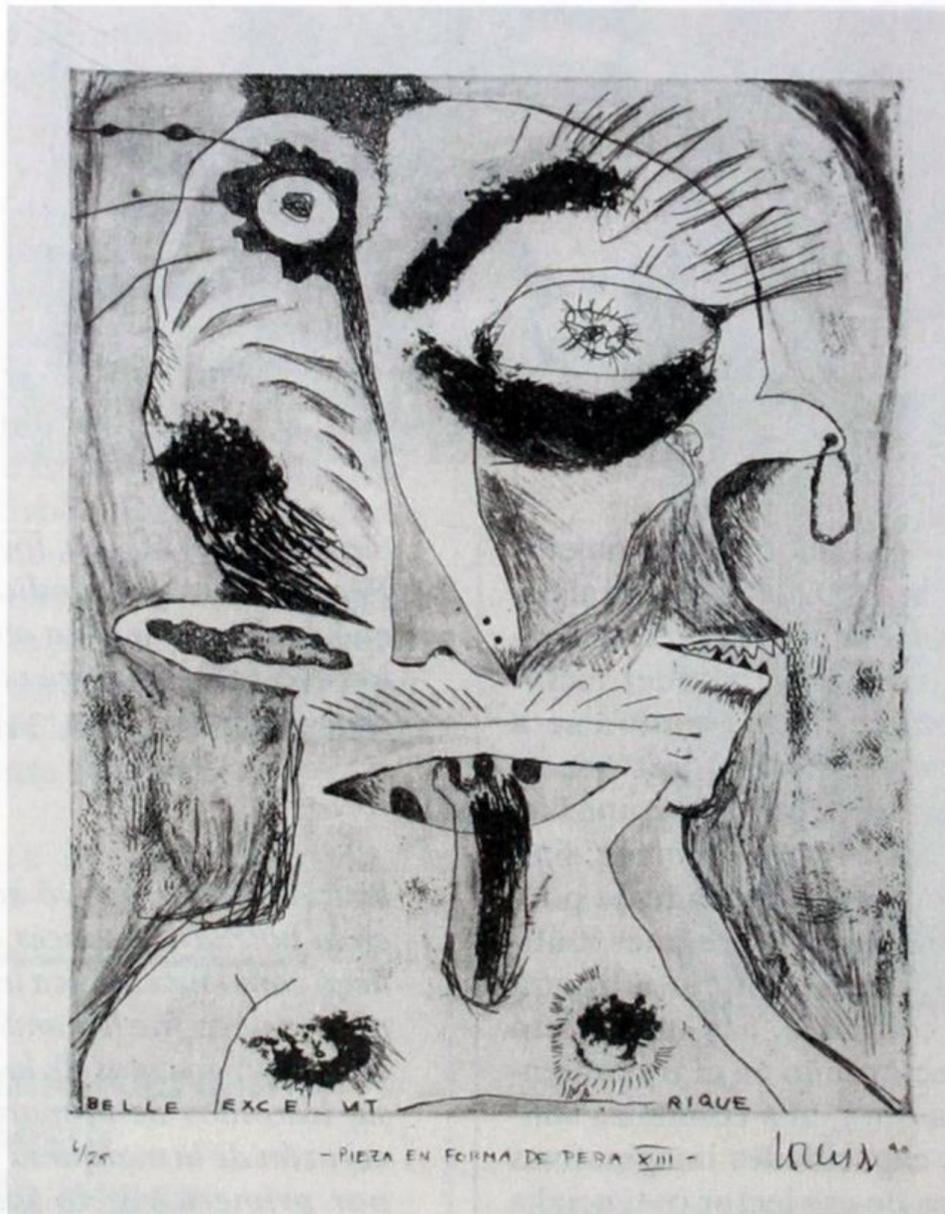


de él se deriva nos ayudan a lograr esto. Nos ayudan a establecer la relación implícita entre el autor y el lector (niño) en la historia, ver cómo se crea esa relación, y a descubrir el (los) significado(s) que presenta. Naturalmente, esta comprensión puede llevarnos más allá de una apreciación crítica del texto y conducir a otra actividad esencial de quienes se dedican a los libros para niños: mediar entre los libros y sus lectores, no sólo para que los libros sean mejor apreciados individualmente por los niños, sino para ayudar a los niños a convertirse en lectores literarios”¹.

partir. Yo sé cuando perciben la ternura de las manos que los tocan y sé cuándo se dan cuenta de la indiferencia. ¿Cómo voy a dejar que partan si ellos no quieren hacerlo?” (pág. 18).

Siguiendo a Chambers, “el tono de voz, el estilo en general, crea la imagen del lector implícito [...] Los autores tienden a buscar ese foco intenso colocando en el centro de la historia a un niño a través del cual vemos y sentimos todo”².

En *La botella azul* el tono de la voz y el estilo está muy cerca del imaginario del niño lector: los objetos tienen vida, como lo tienen para el niño



El lector que *La botella azul* reclama es un lector niño sensible no sólo al lenguaje poético, sino a una actitud poética frente a la vida. Un lector que valore la capacidad que tiene Miguel José de transformar los objetos viejos y olvidados en cosas vivas; la capacidad de buscarle el alma a las cosas y devolverles la vida. Un lector niño que comprenda el alcance de las palabras de Miguel José cuando dice: “Yo sé cuando mis tesoros quieren

en el territorio del juego. Allí, las marionetas, los portarretratos, los juguetes adquieren vida a través de la mano amorosa de Miguel José. Luego, hay un cambio de narrador: de la tercera persona pasa a la primera; Miguel José toma la voz y comienza a narrar lo que le pasó allá en el mar con sus amigos. Allí, el lector se “mete” de lleno en el punto de vista del niño y comparte con él su aventura en el mar, sus miedos y su tragedia.

La botella azul es una historia que canta a la amistad y a las relaciones humanas basadas en la confianza y en el amor. Esta pequeña obra comparte el estilo, el lenguaje y el universo de los demás libros de Gloria Cecilia Díaz. Toda su narrativa dirigida a los jóvenes lectores tiene por lo general a los niños como protagonistas y como motivo central la calidad de las relaciones humanas. Esto puede verse en *El sol de los venados*, novela cuya protagonista es una niña de diez años a quien le toca sobreponerse a la muerte de su madre; en *Óyeme con los ojos*, en la que explora las vivencias de un niño sordo; *El valle de los cocuyos*, obra que recibió en 1985 el premio El Barco de Vapor, y una muy divertida: *La bruja de la montaña*, en la que un grupo de brujas logran convencer a una de ellas de tomar clases de vuelo en escoba, antes que cometer la atrocidad de cortar los árboles del bosque para poder aterrizar bien.

En general, la obra de Díaz comparte tanto esta calidad humana como un estilo muy cercano a la poesía, sobre todo por la sensibilidad de sus personajes y la manera particular de mirar el mundo.

BEATRIZ HELENA
ROBLEDO

1. Aidan Chambers, *El lector en el libro*. Tomado de *Un encuentro con la crítica y los libros para niños*, Caracas, Parapara-Clave, Banco del libro, 2001, pág. 97.
2. *Ibid.*, pág. 101.

La imaginación disparada

Kataplum plam pluff

Luis Darío Bernal Pinilla

Editorial Alfaguara, colección Infantil, Bogotá, 2002, 79 págs.

Tres cuentos componen el libro *Kataplum plam pluff* de Luis Darío Bernal Pinilla. El primero es el que le da el título a la obra y narra los

intentos que hacen dos niñas, Angie y Paula, para salvar a Heufife, una estrella fría, de una muerte segura, y a la vez salvar a América de un terrible calentamiento por la desaparición de aquélla.

Todo comenzó cuando la estrella se tomó unos tragos con el cometa Halley, se emborrachó y lanzó unas gotas de líquido cósmico sobre la tierra, con tan mala suerte que le cayeron a Palmera Rosada. Este líquido la hizo crecer a una velocidad increíble hasta llegar al cielo e hizo crecer también al hijo de Palmera, Coco, quien se vuelve tan gigante que parece el décimo planeta del sistema solar. Toda la luz de Heufife quedó atrapada en el cuerpo de Coco.

gedia. La palmera les responde que se desprenderá de su hijo para salvar a la estrella y a todo el continente. Por otro lado, las constelaciones son convocadas a petición de la misma Heufife y, después de deliberar, se aprueba el plan de bajar a Coco a la tierra. Todo parece controlado hasta que sucede la catástrofe. Nube 1945 huye de una explosión atómica y se derrite, lo que provoca la caída de Coco. Después de una gran angustia los comandos de huracanes logran desviar a Coco de tal manera que caiga en el océano, donde, al partirse en pedazos, forma las islas que hay en el mar Caribe.

Aunque a primera vista puede parecer un poco reforzada la selección de los personajes: palmeras,

que les da vida a los objetos, volviéndolos personajes. Guardadas las diferencias, sobre todo en el estilo y el manejo del lenguaje, es lo mismo que hace más de dos siglos hizo Hans Christian Andersen con gran maestría, al darle voz hasta a los objetos más minúsculos, como una aguja de zurcir, una pelota o un trompo.

Bernal Pinilla está lejos de las imágenes poéticas de Andersen, pero sí logra armar una trama que mantiene la atención del niño lector, al tratar de descubrir de qué manera, finalmente, se van a salvar la estrella, Coco y América. La acción que mueve el relato está combinada con diálogos y descripciones cortas que lo convierten en un cuento ágil con un ritmo rápido. Veamos un ejemplo:

Palmera Rosada se desmayó. Las estrellas gritaron. Las nubes lloraron. A Luna, aterrorizada, se le corrió el maquillaje. Sol, quien ya comenzaba a roncar, tuvo una súbita aparición que ningún científico pudo explicar, causando desajustes en su sistema. [pág. 24]

Coralito constituye el segundo cuento de este libro. Coralito es un barco de vela que decide aprovechar la ausencia de su dueño para realizar un sueño que ha tenido siempre: viajar a conocer Bogotá. Una vez en alta mar es envuelto por un remolino y se hunde, quedando su vela volteada hacia el interior del mar. Sigue viajando así hasta que es atacado por un tiburón que confunde la vela con la aleta de un pez. Coralito se arma de valor y enfrenta al tiburón hasta hacerlo huir. Luego se encuentra con unos delfines que se habían escapado del acuario y decide acompañarlos para rescatar a la abuela y a la mamá de uno de ellos. En el viaje hacia el acuario cae, en compañía de una delfina, Melodía, de quien se enamora, en la boca de la ballena Lucrecia. Pero como Lucrecia es una ballena beoda, se ven en apuros, pues no despertará de la borrachera sino en mucho tiempo. Finalmente son rescatados por los otros delfines que le hacen cosquillas a la ballena y la hacen estornudar. Luego llegan hasta el acuario y logran resca-

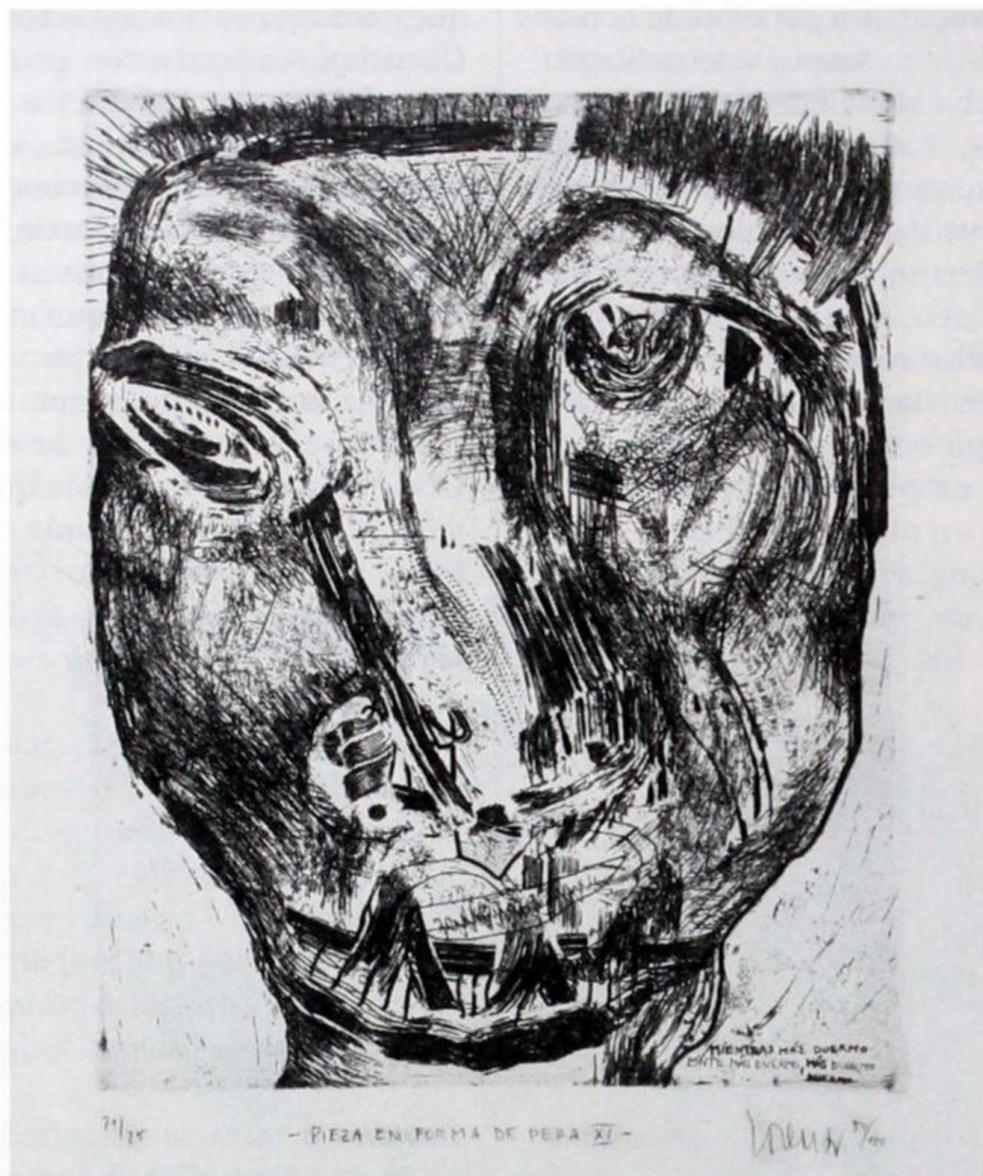


Desde ese momento comienzan los intentos de las dos niñas para salvar la vida de la estrella, hasta que logran enviar a Mirage con una nota a Palmera Rosada contándole la tra-

cocos, aviones Mirage, nube 1945 (clara alusión a la bomba atómica), Osa Mayor, ciclones, etc., mirada más detenidamente, ésta responde a la tradición de la literatura infantil

tar a la mamá de uno de los delfines, mas no a la abuela, que había muerto de tristeza.

do este trabajo y se ha hecho amigo del viejo ascensor. Todo va bien hasta que un día deciden modernizar a



Éste es un relato de aventuras estructurado sobre el esquema del viaje del héroe. En este caso el héroe es un barco velero, el más veloz de la bahía, que no sólo logra vencer a los enemigos que se encuentra en el camino, pasa la prueba en el mar, sino que salva a los delfines del acuario. Quizá lo que no convenza mucho sea la facilidad con que Coralito se olvida de la razón por la cual salió a alta mar—su deseo de conocer Bogotá—y se involucra en la tarea de salvar a los delfines. La motivación que tuvo para irse resulta un poco forzada o, más bien, desligada de las necesidades intrínsecas del relato y queda como un pretexto para poder hacer que Coralito parta.

El último relato tiene como título *Frasquito y su sueño de navidad*. Frasquito es un ascensor antiguo de elegantes rejas y rectangular ojo de vidrio. Es manejado por don Juan, quien ha estado toda la vida hacien-

Frasquito y jubilar a don Juan. El ascensor entra en una profunda depresión y deja de funcionar hasta que trama algo para la noche de Navidad. Cuando llega el momento esperado, Frasquito arranca a toda velocidad hacia arriba:

¡Un nuevo Frasquito surcaba los cielos! La fricción del ascenso y el frío de la atmósfera lo transformaron. Perdió sus esquinas y sus paredes se hicieron transparentes. Su interior despedía una rojiza luminosidad. Semejaba un barrilito de mermelada de frambuesa. [pág. 68]

Estos tres cuentos se sostienen por el argumento, el cual se resuelve más que todo en la acción, ya sea la acción de la aventura, como en el caso de *Coralito*, o ya en el operativo montado para salvar a la estrella y luego a Coco. Pero a nivel del teji-

do del lenguaje son textos muy simples y fáciles, que requieren poco esfuerzo del pequeño lector y que estarían más cercanos a lectores poco competentes que apenas se inician en el camino de la lectura literaria y que se ubican apenas en el nivel del argumento.

Por otro lado, encontramos una sutil intención de demostrar en los tres relatos la importancia que tienen la amistad y la solidaridad. Eso es válido, claro está, pero la intención es tan obvia que parece forzar el relato hacia esa demostración. Por ejemplo, en *Coralito* todas las acciones que ocurren antes del gesto solidario del velero con sus amigos delfines están dirigidas a consolidar una amistad que le permita ofrecer sus “servicios” para salvar a la abuela y la mamá delfín.

En *Kataplum plam pluff* se diluye el conflicto rápidamente gracias a la bondad de la madre, quien se sacrifica por su hijo, y después gracias a la solidaridad de los comandos de huracanes. Hay un exceso de bondad y buenos sentimientos que vuelve algo artificial el relato y se pierde verosimilitud.

Por otro lado, aparecen demasiadas alusiones al alcohol que —a mi parecer— resultan innecesarias y sí pueden dejar en el pequeño lector un mal sabor frente a ciertos comportamientos o, por el contrario, una lección de moralidad: emborracharse trae secuelas que a veces pueden ser fatales. Como el caso de la estrella que deja caer ese líquido cósmico sobre Palmera Real debido a que se tomó unos tragos de más. O la ballena Lucrecia, que casi deja atrapados en su vientre a Coralito y a Melodía debido a una gran borrachera.

Detrás, quizá, esté la noción de niñez de Bernal Pinilla, que permea su creación literaria dirigida a los pequeños lectores. Es como si dijera: niños, les voy a contar una historia que a la vez que los va a divertir les va a dejar el mensaje de la amistad y solidaridad que debe existir entre los amigos y quienes se quieren y una lección de cómo deben comportarse. Y la verdad es que la literatura deja huellas más profun-

das en el interior de los lectores, mucho más profundas que mensajes explícitos o buenas intenciones.

BEATRIZ HELENA
ROBLEDO

Vuelve y triunfa Triunfo

Los besos de María

Triunfo Arciniegas

(ilustraciones: Sandra Ardila)

Editorial Alfaguara, colección
Alfaguara Infantil, Bogotá, 2002,
88 págs.

El libro *Los besos de María* reúne nueve cuentos del escritor pamplo-nense Triunfo Arciniegas dirigidos a lectores jóvenes que quieran divertirse con las picardías y aventuras de los más insólitos personajes. Encontramos en estos relatos piratas terribles, niños ingeniosos, como Pedro Lucas, quien rescata una moneda que ha caído en el sombrero de un mendigo a través de una serie de trueques; una princesa enamorada de un sapo; María, quien reparte los besos que su novio le ha dejado antes de ir a la guerra; la loca Irene, que también regala besos, pero en las esquinas de Bogotá y al primer transeúnte que pase; un vendedor de sombras que resulta un estafador; sirenas locas que cambian sus colas por piernas para poder bailar; una gallina que trota y corre en los hipódromos y que tiene un serio problema de personalidad; y hasta tres botones que terminan en las camisas de tres personajes diferentes, quienes se transforman totalmente por el hecho de adquirir y llevar el botón.

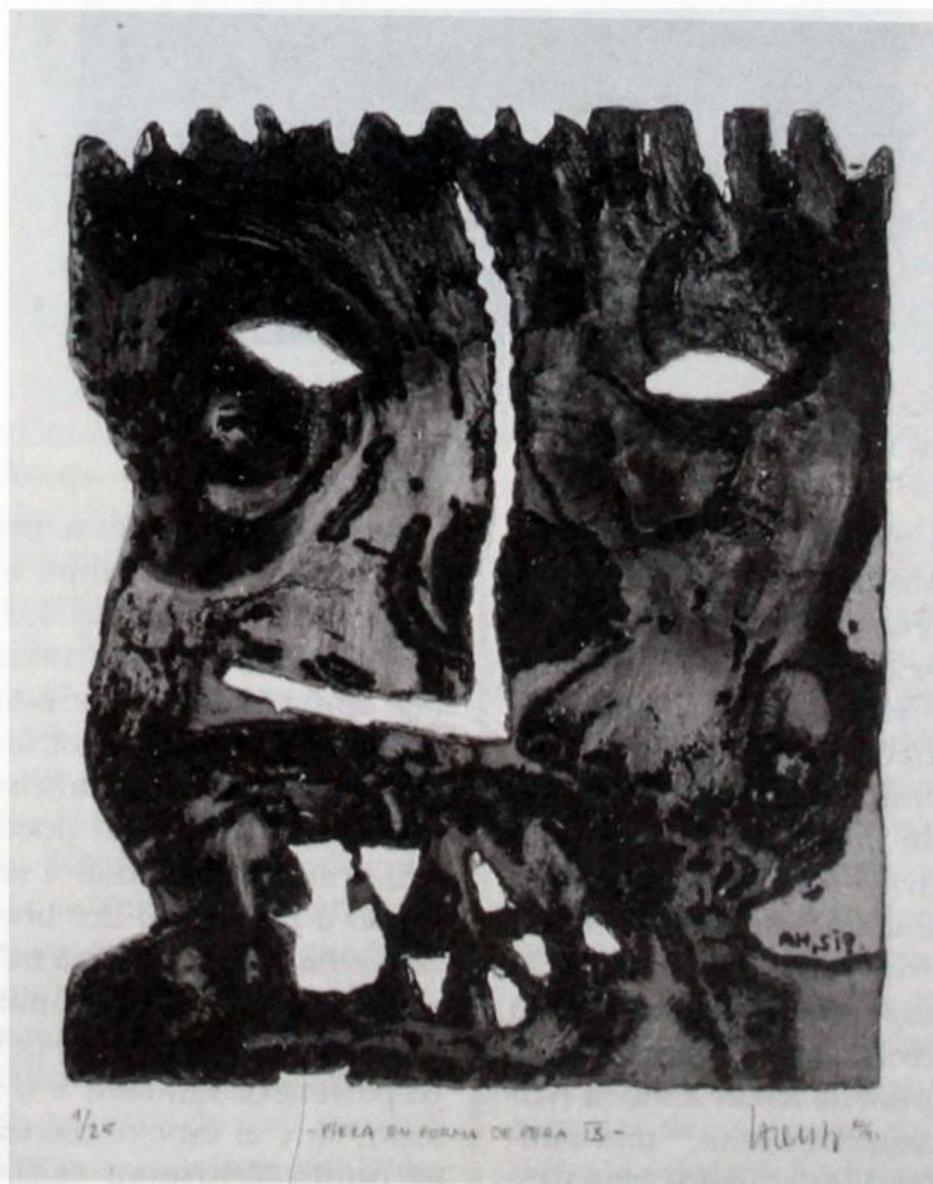
Son relatos ágiles en donde hay humor, desenfado y sobre todo una gran imaginación que rompe con todas las convenciones y se acerca a la imaginación infantil. En *Jonás, el pirata que se quedó del barco*, el recurso más utilizado para caracterizarlo es la hipérbole:

Era terrible ese pirata. Su cabeza brillaba como bola de billar. De la oreja izquierda le colgaba una argolla de oro macizo. Las tres heridas de cañón que adornaban su pecho parecían rasguños si se comparaban con el remiendo de la pierna. Sus brazos, gruesos troncos repletos de tatuajes, exprimían al enemigo como si fuese una naranja y, en las parrandas, quebraba los toneles de vino como si fuesen huevos. Con sus manos desnudas podía atrapar un cocodrilo. Era terrible, era un pirata. [pág. 11]

Todo lo que hace Jonás es exagerado y lo que pasa a su alrededor también. La furia del pirata por no encontrar a su novia, una cartagenera, Perica Lunares, es tan grande que hace arrodillar a los habitantes de miedo y agrieta las murallas.

camisa, pues están cansados del agua fría y de las cosquillas del jabón y la aguja se quiebra por coser un tejido demasiado grueso para ella, tan fina. Todos, botones y aguja, salen al mundo y viven una serie de aventuras. Arciniegas hace uso aquí, además, de un recurso proveniente del juego dramático: los botones, una vez desprendidos de la camisa, se transforman en diferentes personajes con distintas funciones. Por unos días fueron boca y ojos de una muñeca de trapo; luego fueron una constelación en lo alto del cielo; después se pegaron a un abrigo negro y se aburrieron de asistir a los entierros; más adelante fueron felices en la corbata de un payaso. Cada uno termina en la camisa de un señor diferente, hasta que finalmente se vuelven a encontrar por pura casualidad.

En *La moneda de Pedro Lucas* lo que hace Arciniegas es echar mano



En *Juego de botones* hay un claro intertexto con el cuento de Hans Christian Andersen *La aguja de zurcir*. Los botones se desprenden de la

de la estructura de un encadenado: Pedro Lucas pide uvas frescas, y a cambio le piden una taza de café, pide el café, y a cambio le piden un