián*. Ekaré Sur

La historia, dirigida a niños o más pequeños y menos extensa que las otras dos novelas comentadas, se narra en viñetas dibujadas a lápiz grafito en las que se muestra la realidad cotidiana del aislamiento del niño. La secuencia de ilustraciones se apoya en breves diálogos, complementados con pequeños textos en los que se escucha la voz de Adrián. Estos textos interpelan de manera directa al lector y hablan sobre acontecimientos significativos de su día y de sus sentimientos: "A veces me toca leer. El corazón me late con fuerza y la cabeza se me nubla", dice Adrián.

La pesada carga de esta realidad se neutraliza con ilustraciones a todo color que se salen del marco de las viñetas para ocupar la amplitud de la página completa. Estos dibujos nos sumergen en los anhelos y la imaginación del niño, y nos preparan para una transformación en su vida que ocurre con la aparición de Niebla, una perra que conoce en la calle. O que imagina conocer. Ahora Niebla es parte de su vida, es su compañera y está junto a él en uno de sus momentos más difíciles del día: su turno de leer. Adrián ya no se siente solo y se atreve a hacerlo.

Aquí surgen las preguntas sobre Niebla, ¿es real?, ¿está verdaderamente a su lado o es producto de su imaginación? La narración no lo aclara totalmente porque Niebla atraviesa ambos umbrales, el de las páginas coloridas de la imaginación y el de las realistas viñetas en grafito. Sin embargo, el foco no está en si es verdadero o imaginario, sino en la capacidad del niño de poder revertir sus miedos y hacer su vida más llevadera.



Tillie Walden, de *Piruetas*. La cúpula

Piruetas

El patinaje artístico es el hilo conductor de la novela autobiográfica de la dibujante estadounidense Tillie Walden. *Piruetas*, es una versión del diario gráfico que relata los años de adolescencia de la autora, en los que las exigentes prácticas y competiciones son el telón de fondo para contar experiencias profundas sobre el proceso de hacerse mayor.

El testimonio de Tillie se ordena en diez partes que se introducen con piruetas de patinaje. Scrach, flip, espiral son movimientos que, acompañados de instrucciones y niveles de dificultad, van abriendo los conflictos y momentos que marcan su vida: el miedo de asumir su homosexualidad; el primer amor; sobrevivir al acoso escolar, y la relación con su familia y sus amistades. Las piruetas son la metáfora con la que la narradora muestra como va esquivando los escollos de la existencia.

No lograr encajar es una de sus grandes dificultades. Esto se recrudece en el colegio, con las ambivalentes relaciones de amistad y las agresiones que sufre de parte de Grace, su compañera. Al interior de su hogar, las cosas no parecen ir mejor, la distancia con su familia se acrecienta cuando se ve obligada a asumir su homosexualidad. Desde los 5 años sabe que es lesbiana, pero no es hasta los 15 que se ve enfrentada a cuestionamientos y comentarios del tipo “¿sabes al menos si se trata de una fase?”, “lo siento si he hecho algo que te hiciera odiar a los hombres” o “es algo malo creo yo...” Conversaciones de sordo que solo estereotipan sus sentimientos y enmudecen sus pensamientos.

Tillie Walden se aferra al patinaje durante 12 años, obligándose a continuar porque espera que este sea, finalmente, su lugar de pertenencia. Sin embargo, los duros entrenamientos, la necesidad de triunfar y la soledad en las competiciones, no hacen sino acrecentar sus dudas e inseguridades. Es esta vorágine la que la impulsa a buscar una salida a través del dibujo y la práctica del chelo. Aquí encuentra apoyo en sus profesores, que le dan un espacio para que se exprese y de este modo tomar fuerza para definir su identidad y atreverse a dejar el patinaje para continuar con su vida por otro camino.

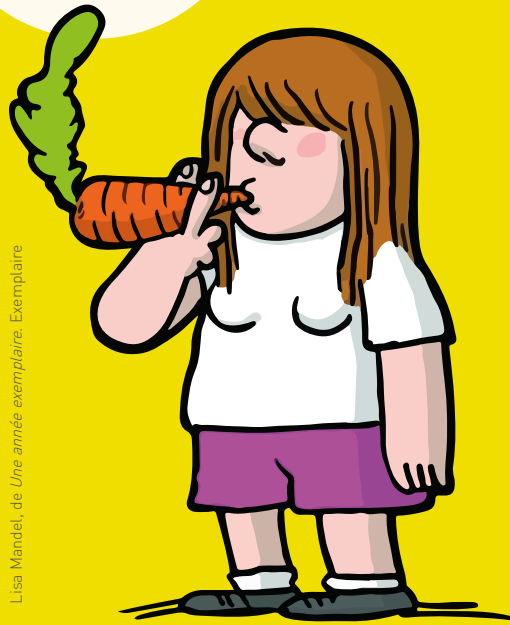
El estilo gráfico de *Piruetas* es de trazos de color morado, complementados con destellos de amarillo. Los dibujos están distribuidos en innumerables viñetas en las que se secuencian los movimientos como emulando los despliegues del patinaje en el hielo. Estos elementos gráficos parecieran producir un tono neutro y transmitir la contención emocional que proyecta la autora. Otra característica gráfica de Tillie es el juego con la ausencia de imágenes y la ausencia de textos. No necesita ser explícita cuando la golpea su compañera Grace, o poner en palabras lo abrumada que se siente con la indolencia de su madre. Lo que hace es esbozar y dejar al lector que complete los espacios con sus propias imágenes y textos mentales.

Piruetas es un zigzag por la vida. Puede que en algunas ocasiones parezca algo simple y de una extensión innecesaria, pero plantea cuestionamientos trascendentales de la adolescencia, a la vez que presenta una esperanzadora forma de resolución de conflictos internos.

Conclusión

Uno de los valores de la novela gráfica es que su proceso literario involucra directamente al lector al inspirarlo a completar, con inferencias e interpretaciones, los vacíos entre ilustración y texto. Se trata de un tipo de narración que favorece los significados abiertos por sobre la literalidad, condición que provoca que los lectores se vinculen desde sus propias experiencias y emociones para comprender los relatos. Quizás sea en parte por esto que la tendencia actual de creación se oriente a narraciones gráficas con contenidos más realistas y que buscan testimoniar la vida, como ocurre en *Destellos*, *Es tu turno*, *Adrián* y *Piruetas*, tres novelas gráficas que nacen de los conflictos del mundo interior y la vida cotidiana de niños y niñas de la sociedad del Siglo XXI.

Por Evelyn Badilla, titulada en pedagogía en artes visuales y magíster en gestión cultural.

Lisa Mandel, de *Une année exemplaire*. Exemplaire

Exemplaire, una (PEQUEÑA) revolución editorial

Es junio de 2019, y Lisa Mandel, autora e ilustradora de cómic, premiada varias veces desde que empezó a hacer libros hace 20 años, decide someterse a un nuevo desafío personal y literario: acabar con sus múltiples adicciones -el tabaco, la mala comida, los videojuegos- publicando en las redes sociales una tira diaria durante un año. A finales del 2020, la autora decide que quiere recopilar las tiras de su "año ejemplar" en un libro autoeditado y financiado a través de una campaña online. Un año después, a pesar de la Covid, publica con éxito la compilación de sus dibujos simples y humorísticos, al mismo tiempo que crea su editorial *Exemplaire*.

Al probar la auto-edición por primera vez, Lisa Mandel se dio cuenta del beneficio -un mejor porcentaje sobre las ventas-, y del inconveniente -más trabajo en la concepción y difusión de sus libros en comparación con el trabajo con una editorial clásica-. Con esta nueva experiencia, y el apoyo de otros diez autores de cómics y novelas gráficas, crea una estructura híbrida entre editorial y autoedición. Estos autores comparten una línea editorial similar con un humor absurdo y dibujos "simples" fácilmente identificables. Su logo es un tradicional queso francés camembert y su lema propone "por una porción más grande del cambembert". Exemplaire quiere cambiar el escenario poniendo al autor en el centro de su producción y haciendo posible que viva de la venta de sus libros.

Desde hace unos años, en Francia varios estudios muestran el empobrecimiento de los autores de cómics y de libros para niños. Por cada venta, un autor de libro recibe entre el 6 y el 10% del precio del libro. Los libros ilustrados -como cómics o libros álbum- tienen muchas veces dos creadores -un autor y un ilustrador- que deben repartirse del 6 al 10% de las ventas de sus libros. Con su "editorial" Exemplaire, Lisa Mandel propone a sus autores ganar 4 o 5 veces más que en el circuito editorial clásico. En una presentación de video de su compilación humorística de dibujos culinarios *El abecedario delicioso*, el autor de novela gráfica Guillaume Long explica que lo hace con Exemplaire porque en lugar de recibir 50 centavos por cada venta, va a ganar 5 euros y va a poder comprar lápices, carne y verduras para hacer otros libros.

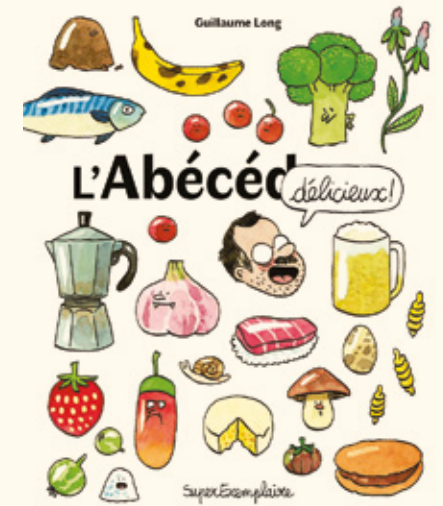
Esta repartición más justa de los beneficios de las ventas de libros no es mágica. Exemplaire reduce solo el número de personas que participan en la concepción y la difusión de los libros. Por cada nuevo libro editado, el creador decide cuánto se va a implicar en la vida de su libro y con ello, cuánto va a ganar al final. ¿Quiere trabajar con un diseñador gráfico o hacer revisar su libro? ¿Va a almacenar sus libros en su casa? ¿Va a enviar él mismo sus libros a sus lectores? Cada respuesta tiene un impacto sobre el precio final del libro y lo

que puede ganar el autor. Siendo un colectivo de autores, Exemplaire permite reducir algunos costos como la contabilidad o los transportes.

Mientras desarrolla la idea de su nuevo libro, cada autor empieza una campaña de financiamiento colectivo online para garantizar el éxito de la publicación y definir el número de ejemplares que va a imprimir. Este sistema de preventa permite combatir la superproducción de libros que existe actualmente en Francia (y en otros países del mundo). En muchas editoriales clásicas hay grandes tiradas para reducir el precio de la impresión y asegurarse una cierta visibilidad en las librerías. Todos estos libros no encuentran a sus lectores y muchos se quedan en los almacenes de las editoriales hasta que cuesta más guardarlos que destruirlos. Con las preventas, Exemplaire sabe al principio más o menos quién va a comprar sus libros y así pueden imprimir lo que se necesita. Y no se olvidan de los libreros, quienes pueden asociarse al proyecto y aprovechar precios más baratos.

Exemplaire no es una editorial para todos los autores de novelas gráficas o de otro tipo de libros ilustrados. Con campañas de financiamiento colectivo de unos 10.000 euros por cada nuevo libro editado, solo los autores famosos en línea y con muchos seguidores pueden recolectar esta suma. Los autores deben comprometerse en las redes para tener éxito de esta forma con videos de presentación o publicaciones exclusivas en las redes sociales. Hasta ahora la mayoría de los libros publicados por Exemplaire son antologías de dibujos y tiras ya publicadas por sus autores en línea o en los periódicos. Otros autores usan Exemplaire para publicar libros que serían rechazados por las editoriales tradicionales, por ejemplo por sus formatos particulares. Así, Charles Berberian propuso el proyecto de una novela gráfica/diario de bordo en 6 números aunque el modelo de las revistas de cómics en Francia ha sido abandonado por muchas editoriales tradicionales porque no vendían.

Un último aspecto interesante del proyecto editorial de Lisa Mandel es que toma en cuenta los lectores de cómics en línea. Un 4% de la población francesa lee cómics en línea, en blog o en Instagram, por ejemplo, sobre todo lectores adolescentes o adultos jóvenes. Las cuentas en las redes sociales de los autores del catálogo de Exemplaire tiene casi todas 10 mil seguidores o más, hasta los 158 mil seguidores del autor Théo Grosjean. Este ilustrador empezó a finales de 2018 una serie de viñetas

Guillaume Long, de *L'Abécéd' délicieux*. Exemplaire

en Instagram contando historias sobre su vida y su ansiedad que se llama *L'Homme le plus flippé du monde* (el hombre más asustado del mundo).

Exemplaire revoluciona los códigos de la edición de cómics en Francia por su funcionamiento alternativo cercano a la autoedición y porque muestra los problemas de la edición actual en el país y que son el reconocimiento justo del trabajo de los creadores de libros, la superproducción de libros y su impacto económico y ecológico, y el cambio del rol de un lector que pase de mero consumidor de libros a participante activo en su creación. Salir de los circuitos editoriales tradicionales para ganar visibilidad y apoyarse sobre un colectivo de artistas, son movimientos recurrentes en el mundo de los cómics en todos los países.

Noémie Bellanger, la editora viajera.

Théo Grosjean, de *L'Homme le plus flippé du monde*. Exemplaire



Deletrear con imágenes

Las novelas gráficas brindan a los lectores débiles una experiencia única

Por Morten Dürr

Muchas novelas gráficas están llenas de palabras que van conduciendo la narración. Se desperdicia así, en mi opinión, la oportunidad de utilizar el aspecto más interesante de esta forma de expresión.

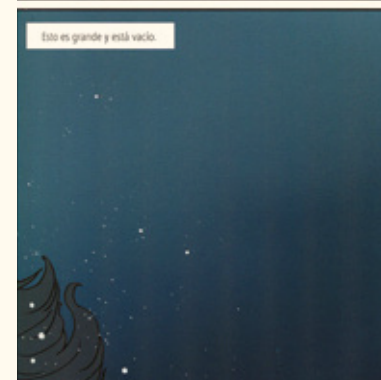
Una novela gráfica es capaz de producir algo que una novela común no puede. Una novela gráfica puede estar constituida por una serie de imágenes que crean un significado sin palabras. Este significado puede ser muy fugaz, de hecho puede ser más bien una sensación, un sentimiento, en lugar de ser un pensamiento que podemos expresar con palabras. De esta manera, las novelas gráficas inspiran a una experiencia dialéctico-crítica de los "textos", lo que puede brindar a los niños una experiencia completamente nueva y más profunda, a pesar de que aún no sean lectores consolidados.

En mi novela gráfica *Zenobia*, seguimos a una niña -Amina- que huye de la guerra en Siria. Viaja en un barco que zozobra. Ahora la niña yace en el mar Mediterráneo y se ahoga. La vemos en el agua. Piensa: "Esto es grande y está vacío. Aquí nadie podrá encontrarme".

La secuencia consiste en 4 páginas.

La niña Amina en el agua.

La niña en el agua y una puerta abierta.



Lars Horneman, de *Zenobia*. Cobolt

¿Qué nos dice esta puerta abierta? ¿Qué conexión tiene con la niña que se ahoga? Queremos que la secuencia de las ilustraciones tenga sentido, pero precisamente no podemos expresar con palabras el significado exacto de la puerta. Nos queda una sensación de vacío. La puerta plantea una pregunta.

El cineasta soviético de vanguardia Lev Kuleshov, de principios del siglo XX, nombró lo que se denominó después efecto Kuleshov. El director de cine descubrió que el ser humano, sin poder evitarlo, trata de crear significados cuando ve una secuencia de imágenes, aunque estas imágenes no tengan, necesariamente, una conexión lógica. Si vemos una imagen de un hombre que está mirando frente a él con una mirada neutra, abierta, quizás interrogativa, entonces es imposible que sepamos qué está pensando. Pero si la siguiente imagen nos muestra un plato de sopa humeante, decidimos que la expresión de la cara del hombre es un signo de hambre. Si la imagen número dos hubiera sido de una mujer muerta en un ataúd, habríamos concluido que la expresión facial del hombre era de dolor. El rostro del hombre es neutro, sin embargo creamos una conexión a partir de la imagen que le sigue.

El efecto Kuleshov explicó en palabras este fenómeno consistente en que a partir de una secuencia de imágenes se puede evocar emociones y conceptos que surgen en el espacio entre dos o más imágenes.

En la siguiente página de Zenobia obtenemos la explicación de la puerta abierta. Mamá espera aquí. Jugar a las escondidas con mamá es algo que Amína está recordando. De repente la sensación de mal agüero al ver la puerta abierta se convierte en algo cálido y positivo.

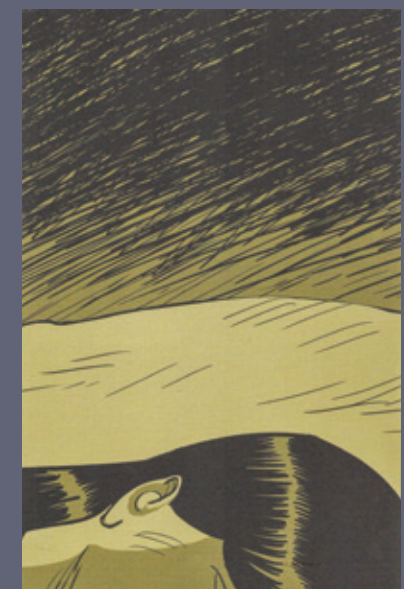
En las novelas gráficas no siempre deseamos que la secuencia gráfica tenga un solo mensaje, una resolución única. Quizás incluso debería crear confusión en la mente del lector.



Lars Horneman, de *Zenobia*. Cobolt

En mi novela gráfica *Ivalú* relatamos sobre un tema serio: el suicidio y la violencia sexual contra niñas en Groenlandia. El personaje principal, Pipaluk, está buscando a su hermana Ivalú que ha desaparecido. Ivalú se ha ido. Incluso la cámara no sabe donde mirar. ¿En los rostros de la gente? ¿La nuca de un niño? ¿Las botas tradicionales groenlandesas (kamiks) bellamente ornamentadas? ¿Un cuervo en lo alto de la torre de la iglesia?

En la siguiente ilustración vemos a la protagonista del relato. Está vestida con la ropa de fiesta de su hermana mayor. Dice: "Hoy llevo puesta tu ropa". Pipaluk ha tomado prestada la ropa festiva de Ivalú para un acontecimiento especial. No nos informa de nada más. En la página derecha vemos a la misma persona en un primer plano, acostada, pero tiene los ojos abiertos. No está durmiendo. No está en paz consigo misma. Esta ilustración mantiene la confusión y la sensación de disonancia en el lector.



Lars Horneman, de *Ivalú*. Cobolt

Después de esta ilustración vienen dos páginas que nos muestran que Pipaluk se despierta sola en su casa. El texto dice: "Me desperté sola... no estabas. No había nada de comer... solo un paquete de galletas. Les dan comida en la escuela... eso dice papá muchas veces. Gasta todo el dinero en cerveza. La compra en el negocio grande. '¡Ivalú no está!' (dice Pipaluk). '¡Estoy durmiendo, Pipaluk!'" (contesta el padre).



Lars Horneman, de Ivalú. Cobolt

En esta secuencia, nuestra confusión se torna comprensión. Captamos que Pipaluk proviene de una familia disfuncional. Sentimos inquietud por ella y compartimos su preocupación: ¿Adónde se ha ido Ivalú?

Más adelante entendemos que Ivalú se ha suicidado porque ha sido abusada sexualmente por su propio padre. Pipaluk busca por todas partes. Al final termina en las ruinas de una base militar abandonada. Lo que descubre Pipaluk, ¿es solo el cuervo? ¿O el cuervo está tratando de mostrarle algo?



Lars Horneman, de Ivalú. Cobolt



Las novelas gráficas y los cómics son una forma de arte independiente que brindan a los niños experiencias de lectura que activan su imaginación y empatía. Incluso a los lectores que no son competentes para decodificar una novela, o que no tienen un amplio vocabulario, las secuencias de imágenes pueden ofrecerles opciones interpretativas sofisticadas y ambiguas que van a permitir que toda un curso en una escuela, por ejemplo, pueda participar en una discusión cualificada sobre el libro.

Morten Dürr es un escritor danés premiado por los Ministerios de Cultura y Educación de Dinamarca.



Todos estos títulos están disponibles en Bibliotecas Libroalegre



MAMÁ, YO TE RECUERDO

El narrador es Emiliano, fotógrafo, igual que su padre. Nació en 1980 y pasó su infancia en Santiago durante la dictadura. Su madre, artista y profesora, tuvo una vida convulsa durante y después del golpe militar, huyó

a Argentina y perdió a su primer marido. Pese a todo, fue una mujer muy activa que se sostuvo gracias a su creatividad. En la vejez le da Alzheimer, deja de reconocer a su familia y pierde el contacto con ellos. Emiliano hace un bello retrato de esa madre que lo crió en un Chile fragmentado y derrotado y, de manera sutil, recrea su vida. Hay escenas inolvidables con una gran armonía entre texto y dibujo.

Texto: Emiliano Valenzuela
Ilustraciones: Consuelo Terra
ReservoirBooks. Buenos Aires, 2021



NO ABUSES DE ESTE LIBRO

La primera novela gráfica de la joven ilustradora Natalia Silva es sobre abuso sexual, algo que ocurre a tantas niñas, en sus propias casas, amenazadas por alguien de su círculo más cercano. El abusador es la pareja de la madre, quien se muestra infantil y

se hace la lesa. Los adultos que rodean a Tina, la víctima, no tienen moral ni ética. La salvación llegará, finalmente, aunque para ello la protagonista deba hacer su propio y personal camino.

Un libro con una gráfica expresiva y que subraya un tema de suma importancia para adolescentes.

Texto e ilustraciones: Natichuleta
Ediciones B. Santiago, 2016



ELLA ENTRÓ POR LA VENTANA DEL BAÑO

Un relato que da cuenta de la juventud poblacional durante la dictadura, víctima de la violencia de Estado y de la estructura patriarcal. Toño está suspendido del liceo y enamorado de Marcela. Incitado por Melo, el matón de la banda, la viola. Siente culpa y pena y el grupo se burla de él. Hay brutalidad entre los chicos, enfrentamientos con los carabineros. Suelen lanzar cadenas a los cables de electricidad para producir apagones. Esa noche, por falta de cadena, lanzan una gata, símbolo de cariño y ternura entre los dos adolescentes. La carga de significado de su horrible muerte en el cuento y en la vida de los jóvenes, estremecen al lector.

Texto: Adaptación de Sergio Gómez de un relato de Pedro Lemebel
Ilustración: Ricardo Molina
Ocholibros. Santiago, 2012



LA LOTERÍA

En 1948 Shirley Jackson escribió "La Lotería", un cuento de terror que hizo mucho furor; lo que sorprendió a la autora. Esta versión en novela gráfica lúgubre produce una gran tensión en el lector: el 27 de junio, todos los años, hay un sorteo en el pueblo. ¿De qué? No está claro lo que produce

tensión en el lector hasta el sorprendente final. Una obra muy lograda que hace pensar en otros rituales semi olvidados, como la Navidad. Las ilustraciones evocan un estado de ánimo de miedo mezclado con una crueldad descontrolada.

Texto: Shirley Jackson
Adaptación gráfica: Miley Hyman
Nórdica. Madrid, 2018



CIRUELA

Un diario autobiográfico en que la quilter Ciruela relata sus experiencias desde el 1 de enero hasta el 31 de diciembre, todo un año de descubrimientos, observaciones irónicas y compromisos sociales. Ciruela vive en Inglaterra, con su dueña Emma, que hace los dibujos del libro, "pero

todo el texto lo escribo yo", puntualiza el animal. Una chistosa novela gráfica sobre perros y sus dueños que hará las delicias de cualquiera que haya amado a un perro.

Texto e ilustración: Emma Chichester Clark
Impedimenta. Madrid, 2018



EL PRÍNCIPE Y LA MODISTA

¿Por qué los reyes siempre están empeñados en buscarle novia al príncipe heredero? En esta misteriosa y tierna historia, el príncipe Sebastian no quiere saber nada de pololas ni de matrimonios, sus planes son otros y en ese proceso se

encuentra con Frances, una modista muy creativa y audaz. Un cuento de estructura clásica y contenido muy contemporáneo sobre identidad, amistad, rebeldía y lealtad.

Texto e ilustración: Jen Wang
Sapristi. Barcelona, 2018



NOCTURNO

Creada a partir de dos canciones de jazz de los años 40, el tono melancólico de las melodías impregna esta novela gráfica de romanticismo desilusionado. Es sábado 28 de agosto de 1948, hace un calor insopor-

table en la ciudad de Nueva York y la radio transmite música en el programa "Los corazones solitarios". Tres personajes diferentes -una famosa cantante de jazz de NBS que deja su trabajo, un escritor fracasado y una camarera melancólica- van pasando una fatídica noche en la que tomarán decisiones que cambiarán el transcurso de sus vidas.

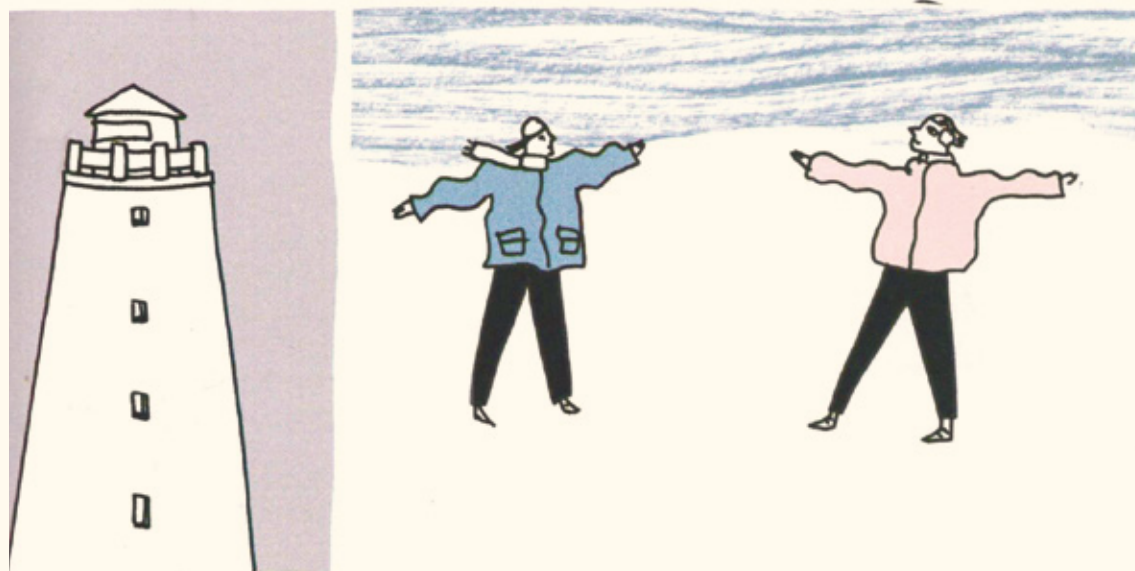
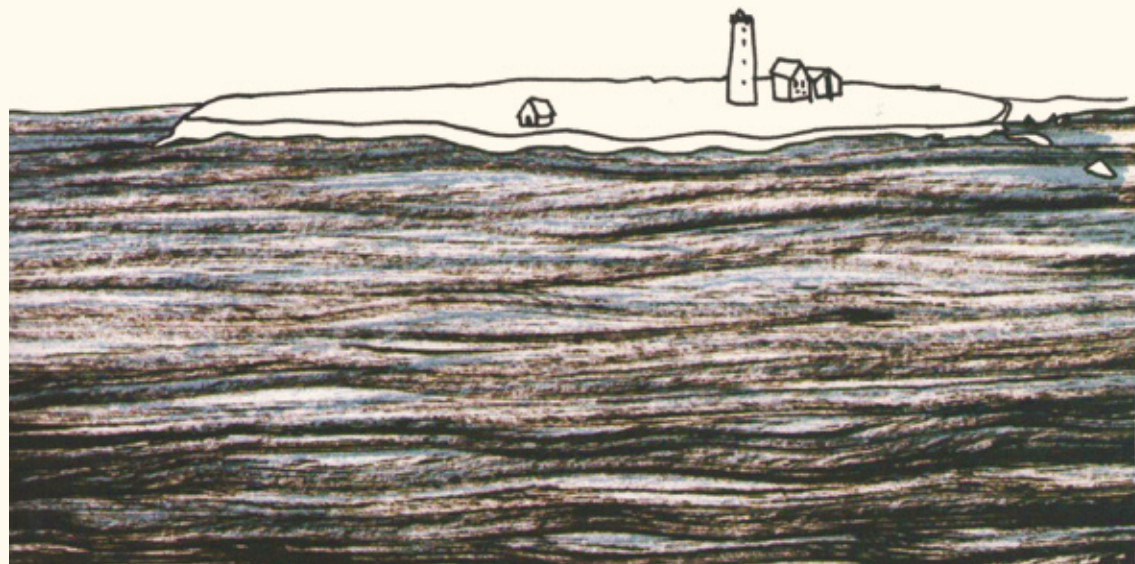
Texto e ilustraciones: Pascal Blanchet
BFE. Granada, 2012



LONELY JOURNEY

Anna es una adolescente que vive sola con su madre. En la escuela todo es un poco difícil, y por eso pasa la mayor parte de su tiempo frente al computador jugando a Lonely Journey (viaje solitario). En el mundo virtual puede realizar sus sueños y, entonces, lentamente, juego y realidad comienzan a fusionarse. La madre está angustiada por la soledad de su hija, hasta que un lindo desenlace acaba con la preocupación.

Texto e ilustración: Ida Rørholm Davidsen
Cobolt. Copenhague, 2018.



Un volcán estalló en el mar



Un volcán estalló en el mar (Carola Josefa. Planeta, 2021) es la historia de Claudia, una joven chilena de 29 años que no ha salido nunca de Chile y que viaja a Islandia a visitar a su padre que vive allá por trabajo. Claudia acaba de romper con Mati, el pololo con quien vivía; no le gusta su vida laboral; recuerda a menudo a su madre, que murió hace un tiempo en un accidente del que no se da mayor detalle, y hace 2 años que no ve a su padre, con quien retoma una comunicación enriquecedora, aunque por momentos, refrescadora.

La narración gráfica, dirigida a adolescentes y adultos, se inicia con un prefacio visual, sin texto, distribuido en 26 viñetas en las que la autora marca el delicado tono emocional que estará presente en todo el libro. Las ilustraciones de este prólogo invitan al lector a adentrarse en una naturaleza indómita y misteriosa, en la que la protagonista se muestra a gusto en medio de un páramo ventoso que sugiere la apertura a una vida interior. Después empieza un relato dividido en diez capítulos en los que se va alternando el encuentro de Claudia con un nuevo país, su cultura y mitología; con su padre y nuevas amistades de otras nacionalidades, y con su propia interioridad.

A lo largo de las páginas, las ilustraciones presentan una realidad a trozos como reflejo del estado emocional de alguien sin brújula en quien parecieran fundirse autora y protagonista ficticia. Claudia se dedica a fotografiar un mismo lugar con distintas cámaras y celulares, porque quiere reunir todas esas imágenes para obtener un paisaje fragmentado e imperfecto (el mismo que la novela

va mostrando a través de sus dibujos). El peso que tiene el paisaje no se debe al paisaje mismo, sino a que es un espejo de los sentimientos de Claudia, quien asume el desafío de no dejarse abatir por la vida llevada hasta ese momento. Su recorrido por Islandia remite al tópico literario del viaje en el que la heroína sale de un punto de origen para retornar a éste transformada.

Uno de los logros de la novela es la capacidad de la autora de sumergir al lector en el proceso de crecimiento de su protagonista. El lector es conducido a compartir los vaivenes de un recorrido turístico y espiritual-iniciático. Imagen y palabra se potencian mutuamente y dejan en el receptor un sedimento que le lleva a pensar en su propia vida. Los dibujos, en negro y tonos pastel apagados, son de trazo simple y esquemático, pero muy elaborados y expresivos del estado emocional de la naturaleza y de los diferentes personajes que van desfilando.

La sensación al final de la lectura es que las experiencias han sido pequeñas piezas de un rompecabezas que ayudan a la protagonista a armarse para retornar a su país de origen con un entusiasmo que creía apagado. El encuentro con una compatriota, casi al final del libro, le entrega la última pieza que le faltaba para orientar su brújula y decidir con serenidad y alegría lo que quiere hacer con su vida.

Por Anne Hansen y María Antonia Carrasco



HUGO HINOJOSA

“Leer cómics puede aumentar el capital cultural de niñas y niños”

En el último tiempo se ha desarrollado una fuerte tendencia a narrar a través de imágenes, muchas novelas infantiles y juveniles se construyen con elementos visuales y la estética de la novela gráfica* gana terreno en el mundo. Chile no es ajeno a esta realidad y La pieza secreta conversó sobre este fenómeno con Hugo Hinojosa*, académico chileno y especialista en narrativa gráfica.

¿Quiénes leen novelas gráficas?

Mayoritariamente personas adultas, están más bien pensadas para ese público. En el último tiempo, los ámbitos de lo gráfico y la visualidad han adquirido peso y relevancia, y por eso pienso que el público joven puede ser el próximo lector fuerte, a medida que las novelas gráficas se incorporen más a la escuela. Este paso se va a dar en no tanto tiempo porque cada vez más profesores están accediendo a este ámbito. La novela gráfica ha logrado que personas que nunca leían historietas –o solo habían leído *Condorito*– lean. Han leído, por ejemplo, *Mauss*, que les parece muy interesante, y les atrae la novela gráfica por sus características.

La **ng** tiene la dualidad de ser, por un lado, un producto del mercado que la industria crea para insertar en las librerías los cómics que antes estaban en los kioscos y ahora, convertidos en libro, ganan nuevos lectores y compradores. Por otro lado se la ve como una forma que encontraron los autores y autoras de historietas para poder validarse artísticamente. La historieta siempre ha cargado con esa mochila de ser infantil, liviana, un subproducto, una paraliteratura, y en ese sentido, la **ng** sería como el salto a la adultez. Aunque no sé si sea necesario que el cómic tenga que convertirse en un libro, en una “novela”; que tenga que cambiar de formato para validarse; debiera bastar con sus más de cien años de tradición.

*Novela gráfica se abreviará **ng**.

¿Por qué distinguir entre novela gráfica y cómic?

Novela gráfica es cómic, el cómic es el gran paraguas y, bajo esa premisa, la **ng** es un formato, uno de los tantos soportes de la historieta. Si extrapolamos a la literatura, podríamos decir que la tira cómica sería como el microcuento y la **ng** como la novela. Las distinciones son más bien de formato, de extensión y de materialidad. La **ng** tiene un formato extenso, un tratamiento material de mejor calidad, algún detalle que la diferencia de la revista con grapa o de lo que sale en el diario.

¿Hay algún hito en la aparición de la novela gráfica en Chile?

Tenemos algunos intentos de **ng** a principios de los 90, pero son más cercanos al álbum de historieta europeo tipo *Tintín*, un formato que tuvo mucho impacto en Europa, y no solo en historieta infantil, también para adultos. Como decía, en esos años empieza a aparecer en Chile la insinuación de proyectos más autorales, con intencionalidad de contar una historia de más largo aliento, pero todavía no pasaba nada. El hito, por consenso, fue la publicación de *Road Story* en 2007, dibujada por Gonzalo Martínez (ya entonces una referencia en Chile) que adapta a la historieta un relato del también conocido Alberto Fuguet. Entonces, tenemos

un autor consagrado en el circuito literario chileno publicado por Alfaguara (una transnacional) que se atreve con un cómic que va dirigido a un público más amplio, más adulto, y no al habitual de cómic. *Road Story* abre la puerta de que se puede crear para otro público, hacer algo más arriesgado.

¿Cuáles son las vías de publicación?

A finales de los 80, después del apogeo cultural de la dictadura, apareció un grupo de revistas, como diciendo “aquí volvemos a levantarnos”, pero fue un oasis efímero. Durante quince años se publicó muy poco, por eso *Road Story* es una rareza. Ya del 2011 en adelante, llega el boom del cómic y de la **ng** en Chile y su crecimiento ha sido sostenido. Ahora, jamás creo que volvamos a tener la industria que tuvimos en los 60, la edad de oro del cómic chileno, con tirajes de miles de copias de revistas. *Zigzag*, que era la gran editorial, creó un departamento específico de historieta. Algo así no va a volver a ocurrir, pero actualmente estamos en un periodo de estabilidad.

Por un lado hay editoriales dedicadas en exclusiva a la publicación de historieta que han mantenido, al menos, un ritmo de dos publicaciones al año, lo que hace que se mueva la escena. Por otro, hay editoriales que no son de historieta, pero que han entendido que es un formato válido para contar historias y las

han incorporado a sus catálogos, hay un cambio cultural en la apreciación del cómic. Y una tercera vía muy importante, abierta en cierto modo por Gonzalo Martínez, es la de las multinacionales o transnacionales que ya tienen sus líneas de publicación de cómics y que están ahora constantemente incorporándolos. Las que tienen ya mayor entrada en otros espacios están haciendo historietas justamente para su línea juvenil o para el plan lector escolar. Gonzalo Martínez es un nombre súper relevante con varias obras ya publicadas (*Mocha Dick*, *Alex Nemo*, *Temple*), y ahora se incorporan otros como Martín Cáceres (*Leviatán*), Félix Vega, (*Juan Buscamares*, *Los fantasmas de Pinochet*). Está pasando que las editoriales grandes se están atreviendo a publicar cómics y **ng** chilenas.

¿Hay una tendencia en cuanto a temáticas?

Ciertos temas se han ido incorporando por esta apertura del mercado. Hay una línea de realismo, vida cotidiana, autobiografía para la que ha sido muy importante la emergencia de mujeres autoras de historieta porque anteriormente no existían en el cómic chileno, a excepción de Lidia Jeria, en los 60 (la primera mujer dibujante chilena y la única por décadas). Y ya en los 80 aparece la Maliki, Marcela Trujillo, que continúa hasta el día de hoy. Las mujeres estaban relegadas y cuando entran dan un gran impulso y atraen una nueva lectoría, la de las propias mujeres. Ellas insertan otro tipo de historias, se salen del canon tradicional masculino que apela más a la aventura, la ciencia ficción, la fantasía o el policial. Los hombres no hacían historietas reflexivas, sobre lo que me pasa en el día a día. Aunque sea generalizar un poco, puedo decir que la historieta masculina es un poco escapista pero la femenina que fue apareciendo tendió más a lo intimista.

No es algo homogéneo, a medida que han ido incorporándose más autoras, aparecen otros intereses. Las chicas que hacen manga en Chile ahora, por ejemplo, no están en el rollo intimista, tienen otros códigos visuales y estéticos, incorporan la fantasía o el romance, explorando, por ejemplo, géneros como BL (boys love) que trata relaciones románticas o sexuales entre jóvenes del mismo sexo.

Otra línea que se ha mantenido siempre es la de la fantasía, la ciencia ficción, el terror. Y una tercera es la **ng** histórica, el cómic documental, de memoria,

el histórico. En el cómic chileno hay para todos los gustos. Lo que sí es que los autores de diferentes líneas no dialogan entre sí, están en nichos separados.

¿Y también hay tendencias en las formas de narrar?

Hay estilos clásicos, como el de Gonzalo Martínez, que quiere que la historia que narra sea muy clara, se entienda bien, y lo logra a través de dibujos muy limpios, no recargados, donde se nota la influencia de Herge, con una línea clara, muy definida (por eso tienen tanta entrada en los colegios).

Hay otros estilos más autorales, no se trata de "quiero que me lean de una forma clara", esta forma tiene más que ver con la nebulosa de la memoria y pretende que se note el trazo del autor/a. La forma en que dibujas, en que compones la página, es narrar también. Un error que se puede cometer a veces es dejarse llevar por el dibujo de la historieta,

la mejor historieta no es la mejor dibujada necesariamente, la mejor historieta es la que es capaz de contar una historia a través de imágenes. Los grandes autores de cómics son aquellos que, a veces, con un estilo muy sencillo o muy complicado, son capaces de utilizar todos los elementos de la historieta para contarte una historia, para que te llegue lo que quieren decirte.

¿Crees que hay equilibrio entre calidad de ilustraciones y texto narrativo?

En el caso del libro álbum siempre se dice que en Chile hay muy buenos ilustradores y faltan guiones. Creo que en el cómic chileno hay muy buenos dibujantes y a veces las historias no están al nivel de esos dibujantes. *Mocha Dick*, por ejemplo, ha sido muy publicada, también en el extranjero, y aunque ha obtenido algunos premios como el Marta Brunet, considero que le ha ido muy bien dado que es una obra correcta, aunque bien trabajada a nivel formal y temático. Gonzalo Martínez es un muy buen dibujante, pero su búsqueda está en la sencillez del trazo y no en hacer cosas más espectaculares visualmente. En ese sentido, en Chile hay mucha obra que "cumple", y también mucha obra desaparece en los niveles de dibujo y guión, es decir, pasan la "prueba de la blancura", pero no llegan a la obra maestra.

¿Qué novela gráfica chilena destacarías?

Un autor que tristemente no es una referencia, pero debería serlo (por eso lo digo cuando puedo), es Ricardo Fuentealba, dibujante chileno de la década de los 80 que entró al mundo del cómic de forma tardía, con 44 años. Trabajó en revistas icónicas de los 80, como *Trauko* y *Matucana*. En 2010 reapareció, empujado un poco por su hijo que es artista visual, y en 2018 publicó *Fuentealba 1973*, una obra central no muy difundida pese a haber ganado el Amster-Coré, un premio importantísimo en Chile. Es un trabajo de memoria histórica y personal en la que a través de tres relatos -"El Yanacona", "1973, la tormenta" y "El muchacho héroe del puente Pío Nono"- cuenta, desde diferentes miradas, lo que ocurrió después del golpe de estado del 73. Es una obra muy emotiva, bellísima y terrible a la vez, que trabaja desde códigos pictóricos, con un relato, pero sin diálogos, como una suerte de corriente de conciencia de su autor que presenta la memoria fragmentada. El texto es muy poético, bien triste a ratos, con muchas capas de lectura. Es una joya absoluta, una obra en la que estamos a otro nivel de dibujante, un autor, un artista de verdad, con una propuesta, un discurso.

¿Qué novelas gráficas de otros países te han interesado?

Me vienen a la mente *Blankets*, de Craig Thompson, o *Sabrina*, de Nick Drnaso, una obra muy dura, con dibujos parcos, poco llamativos, pero una historia brutal que recomiendo. También me han impactado obras como *Vagabond*, un manga de samurais de Takehiko Inoue, dirigido a un público adulto. Tiene mucha violencia, pero también mucha perfección, mucha espiritualidad. Y *Berseker*, de Kentaro Miura, un manga también para adultos de fantasía heroica que contiene terror y religión. Ambas son historias muy bien trabajadas, muy adictivas, con mucho espesor, y muy intensas.

Y para todo público, pienso en *Nimona*, de Noelle Stevenson, una obra divertidísima editada en español por Océano. Es una historia de fantasía, con caballeros y espadas, y Nimona es una chica que tiene poderes, es una cambiaformas, y se transforma en lo que quiera. La gracia de la obra es que subvierte muchos de los tópicos habituales de estas historias, del bien y el mal, de quiénes son los buenos y quiénes los malos, de lo que debe ser una chica, de cómo deben comportarse las personas en ciertos roles.

Novelas gráficas para adultos y para niños, ¿se están desarrollando a la par?

La tendencia de la **ng** es dirigirse al adulto, pero eso no quiere decir que no se estén empezando a producir para un público menor también. En la medida que se comience a validar en otros espacios, probablemente se va a producir más para ese nuevo público. Si la escuela incorpora con más fuerza el cómic, obvio que se van a requerir historietas que vayan más allá de las recomendaciones ministeriales, que son muy mínimas, y los profesores van a tener que buscar. La enseñanza media es diferente porque hay mucho material que pueden leer los adolescentes, literatura "ganada" que es extrapolable a la escuela aunque su público, originalmente, no fuera el adolescente.

¿Crees que la novela gráfica está produciendo un cambio en la LIJ?

En el ámbito de la LIJ aún se tiende a asociar ciertos temas con ciertos públicos. Pareciera, por ejemplo, que para los públicos más jóvenes hay que producir aventura, fantasía, siendo que hay tanto tema que se podría trabajar para niños, y adolescentes. Hay un desarrollo en proceso, pero el mercado es minoritario.

Continúa en página 26





Si pensamos en lo que se publica en Chile, podemos asimilarlo con lo que pasa con la LIJ también, la producción chilena no es muy arriesgada, lo que se dirige a público infantil es... no sé si más inocente, es más tradicional. Por eso te decía que si se van a incorporar el cómic y la novela gráfica a la escuela, va a ser desde el ámbito de la literatura/historieta ganada, con mediación y probablemente van a ser textos extranjeros, que son mucho más osados que lo que está dando vuelta hoy para el público de los estudiantes.

Llevo unos 5 años haciendo talleres, trabajando en diplomados, donde el 90 por ciento de mis estudiantes son docentes. Otros colegas y yo estamos haciendo una suerte de evangelización, intentando que los profesores empiecen a utilizar el cómic como otro recurso más dentro de la sala de clase. La idea es que más gente (hacemos talleres con profesores de básica y media y con educadoras de párvulos) entienda las complejidades y posibilidades de leer un cómic. Puede ser tan complejo como leer una novela o ver una película, va a depender mucho de la calidad de la mediación. Entonces para que haya buena calidad de mediación, tenemos que formar mediadores.

¿Pueden el cómic o la novela gráfica ayudar a lectores “débiles”?

Sí y no, porque estamos hablando de códigos diferentes. Puede haber un muy buen lector de historietas, o un muy buen lector de imágenes, y no necesariamente va a ser un buen lector de texto escrito. Pero sí creo que puede ayudar mucho a mejorar el desarrollo de ciertas habilidades. Con una buena mediación de lectura de textos gráficos, se pueden mejorar niveles de inferencia, de interpretación, y tal vez eso podría ser extrapolable a la lectura de un cuento, pero no creo que necesariamente haya una correlación.

Ese mismo problema de correlación ocurre (espero que cada vez menos) justamente bajo esta lógica de que el cómic es más simple, más fácil de leer, más atractivo, más entretenido, entonces el cómic es como un camino para llegar a leer algo más serio y complejo como puede ser un texto literario. Creo que hay que tener claro que así como una película, una novela o un libro álbum pueden ser complejos, un cómic también puede

serlo. Cada uno requiere competencias y habilidades que desarrollar para interpretarlo, no es un puente “para”, son experiencias diferenciadas.

Sí creo que leer historietas, leer cómics, puede aumentar el capital cultural de un niño o una niña. Puede entregarles herramientas para una sociedad tan visual como lo es la de hoy en día: reconocer metáforas visuales, símbolos, colores, formas. Claro que aporta, pero no necesariamente a mejorar las habilidades tradicionales de lectura.

¿Está cambiando la forma de “leer” por el dominio de lo visual?

Siempre han existido diferentes formas de leer, lo que ha cambiado es la valorización que les damos.

El cambio sustancial es como esas otras maneras se incorporan y, claro, parecen novedosas. Yo coordino en la universidad un diplomado que se llama “Nuevas prácticas lectoras”, y la idea es ampliarlo hacia el mundo de lo multimodal, de lecturas amplias. Pero si lo pensamos siendo honestos, no son nuevas prácticas lectoras, lo que hacemos es visibilizarlas, hacerlas más complejas, darles otras finalidades. Estamos haciendo que lo nuevo no sea la lectura en sí misma, sino la manera en que la valorizamos o en que la percibimos.

Con una buena mediación de lectura de textos gráficos, se pueden mejorar niveles de inferencia, de interpretación

**Hugo Hinojosa es académico de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano; Magíster de Didáctica de la Lengua y la Literatura; Licenciado en Lengua y Literatura Hispánica; Licenciado en Educación y profesor de lenguaje y educación, y candidato a doctor en Literatura por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su investigación está enfocada en LIJ; narrativa gráfica; didáctica de la literatura, y narrativa transmedial. Además es coordinador de RING (Red de investigadores e investigadoras en Narrativa Gráfica en Latinoamérica) y miembro fundador RING y de La otra LIJ. Forma parte de comités de revistas y centros de estudios universitarios sobre el cómic.*

**Las ilustraciones que acompañan esta entrevista pertenecen a Kråkorna (Los cuervos), una interesante novela gráfica de los suecos Anders Fager y Peter Bergting nominada al Premio August 2020. Kråkorna relata la historia de Kim, un joven que hereda la casa de sus abuelos y debe regresar al lugar donde creció, realizando un viaje a la oscuridad y la soledad de la infancia.*



LECTURA DIALÓGICA: sin pantallas y mirándose a los ojos

Al inicio del otoño danés, La pieza secreta visitó un liceo en Ørestad, un suburbio de la ciudad de Copenhague. En este liceo, el método de lectura dialógica -lectura en voz alta acompañada de inmediata conversación- es una práctica pedagógica habitual y tuvimos la oportunidad de vivenciar una sesión con alumnos de cuarto medio y conversar con la especialista Karen Wagner.

El profesor de lenguaje prepara la sala, corre todas las mesas hacía las murallas y dispone las sillas en forma de círculo. Los alumnos entran algo descolocados por el nuevo orden, dejan sus computadores y mochilas en las mesas y se sientan en las sillas con un lápiz como único material. Es la primera vez que van a experimentar la lectura dialógica.

El profesor nos explica que este taller es totalmente analógico, y reparte fotocopias a cada alumno de lo que van a leer. El texto es un extracto del libro *Un caballero en España* (1962), del poeta, novelista y periodista danés Tom Kristensen (1893 - 1974). El capítulo que leerán describe la ciudad de Barcelona vista desde la perspectiva de un viajero que la visita (el propio Kristensen). El profesor nos cuenta que lo ha elegido porque el curso irá pronto de viaje de estudios a Barcelona, y quiere trabajar con ellos el género de crónicas de viaje. En la siguiente sesión leerán otro texto sobre Barcelona, en esta ocasión del libro *Viaje por España* (1863), de Hans Christian Andersen.

Inician la lectura en voz alta. El profesor va diciendo a quien le toca leer y los demás alumnos escuchan atentos, siguiendo el texto en sus copias. El relato está ambientado en otro tiempo y escrito en un lenguaje bastante diferente al que los alumnos están acostumbrados a escuchar. Apenas se inicia la lectura, el profesor la interrumpe para preguntar si entienden tal o cual término. Algunos alumnos se atreven a proponer posibles significados de las palabras, otros comentan en voz baja entre sus pares, todos parecen muy atentos y anotan cuando llegan en conjunto a una posible definición.

Se detienen un buen rato en la definición de la palabra "pensión". Los alumnos relacionan la palabra solamente con la jubilación. El profesor trata de que se den cuenta que en el contexto del texto, esa definición no encaja bien, insiste en que los alumnos lleguen por sí solos a otro posible significado. Finalmente les tiene que contar que pensión es un lugar donde hospedarse. Y así van trabajando juntos para entender lo que realmente dice el texto. Es un proceso lento que parece cansador, pero da la sensación que los significados de las palabras realmente entran en los alumnos, como que la conversación les hiciera tomar cuerpo al instante.

El profesor trabaja duro para generar una conversación circular, donde no sea él al que siempre se dirigen. Tienden a pensar que él está allí para dar respuestas, pero él promueve que ellos mismos busquen respuestas. El objetivo es que se atrevan

a opinar, como cuando una chica dice que el autor describe las casas que ve en la ciudad como si fueran personas y que a las personas las describe como si fueran nada. O como cuando un chico comenta que el tono del narrador le hace recordar a un autor contemporáneo que siempre está enojado y molesto con el entorno.

En un momento, una alumna comenta sobre la visión machista de la mujer en el relato: "Habla de las mujeres sin respeto", dice. Y uno de sus compañeros, ofendido, responde: "¿Quién, yo?" Y entonces, la alumna, riéndose, responde: "No, el autor". Se genera un diálogo entre ellos sobre la representación de la mujer, otros más comentan y algunos se ríen. El profesor también se ve contento, a eso apunta el método: conversar y entender en grupo al momento de leer juntos en voz alta.

La sesión que vivenciamos fue la primera experiencia de lectura dialógica tanto para los alumnos como para el profesor. El método fue introducido en el liceo por la profesora Karen Wagner, quien lo usa en sus clases desde hace dos años y a quien entrevistamos aquí a continuación.

¿Puedes describir brevemente lo que es lectura dialógica?

En la lectura dialógica, la clase se sienta en círculo, el texto se lee en voz alta en pequeños fragmentos que los alumnos comentan. Pueden ser palabras que uno no comprende, un nuevo significado agregado al universo del texto. El profesor hace preguntas abiertas y preguntas sinceras, en lugar de "preguntas de pillar" (preguntas que quien las hace tiene la respuesta correcta), y los estudiantes se van apoyando en lo que dicen los demás. Puede que el profesor sea el que lea en voz alta, o los estudiantes turnándose. Hay mucho tiempo y espacio para experimentar y discutir. ¿Por qué los personajes actúan como lo hacen? ¿Qué está pasando psicológicamente? Se invita a hacer hipótesis a lo largo del camino. Algunos estudiantes relacionan el contenido con algo de sus propias vidas. Está bien. Todo tiene cabida. Sentimos que un mayor número de estudiantes son activos, y que experimentan más democráticamente, cuando hacemos lectura dialógica. El profesor no imparte materia, y se tiene una auténtica conversación sobre la vida. Algunos de nuestros estudiantes no tienen mucho contacto con adultos, y hay muchos temas existenciales que quizás hablen con algún amigo, pero no con adultos. Tal vez no tengan el lenguaje para ese tipo de conversación. Pero la



Vista desde el liceo de Örestad



Karen Wagner

literatura sí lo tiene. Y como profesor, puedo ayudar a traducir la literatura y quizás hacerla accesible. Pienso que con esta práctica surgen conversaciones de mucha envergadura.

¿La lectura dialógica y la lectura en voz alta son dos cosas diferentes?

Sí, porque en la lectura dialógica, la conversación sobre el texto es primordial. Se puede describir como un estado en el que la lectura crece de forma lenta y orgánica y se arraiga en el corazón y el cerebro de cada individuo.

¿Cómo usas lectura dialógica con tus alumnos?

La uso tan a menudo como puedo, es decir cuando la enseñanza tiene lugar en una sala donde se puede realizar. Si estamos en un lugar con interrupciones, y hay ruido, no funciona.

¿Desde cuándo usas este método?

Desde hace dos años más o menos. Al principio solo lo usaban algunos de los profesores de danés, pero ahora hay muchos colegas que lo han incorporado después de que una colega y yo hiciéramos un seminario de introducción a la lectura dialógica a los profesores.

¿Crees que se debería usar lectura dialógica en todas las asignaturas?

No, es más adecuada para historia, lenguaje, inglés, religión y mitología antigua, y tal vez biología. No sirve para las asignaturas de ciencias.

¿Cuál es la postura de los profesores respecto a la lectura dialógica?

Mis colegas son muy positivos al respecto. También creo que se está generalizando en varias escuelas

secundarias de Dinamarca. Se han publicado libros sobre el tema en danés, y yo misma he escrito un artículo en nuestra revista especializada.

¿Cómo reciben los alumnos la lectura dialógica?

Muchos expresan que les gusta. Dicen que les gusta que se pueden mirar a los ojos y que es emocionante escuchar las interpretaciones que hacen los demás, que la atmósfera que se genera es acogedora y que no se sienten juzgados.

¿Es habitual leerle en voz a alumnos de 16 años para arriba?

Aquí lo es, algunos de nuestros estudiantes son lectores débiles.

¿Cumple un papel la lectura dialógica en la participación e integración de los estudiantes con mayores dificultades?

Sí, por supuesto. Vamos leyendo el texto juntos y podemos analizar y hablar sobre lo que no entenderían si leyeran el texto solos en casa.

¿Es necesaria la lectura dialógica?

En algunas clases con desorden y falta de concentración, lo es. Actualmente tengo un curso muy hábil y aplicado que puede enfrentar cualquier cosa, incluso los textos difíciles, pero de igual manera, les gusta mucho el método. Creo que tiene algo que ver con que los estudiantes se sienten más vistos, se sienten más iguales y experimentan una comunidad con todo el curso. Esto último es importante porque muchos de nuestros alumnos tienden a dividirse en grupos.

Sobrevivir a una cultura



Katrine Klante, de *Pssst!*, Saposcat

ANÁLISIS DE ANNE HANSEN

En 2013, se publicó la novela gráfica *¡Pssst!*, que trata sobre la cotidianidad de Viola, una niña de 12 años. El libro aborda las grandes y pequeñas preguntas de la existencia, y el lector/espectador (término usado en Dinamarca para referirse a personas que no leen, o leen con dificultad, y que pueden comprender también apoyándose en los dibujos) accede a una profundidad en los pensamientos que Viola tiene sobre la vida antes de la vida; la vida misma; la muerte; los amigos; la familia; la soledad; la apariencia; la popularidad, y la amistad. La novela, estructurada en 12 capítulos, no tiene trama real, sigue el hilo del tiempo de crecimiento de Viola desde el capítulo inicial "La nada", a través de los dolores de crecimiento y sus diversas tribulaciones, hasta el último capítulo: "Hurra", tengo una amiga.

Es difícil describir lo que es *¡Pssst!*. ¿Es un diario de vida? ¿Un cómic? ¿Una novela gráfica? ¿Un libro juvenil? No es nada específico, ¡pero está bien! Algunas páginas son texto sin ilustración, otras son ilustraciones sin texto. En la gran mayoría, el texto y las ilustraciones forman un todo, se entrelazan. Cada capítulo es un peldaño existencial. El primero -"La nada"- plantea un tema que todos sentimos pero nadie sabe cómo definir, ni el filósofo más erudito. Viola pregunta a su abuelo sobre la nada y la muerte, y él le responde a su manera: construyendo una mesa. En la página siguiente la respuesta llega a través de la ilustración, es decir, el lector/espectador encuentra un sentido al unir lo que dice el texto con la sensación que le produce el dibujo.

En el capítulo "Dolores de crecimiento" el tema es la vida cotidiana plasmada en un collage gráfico y en viñetas con y sin texto. Surgen preguntas y confusión de la protagonista: ¿Nacimiento de XY? ¿O de YY? ¿Por qué niño o niña? La explicación es científica y milagrosa a la vez. El cuestionamiento continuo e insoportable del entorno marea a Viola de tal manera que busca ayuda en la ciencia: ¿Soy acaso flaca, gorda? Va al médico. Dictamen: Eres normal. Viola sigue luchando con sus sentimientos y pensamientos. Hace listas a favor y en contra. Concluye: "Estoy turbada, caótica".

La batalla que Viola libra en el capítulo "Dolores de crecimiento" es tan real y tan bien plasmada que hasta a mí me hace recordar mi juventud y pienso que ojalá hubiese tenido a Viola Pssst a mi lado. El libro da sugerencias sobre lo que significa ser una niña en nuestro tiempo, lo que te marca y si tú misma influyes en quién eres y en quién te conviertes. El libro no proporciona respuestas, deja que el lector mismo saque conclusiones. Y lo hace en un tono respetuoso.

En las siguientes páginas aparece una literatura de corte científico -donde se siente más la voz de un adulto- en la que Viola hace una detallada descripción del desarrollo de la mariposa gonopteryx y una paralela del ser humano usándose a sí misma como modelo. Luego sigue una página de Viola en un saco de dormir "crisálida", soñando transformarse en mujer-mariposa. Otro ejemplo de las múltiples técnicas de la ilustradora Katrine Clante de parafrasear y resumir lo dicho.

En definitiva, el libro muestra la vida de una púber descubriendo su cuerpo, la capacidad de su mente y que observa su entorno habitado por un

abuelo paterno carpintero; una abuela materna burguesa y sobreprotectora; unos padres divorciados que forman nuevas familias de las que no sabemos mucho; un medio hermano chico que puede ser una peste, y una búsqueda de amistad y de encuentro con alguien en quien reflejarse.

El libro indaga en lo que significa ser una niña en el mundo de hoy, pero la sociedad que se muestra es algo sesgada pues se restringe a la de una joven danesa "danesa" de clase acomodada. Viola pertenece al grupo de los denominados daneses "de verdad", y en ese mundo se echa en falta la multietnicidad de la Dinamarca actual. ¿Por qué no está? Es un desperdicio que un buen libro dirigido a la juventud no muestre transversalmente una sociedad multiétnica cuya invisibilización tiene, a mi modo de ver, serias consecuencias. Sería interesante preguntar a los lectores NO daneses qué opinan de este relato.

Quizás el modus vivendi que se refleja con este libro -no decir las cosas, tapar lo incómodo, guardar silencio- contribuye a generar problemas como el de que la juventud danesa sea la que más alcohol consume en Europa. Tengo 87 años y no puedo evitar cuestionarme si esta pequeña Viola de *Pssst!* que explota de vitalidad y deseo inagotable de saber, de compartir y de tener una mejor amiga, sea lo suficientemente terca para sobrevivir a la cultura aplastante de Dinamarca, uno de los países más preparados del mundo, en el que todo detalle para el buen funcionamiento de la sociedad está pensado de antemano.

Anne Hansen, profesora y licenciada en Literatura por la Universidad de Copenhague y fundadora del Centro Chileno Nórdico de Literatura Infantil.



Novela gráfica de Annette Herzog y Katrine Clante. 2013. Høst & Søn Dinamarca. Publicada en Chile por Saposcat, en 2018

Olivia Burgos

tiene 9 años, vive en Karlshamn, una ciudad de la costa sureste de Suecia. Le encanta leer Harry Potter, hacer galletas, cupcakes y manualidades. Piensa que el mundo de Viola es un poco divertido porque los sentimientos de Viola se ven reflejados en el tiempo, como por ejemplo, que cuando se siente triste, llueve.



¿Por qué crees que el libro se llama Pssst?

Quizás porque el libro, o la niña, quiere decir "ven aquí" o "ven a escuchar".

¿De qué crees que trata?

Creo que se trata de Viola y su vida juvenil, de cómo crece y se vuelve adolescente.

¿Se parece tu vida en algo a la de Viola?

Yo no soy un adolescente pero sí pienso en mi hermana mayor, y creo que su vida es parecida. Ella también crece y piensa y está enojada. Viola realmente es capaz de cerrar la puerta fuerte cuando pelea con su mamá (muestra página 47).

Y que su vida se parezca algo a la mía... sería eso de que uno nunca puede saber qué color a uno le gusta más, que a veces uno es rojo y a veces amarillo y uno cambia. En eso Viola se parece a mí porque me cuesta decidir qué quiero hacer y qué cosas me gustan por el momento.

¿Crees que a un niño hombre le interesaría leerlo?

Depende de qué tipo de persona es. Se trata más de la personalidad del que lee, si le va a interesar un libro como

este. Suele pasar que niñas leen libros sobre niñas, pero pienso que un niño perfectamente puede leerlo, aunque creo que mis compañeras mostrarían más interés.

¿Pero crees que sería bueno para los niños leerlo?

Sí, para que cambien su visión de las niñas. Creo que muchas veces piensan que son más fuertes y más valientes, y si leen este libro pueden ver que no siempre es así porque aunque Viola se atreve a ser ella misma, y eso es ser fuerte y valiente, en una parte dice que le gustaría contestar a los niños pero no se atreve. Pienso que esa parte deberían leer los niños.

¿Cómo se cuenta en el libro sobre la vida de la niña?

Es quizás un poco diario de vida, la niña cuenta sobre sí misma, es diferente a un cuento. Creo que cada uno interpreta si es diario de vida o una historia. Yo creo que Viola cuenta sobre su vida y sobre ella misma.

¿Qué piensas de los dibujos?

Es un poco de periodico, de papelitos, de dibujos. Pienso que Viola se expresa con sus recortes.

¿Te costó leerlo o te resultó fácil?

Fue bastante fácil seguir cómo Viola narra. Salté una parte en "Los días de abuela" porque me dio flojera leerlo. Sentí que se salía de la historia de Viola, aunque era su tarea del colegio, no era sobre su vida si no de la abuela.

¿Qué parte te gustó más?

Me gusta la parte de los colores, cuando Viola dice "Ni sé cuál es mi color favorito" (49-51). Los colores salen casi como sentimientos. Me gusta porque uno se puede expresar con más cosas que palabras, por ejemplo colores o señas, o lo que uno quiera.

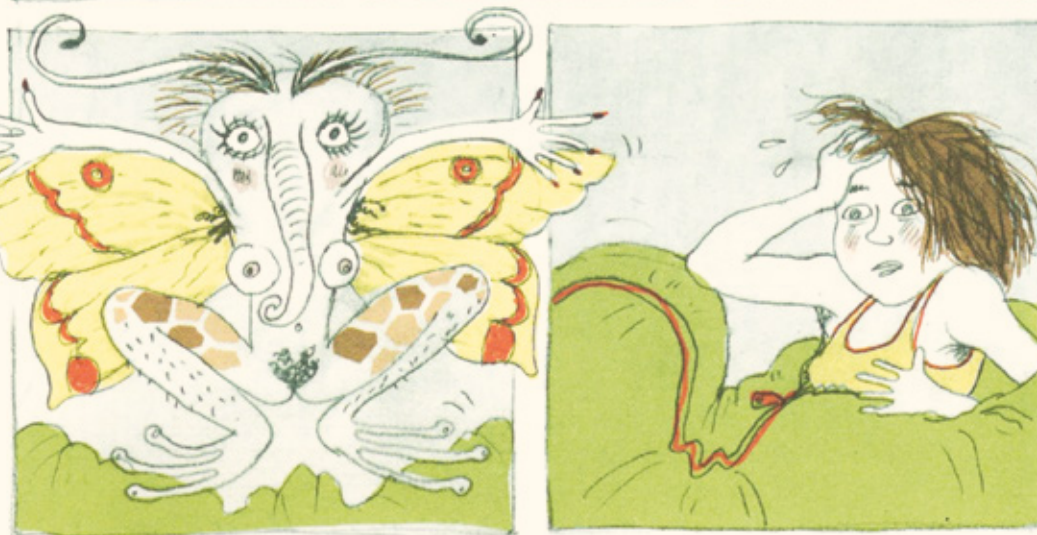
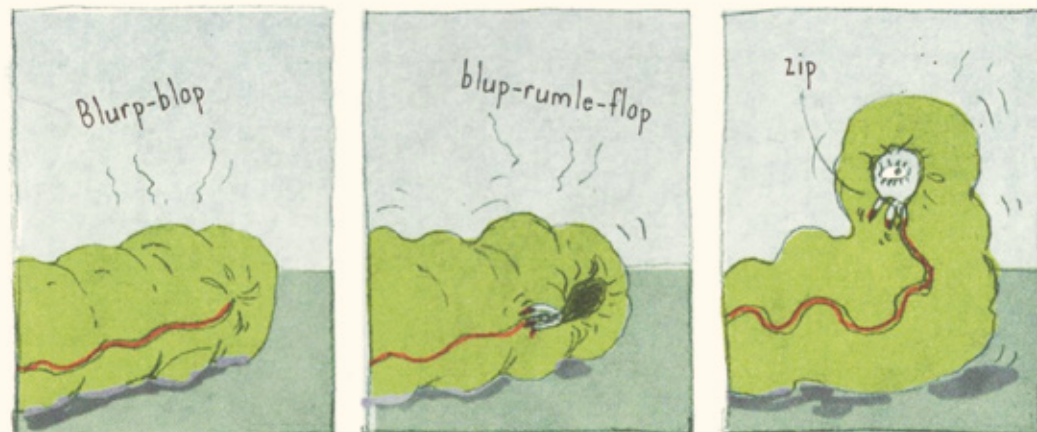
¿Quién crees que es la niña en la sala del piano?

Creo que es la niña que Viola conoce al final en su fiesta de cumpleaños. Y creo que la autora quiere que cada uno piense en cómo se hacen amigas porque no está escrito.

¿Tienes un color favorito y otro que odies? ¿Por qué?

No, todos los colores son muy bonitos.

Uno cambia cuando va creciendo. Pero, ¿quién puede predecir cuál será el resultado?



Katrine Klante, de *Pssst!*, Saposcat

Leonor Meza

tiene 12 años, vive en Viña del Mar, una ciudad de la costa central de Chile. Le gusta leer libros, ver películas con su familia (en especial con su hermana) y jugar fútbol. Piensa que para Viola debe ser entretenido estar entre la ciudad y el campo, aunque también difícil acostumbrarse al cambio.

¿Por qué crees que el libro se llama *Pssst!*?

Como que la niña le habla a su mente, tiene imaginación y piensa distintas cosas, y entonces le hace "pssst", como llamándola.

¿De qué crees que trata?

De cómo una niña pasa por la pubertad, va cambiando y expresa todos sus nuevos sentimientos. Por ejemplo se empieza a preocupar mucho por su forma física y te muestran como se ve ella en el espejo o como reacciona con cosas que hacen otras de sus compañeras. Sus padres están separados y tiene que ir de un lado a otro semana por medio. Ella quiere ser del grupo de las populares de su curso, pero no quiere ser pesada.

¿Se parece tu vida en algo a la de Viola?

Supongo que sí, porque es una niña que está pasando por la pubertad. Y también tengo una hermana menor con la que a veces peleamos, estoy triste, después feliz... Peleamos y nos reconciliamos, siempre pasa eso.

¿Crees que a un niño hombre le interesaría leerlo?

Depende de cómo sea, pero generalmente, no, porque conociendo a los niños, por lo menos a los de mi curso, les daría asco,

no les gustaría (ven una vagina y les da asco). Creo que no les interesaría porque te muestra cómo crece ella y no creo que se interesen demasiado en la pubertad en las niñas y sobre su vida íntima.

¿Pero crees que sería bueno para los niños leerlo?

Creo que igual hay que conocer un poco de todo, podrían leerlo y saber un poco más al respecto y no quedarse así, sin saber nada.

¿Cómo se cuenta en el libro sobre la vida de la niña?

Es una novela gráfica porque te puede explicar leyéndolo y, a la vez, te lo puede mostrar sin palabras, con los dibujos. Se puede entender mejor sobre cómo piensa, por ejemplo, hay veces que se imagina a sí misma en un sueño, y sería más difícil de comprender si no está el dibujo.

¿Qué piensas de los dibujos?

Me gusta que mezcla cosas, como un collage. Cuenta distintas historias que no necesariamente tienen que ver con el mismo tiempo, y une todo con un collage.

¿Te costó leerlo o te resultó fácil?

Es fácil de leer, por los dibujos, y tampoco tiene tanto texto.

Encontré un poco aburrida la parte del principio donde está con el abuelo y hace mesas. También como que ella piensa qué pasaría si... y hace preguntas con no tantas respuestas, no te explica tanto como en las otras partes, no tiene tanta importancia. En esa parte no te cuenta una historia, son preguntas más filosóficas, preguntas al aire.

¿Qué parte te gustó más?

Esa parte que hace un collage en el que dice lo que una vez fue, lo que nunca quiere ser, lo que es, y como muestra imágenes (p.26 y 27). Lo hace como si fueran papeles reales y lo que dice no tiene que ver necesariamente con la historia. Parece un collage, y eso me gusta.

¿Quién crees que es la niña en la sala del piano?

Tal vez es su amiga de antes, la que fue su mejor amiga y se había cambiado de colegio. Tal vez la imaginó porque quería tener una mejor amiga.

¿Tienes un color favorito y otro que odies? ¿Por qué?

Me gustan casi todos, pero el naranjo no. En el libro habla de los colores y los sentimientos. El café puede ser bonito como el chocolate, o malo, como el barro.



YOSHIHIRO TATSUMI, EL MANGAKA DE LOS ANTIHEROES

En la última década se ha generado un renovado interés por el *mangaka* japonés Yoshihiro Tatsumi (1935-2014) y su rol en el desarrollo del *gekiga*, término acuñado por él para referirse al movimiento artístico surgido a finales de los años 50 cuyo objetivo fue crear historias que rompieran con los códigos narrativos del momento, los argumentos y la estética visual de los mangas infantiles. Fue una búsqueda de estructuras complejas, atmósferas opresivas, historias más maduras y dibujos más realistas, naturales y detallados. Si bien algunos consideran que el término *gekiga* está ya obsoleto, sin Tatsumi, la evolución y diversidad de géneros, públicos, temas y estilos que existen hoy en el manga, no serían posibles. El *gekiga* cambió el énfasis y propósito de los mangas, yendo más allá de hacer reír a sus lectores infantiles al retratar la molestia y transformación que enfrentaban las jóvenes generaciones tras la segunda guerra mundial.



EL ORIGEN

Yoshihiro Tatsumi (1935-2015) creció entre las ruinas y la pobreza de Japón, un país derrotado y ocupado por Estados Unidos al término de la Segunda Guerra Mundial. Su máximo placer era leer mangas de las *kashihon-ya*, tiendas de alquiler de libros que ofrecían, por un mínimo monto, entretenimiento y distracción para niños y adultos en esos difíciles años. Desde muy pequeño leía con avidez la revista *Manga Shonen* con su hermano mayor, y comenzó a dibujar para participar en concursos semanales que revistas y diarios infantiles regionales ofrecían para que niños publicaran sus propios mangas (tiras humorísticas de cuatro viñetas). Como muchos niños de su generación, creció leyendo el trabajo de Osamu Tezuka (1928-1989), conocido por *Astroboy* y *Kimba el león blanco*, y considerado el padre del manga y la animación. Conoció personalmente a Tezuka, quién lo recibía en su casa para darle consejos y palabras de aliento para seguir dibujando. A los 15 años comenzó a publicar tiras de cómics en revistas nacionales de manga y diarios infantiles regionales, pudiendo así aportar a la economía familiar de clase trabajadora.

Tatsumi escribió y dibujó con profusión historias para revistas de las editoriales *kashihon*. Sin embargo, sentía que los relatos eran muy breves (cuatro viñetas o un par de páginas) y que su corta extensión restringía el ritmo del relato. Además, el espacio entre las viñetas tampoco cumplía una función narrativa. A medida que leía el trabajo de sus pares y seguía religiosamente los estrenos del cine japonés y norteamericano, Tatsumi tomaba nota de los elementos visuales estilizados y el realismo cinematográfico. Deseaba crear un manga que rompiera con las limitaciones estéticas del género, que tuviera historias más extensas y experimentación con elementos visuales.

Probó con distintas historias de suspenso, utilizando elementos del cine negro, hasta culminar en la creación de *Kuroi fubuki* (*Black Blizzard*) un manga de cien páginas que trata sobre un pianista acusado de asesinato que huye en una tormenta de nieve. Para transmitir el estado psicológico de los personajes, o la tensión en momentos específicos del relato, Tatsumi experimentó con líneas expresionistas, distintos



planos, tamaño de viñetas y diagramación. El libro se publicó en 1956 y Tatsumi lo consideró el epítome de su nuevo estilo. En el documental "Tatsumi" (2011, Khoo), el mangaka explica: "Mi mayor goce es inventar historias. Es una oportunidad para redescubrir y entrar a mundos desconocidos. Un manga está terminado al 70% cuando la historia se define. El otro 30% es divertido de dibujar. Pero mi ideal no es tanto desarrollar las historias, sino dar vida de forma apasionada a las imágenes que brotan espontáneamente de mi mente"

MANGA QUE NO ES MANGA

Tatsumi acuñó el término "gekiga" (imágenes dramáticas) a finales de los años 50 para describir el estilo no tradicional de manga que estaba creando. Esta propuesta permitió ampliar las posibilidades que el manga ofrecía y así incorporar géneros como acción, misterio u horror, y con una extensión mayor de cien páginas. Hasta ese punto, los mangas eran pueriles y se les consideraba distracciones inocentes para niños. La incorporación de temas más oscuros, realistas o violentos, representados en un estilo de dibujo más realista y serio, provocó controversia, pues se consideraron como una influencia perniciosa.

En respuesta a las críticas, Tatsumi redactó el Manifiesto Gekiga, y con un grupo de artistas -Masahiko Matsumoto, Takao Saito, entre otros- formó el Studio Gekiga, nombre bajo el cual comenzaron a publicar distintas obras. Estos mangas estaban dirigidos a una audiencia de mayor edad, tenían contextos y personajes más realistas, y en algunos casos prescindían del humor. Una de sus innovaciones fue adaptar el corte paralelo cinematográfico (para el suspense) y el uso extensivo de primeros planos para dividir la acción en varias partes compuestas en una página. Como resultado, se creaba mayor tensión en el drama, lo que llevaba al lector a leer la página a un ritmo más rápido que antes. El rasgo distintivo del manga -las "líneas de velocidad"- fue una innovación necesaria por la urgencia de la acción. La agrupación se disolvió rápidamente, pero transformó el manga y generó interés en las editoriales.

El gekiga tuvo un gran impacto entre trabajadores urbanos jóvenes con escolarización mínima, y posteriormente también entre estudiantes y activistas universitarios. A principios de los 60s, la cultura japonesa y el mercado de alquiler de



「キャーツ」川の中から浮かび上がったその顔は!! おそろしい伝説に、いろどられた温泉地に起る奇怪なる事件……。(「谷底館の人々」より)

mangas cambiaba a medida que el país se volvía más rico. Tatsumi continuó escribiendo historias oscuras y entintadas, inspiradas en películas de acción y basadas en sus observaciones de la sociedad y cotidianidad. Sus relatos eran críticos y lúgubres, entrelazaban los efectos de la guerra con problemas económicos y clases sociales, mundos psicológicos, trabajo y desviación sexual, entre otros; haciendo visibles las vidas marginalizadas en los lados oscuros del Japón. En *Hell*, un hombre relata sobre la devastación de la bomba atómica en Hiroshima, develando que los infiernos personales también pueden ser la culpa y la vergüenza. *Good-bye* es la historia de una trabajadora sexual que se despidió del amor en su vida (un soldado norteamericano), y de la esperanza y posibilidad de tener una vida fuera de la pobreza y la soledad. *Querido Monkey* trata de un trabajador de fábrica que, en su alienación de la sociedad, solo logra vincularse con su mono mascota, aun cuando este le da la espalda.

UNA VIDA ERRANTE

En 2008, Tatsumi publicó *Una vida errante*, su autobiografía y obra emblemática que ganó los prestigiosos premios Tezuka (2009) y Eisner (2010). Cuenta en primera persona su historia de vida, entrelazando con sucesos socio históricos japoneses y mundiales y con su crecimiento y desarrollo profesional. En esta obra, el lector comprende cómo y por qué Tatsumi necesitaba contar historias a través del dibujo y por qué el gekiga era el mejor medio para hacerlo. Para situar las historias en contexto, intercalaba extractos de las revistas o mangas en las ilustraciones, retratos realistas de personajes, de un modo a la par sofisticado y sencillo. Hiroshi, el personaje principal de la autobiografía y de muchas historias breves, es el alter ego gekiga. De este modo, Tatsumi reemplaza el protagonismo en la sociedad de intelectuales, políticos y elites económicas por el de las preocupaciones e injusticias que experimentaba la clase trabajadora.

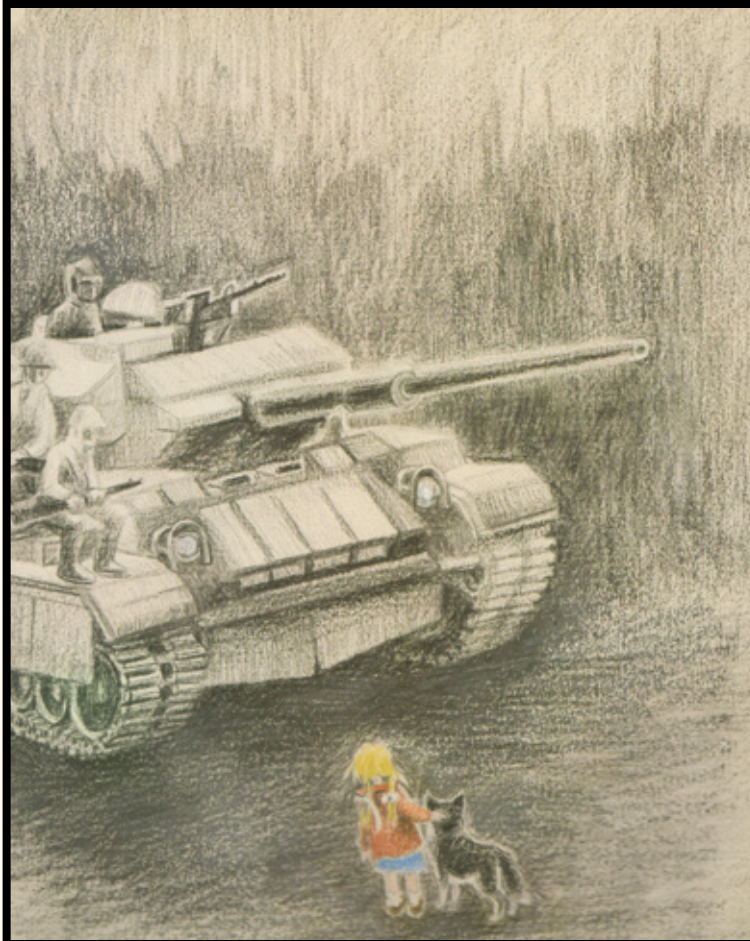
Los personajes que escoge mostrar siempre son mundanos, pobres y comunes. Ya sean trabajadores en acero, trabajadoras sexuales, trabajadores en los desagües o mangakas, todos son antihéroes sin esperanza ni finales felices. Tatsumi ha sido reconocido como uno de los pocos artistas de mangas que se enfocaron en contar sobre la difícil situación que la clase baja experimentaba en las urbes japonesas durante el crecimiento de la burbuja económica en Japón.

En *Una vida errante* descubrimos que el gekiga no sólo fue el resultado de su pasión artística por expresar y experimentar con estilos y lenguajes visuales del cine de forma creativa, o que su único empuje era un interés por innovar. También muestra de que forma el trabajo en torno al gekiga le permitió analizar las condiciones socioeconómicas de su país y participar en la revolución contracultural mundial.

Ximena Galdames es educadora de párvulos, docente de la Universidad Diego Portales y PhD en Estudios de Primera Infancia.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE LA PIEZA SECRETA:



La guerra en la literatura infantil



Proyecto financiado por el Fondo Nacional del Libro y la Lectura, convocatoria 2021, Región Valparaíso, y el Programa de Apoyo a Organizaciones Culturales Colaboradoras



Centro Chileno
Nórdico de
Literatura Infantil