

AÑO IV  
Nº77



# ZURAMERICA

ediciones & publicaciones

DIECINUEVEMILLONES

OTOÑO 2023 - MAYO, VIERNES 19

**El valor de los cómics como herramienta pedagógica**

**¿Qué hace que un libro sea un clásico?**

LIBROS:

*Fulguraciones*

de Álvaro Larco

*Gol que no se celebra... no vale*

de Nicolás Sánchez

*Oink*

de Paul Seaquist



Ovni stop...



Estimados lectores y lectoras:

Muy contentos de encontrarles nuevamente y de ofrecerles este Boletín el que, junto con las rúbricas más que habituales, contiene un artículo con muchísima información sobre los llamados “cómic” y su valor como instrumento pedagógico, esto es, como medio educativo en los distintos ámbitos del saber. Otro, más breve, entrega algunas digresiones sobre la cuestión, ya muchas veces discutida, sobre lo que es un “clásico” literario.

Completan este número presentaciones y comentarios sobre tres de nuestras publicaciones. Son los libros de relatos *Fulguraciones*, de Álvaro Larco; *Gol que no se celebra... no vale*, de Nicolás Sánchez Valdés y *Oink*, de Paul Seaquist.

Con nuestro mejores deseos de excelentes lecturas...

*El editor de Zuramérica*

# Frases

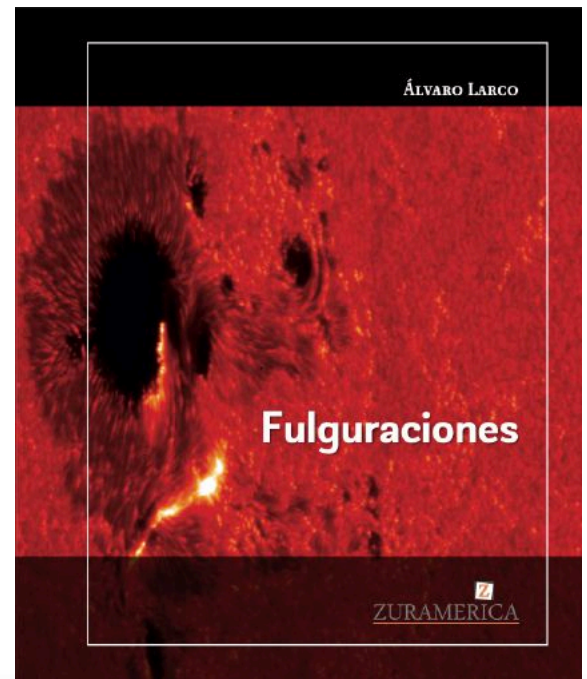


“La gente sincera suele tener pocos amigos”

Herman Hesse  
1877-1962

# Libros

El primer cuento de *Fulguraciones* se inicia con la muerte de un vecino durante la infancia del protagonista. El último de los doce relatos que componen el libro, narra la desesperada muerte de su padre debido a una asfixia. El protagonista de *Fulguraciones* es el narrador en primera persona y los personajes son sus familiares: hermano, padre, madre, esposa e hijos, cada uno de los cuales está presente en dos o más cuentos generando conexiones entre los distintos relatos. Los cuentos se ordenan cronológicamente, comenzando en la niñez del protagonista y finalizando cuando han pasado cinco décadas. El hilo conductor de *Fulguraciones* es la muerte, la cual atraviesa el texto de principio a fin y es la temática principal de cada uno de los relatos. Hacia la mitad del libro se ubica el cuento que narra el fallecimiento del hermano, durante un procedimiento cardiológico de bajo riesgo denominado Fulguración. El sorpresivo evento marca la existencia del protagonista quien incorpora la muerte como un pensamiento recurrente que lo atormenta cuando finalizan vidas cercanas a la suya, no solo la del hermano y el padre, también el perro gigante que cambió de carácter, la nana que lo malcrió durante la niñez y el sauce que plantó irreflexivamente en la entrada de la casa. Cada pérdida es una fulguración, un evento lacerante que lleva al narrador al rechazo de la muerte y a la no aceptación de su destino...



[COMPRARAQUÍ](#)

## **FULGURACIONES**

Álvaro Larco

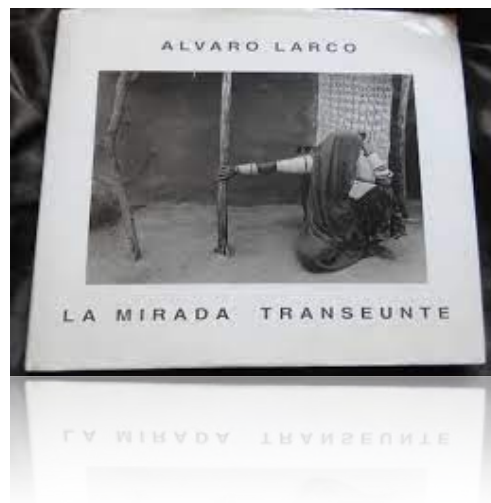
# 6-22 Colección: **Cuento**

16 x 19 cm / 102 páginas

978-956-9776-27-4

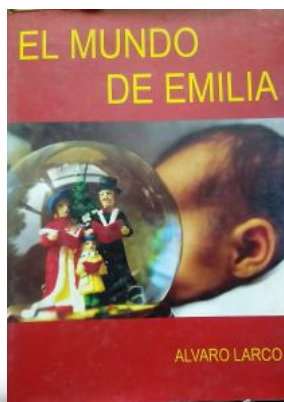
2022, septiembre

\$ 16.500.-



Las fotografías del doctor Larco se caracterizan por el uso de técnicas tradicionales y nula intervención sobre el negativo; su temática gira en torno a situaciones espontáneas que ocurren en espacios públicos de variadas regiones del mundo. En los ocho años que lleva su carrera como fotógrafo, ha ganado cerca de 60 premios en distintos certámenes tanto nacionales como internacionales.

-SAVALnet



#### **Crítica, prensa y medios:**

Fulguraciones: Cuentos de una vida de pérdidas, BIOBIO, Ezio Mosciatti [ver](#)

PREMIO ALTAZOR 2002 *Fotografía*, [ver](#)

“Médico lanza libro de fotografía artística”. SAVALnet *Mundo médico*, abril 2003 [ver](#)

MEMORIA DE TÍTULO *Universidad de Chile Escuela de Periodismo*, Rafael Albarrán, noviembre 2002 [ver](#)

CENTRO NACIONAL DE ARTE CONTEMPORANEO [ver](#)

**Álvaro Larco** nació en 1965. Se tituló de médico en la Pontificia Universidad Católica de Chile y desde entonces ha ejercido su profesión ininterrumpidamente. Entre 1995 y 2004 incursionó en fotografía de manera autodidacta realizando una inesperada trayectoria que lo llevó a exponer de forma individual en el Museo Nacional de Bellas Artes y el Museo de Arte Contemporáneo y a obtener el Premio Altazor de las Artes Nacionales en 2002. Desde 2016 y también de forma autodidacta, comienza a escribir breves relatos. En 2019 realiza el Diplomado en Escritura Creativa de la Universidad Diego Portales y posteriormente talleres individuales con escritores nacionales. En 2021 concluye su Ópera Prima, el libro de cuentos titulado *Fulguraciones*.



# El valor de los cómics como herramienta pedagógica

Si aceptamos que estamos inmersos en una cultura de la imagen, ¿por qué no darle, al fin, a este medio la importancia que se merece?

Se suele decir que una imagen vale más que mil palabras, pero ¿por qué elegir entre una u otra cuándo se pueden tener ambas? ¿No será mejor una imagen acompañada de palabras? Eso, precisamente, son los cómics.

Al fin y al cabo, hay numerosos estudios que defienden los innumerables beneficios que tiene el lenguaje visual de los cómics. Tal vez no sean cómics, sino dibujos animados (aunque también tienen una versión en papel), pero quien se atrevería a afirmar que no se aprendía historia con *Érase una vez el hombre* o biología con *Érase una vez la vida*.

A pesar de que poco a poco se han ido liberando del estigma que los marcaba como infantiles, frívolos o simples, todavía queda mucho camino por andar en el uso de los cómics como herramienta pedagógica. En una entrevista, el experto Álvaro Pons decía: «La utilización educativa del cómic es tan amplia como inexplorada. Más allá de los clásicos usos del cómic como iniciación a la lectura, existen aplicaciones directas como material de apoyo y estudio en Historia, Humanidades o Ciencia». En el mundo anglosajón, que nos lleva algo de ventaja en este sentido, hace tiempo que se están dedicando estudios al tema, como por ejemplo *With Great Power Comes Great Pedagogy: Teaching, Learning and Comics*, donde se describen diferentes usos pedagógicos del género así como distintas experiencias de aula.

Como la cuestión es tan extensa y compleja que sobrepasa los límites de un simple artículo, simplemente nos limitaremos a exponer algunos usos concretos de los cómics como herramienta pedagógica, puntuales, sí, pero que muestran su enorme potencial. Vaya por delante que en todo momento nos referimos a la lectura de cómics y no a la creación, algo que también daría para hablar largo y tendido.

## Fomento de la lectura

---

Uno de los errores más extendidos es pensar que los cómics son una lectura infantil o elemental, como si leer cualquier título, independientemente de la temática o la edad a la que vayan dirigidos, fuera equivalente a leer, por decir algo, a *Geronimo Stilton*. El argumento es que la imagen ayuda a facilitar la comprensión del texto, cuando precisamente debería ser al contrario: la unión de texto e imagen configuran un nuevo lenguaje, mucho más rico, complejo, con posibilidades que no podrían tener por separado.

Incluso los grandes maestros del género caen, aunque sea de forma inconsciente, en esta apreciación errónea. En una entrevista Francisco Ibáñez, el padre de Mortadelo y Filemón, comentaba que «el cómic es el primer escalón hacia la gran literatura». Esta afirmación puede parecer una defensa de los cómics pero esconde el prejuicio de situar a los cómics en un escalón por debajo de la literatura. Independientemente de que se dé o no el salto a la literatura tradicional, la que no tiene imágenes, los cómics fomentan la lectura, facilitada, aunque sea en un primer momento y en obras más elementales, por el apoyo de la imagen.

El fomento de la lectura hay que intentar hacerlo lo antes posible. Es positivo que los niños entren en contacto con libros incluso antes de que hayan aprendido a leer. Aquí los cómics son valiosos, porque existen títulos que prescinden por completo del texto y permiten a los niños reconstruir la historia simplemente observando lo que ocurre en las viñetas y enlazándolas. Pero eso no significa que no se puedan usar para fomentar la lectura en colegios o institutos aunque el niño nunca haya tenido contacto con este medio. Lo más importante es encontrar el libro adecuado, que se adapte a la edad y a los intereses de la persona a la que queramos enganchar a la lectura (también hay que evitar que sientan que estamos intentando que lean algo demasiado infantil).

## Lengua y literatura

---

Esta es la materia con la que parece que los cómics se encuentran más vinculados, aunque hay que empezar recordando que el fomento de la lectura no es una labor exclusiva de este ámbito. La relación entre cómics y literatura viene de muy atrás y puede volverse tremendamente compleja. Un ejemplo incipiente lo encontramos en 1975 de la mano nada más y nada menos que de Julio Cortázar. Se trata del curioso experimento *Fantomas contra los vampiros multinacionales*. Otro ejemplo más moderno sería la segunda parte de *El club de la pelea*. Su autor, Chuck Palahniuk decidió que la segunda entrega del libro que le lanzó a la fama tendría la forma de novela gráfica. En ella, Palahniuk ejerce de guionista, pero el dibujo corre a cargo de otra persona. Lo que demuestran estas obras, y muchas más que se podrían mencionar, es que la supuesta separación entre cómics y literatura no es tan tajante como se podría pensar.



Dicho esto, si entendemos los cómics como un acto de comunicación, desde un punto de vista semiótico, no solo se podría analizar el lenguaje como instrumento comunicativo sino también la imagen y todos los elementos que entrelazan ambos ámbitos, como pueden ser los bocadillos. Entendido en su globalidad, una novela gráfica daría para desarrollar conceptos como el del lenguaje no verbal, variedades lingüísticas, registros, adecuación, elementos de la comunicación, etc. Pero es que si entendemos esa misma novela gráfica como una narración, se ponen sobre la mesa todos esos componentes que unen a la literatura con cualquier disciplina que narre una historia, como el cine o los videojuegos. No nos dejemos llevar por la supuesta comodidad comunicativa de las imágenes (digamos supuesta porque muchas veces son más difíciles de interpretar que un texto), elementos como narrador, personajes, espacio o tiempo pueden ser infinitamente más complejos en una novela gráfica que en una que tenga solo palabras.

Por otra parte, los vínculos con la literatura se han puesto claramente de manifiesto en los últimos años. Hay dos tipos de novelas gráficas que se relacionan directamente con la literatura: las versiones o adaptaciones de obras literarias y las que desarrollan biografías de escritores. Existe un artículo de 2013 sobre escritores que se convertían en personajes de cómic. En aquel momento, tratando de recoger todo lo que se conocía, mencionando once



obras. Desde entonces ha habido tal proliferación de obras de este temática que ya no es posible mencionar todo lo que existe. Para hacerse una idea, de Federico García Lorca había entonces una novela gráfica y en este tiempo se han publicado cinco novelas más. Y con respecto a las adaptaciones de obras literarias, se han hecho como tres o cuatro veces más. No es algo precisamente nuevo. Entre 1982 y 1986 la Editorial Larousse lanzó una colección de adaptaciones titulada *Maravillas de la Literatura*, con dibujo a cargo de Chiqui de la Fuente. Una colección más actual, que puede ser interesante para alumnos interesados en el manga, es la de la editorial Herder, que adapta a este tipo de formato una gran cantidad de obras clásicas.

## Inglés

---

Para alguien que esté aprendiendo inglés, un texto en prosa puede ser algo realmente abrumador, como un muro de palabras imposible de franquear. Los cómics, sin embargo, pueden convertirse en un salvoconducto que nos permita acceder a la comprensión del texto. La clave está en dividir ese muro en fragmentos mucho más pequeños y más manejables, y apoyar su comprensión en imágenes. La conexión entre estas y las palabras puede ayudar a ampliar el vocabulario con más rapidez.

Una crítica dirigida a esta herramienta es que el nivel de lectura que genera es demasiado bajo. Pero resulta que esto no es cierto. Según el especialista en lectura en voz alta Jim Trelease, para convertirse en lectores competentes, las personas deben dominar un conjunto de aproximadamente unas 5.000 palabras más raras o que aparecen con menor frecuencia en una conversación. Según un estudio realizado por Hayes y Athens, en las novelas para adultos estas palabras aparecen, de media, unas 52 veces por cada 1.000 palabras, mientras que en los libros de cómics aparecen 53 veces por cada 1.000 palabras. En consecuencia, los cómics no reducen la adquisición de vocabulario en los lectores jóvenes, pero sí brindan apoyo gráfico, historias rápidas y atractivas, al tener menos texto. Es decir, que pueden ser tan desafiantes como una novela en prosa en términos de nivel y habilidad de lectura, pero, puesto que están divididos en partes, son mucho más accesibles para los lectores reacios y los estudiantes que aprenden inglés.

Como en el fomento de la lectura, aquí lo importante es que la historia sea atractiva y que esté enfocada a la edad y al nivel lingüístico. En FluentU hay una lista de quince cómics para aprender inglés, ordenados por nivel. Por supuesto están presentes las tiras cómicas cortas, que concluyen una historia en dos o tres viñetas, como *Calvin and Hobbes*, *Garfield* o *Peanuts*. Otra opción es usar webcomics, que permiten leer con facilidad y gratuitamente una gran cantidad de material. Plataformas interesantes son Read Comics Online, Comixology o Webtoons.

## Historia

---

Si hay una materia que se preste más al trabajo con cómics y donde más se hayan desarrollado experiencias, esa es la historia. A poco que se busque, hay infinidad de recomendaciones de novelas gráficas de temática histórica. En *Academiaplay*, por ejemplo, recomiendan 21 cómics para aprender historia, aún más en *Xataka* 30. Aunque los mejores trabajos, por ser páginas específicas, son *Historia y Cómics* y *Tbo en clase*. Lo habitual es encontrar una mezcla de cosas revueltas, de propuestas y, si tienes suerte, tal vez entre ellas encuentres una con una temática que te interese. Lo bueno de estas dos páginas es que organizan las novelas gráficas por periodos históricos e incluso, en el caso de la primera, la divide en *Historia de España* e *Historia Universal*. Además cuenta con un apartado de propuestas y materiales didácticos que también pueden resultar muy útiles.



## Historia del arte

---

Son también muchas las novelas gráficas que desarrollan una temática relacionada con el arte, ya sea porque sus protagonistas son artistas u obras de arte o porque dan pie a reflexionar sobre esta disciplina. Por supuesto, hay que empezar mencionando la colección de Glénat *Grandes pintores*, que por el momento lleva veinte entregas (es decir, veinte pintores). Otras editoriales se han decidido a publicar libros protagonizados por pintores como Goya, Gauguin, Van Gogh, Rembrandt, Picasso, Monet, Modigliani, da Vinci o Munch. Menos habituales son las novelas centradas en obras concretas, pero también existen, como *El Angelus* de Giroud y *Homs* o *Las Meninas* de Santiago García y Javier Olivares. Por último, hay que mencionar libros dedicados a museos o al arte en general. En este apartado son destacables *El cielo sobre el Louvre* de

Yslaire, *El Perro Bizco* de Etienne Davodeau, *En las horas impares* de Eric Liberge, *Los sótanos del museo* de Marc Antoine Mathieu y *La teoría del arte versus la señora Goldgruber* de Nicolas Mahler.

Una lista sobre cómics de temática relacionada con el mundo del arte no estaría completa sin mencionar a Pedro Cifuentes. Este profesor de Secundaria que desarrolla su labor en Valencia no solo ha destacado por el uso de los cómics en el aula como herramienta pedagógica, lo que le ha valido reconocimientos como el Premio Nacional de Educación para el Desarrollo en 2010, el Premio Materiales Didácticos Comunitat Valenciana en 2011, o el Premio al Profesor Destacado de la Generalitat Valenciana en 2019, sino que también destaca en la labor de dibujante y de creador de cómics de carácter educativo. En concreto, el campo en el que Cifuentes dibuja es la historia del arte. Comenzó su proyecto de dibujar toda la historia del arte en varios volúmenes con una campaña de *crowdfunding* que fue un absoluto éxito, tanto, que la editorial de temática histórica Desperta Ferro le abrió las puertas para que volviera a publicar ese primer volumen y el resto de la colección. Por el momento hay dos: *Historia del arte en cómic. El mundo clásico* e *Historia del arte en cómic. La Edad Media*. La colección promete seguir creciendo hasta llegar a la época actual. Lo mejor es que aunque estamos hablando de un material muy enfocado hacia la enseñanza, por algo está creado por un profesor de secundaria, también puede disfrutarlo toda clase de público que quiera aprender más sobre el tema.

## Filosofía

---

A pesar de ser una materia más abstracta, en los últimos años la filosofía ha demostrado ser un caldo de cultivo más que adecuado para el mundo del cómic. Para los más principiantes, *Filosofía en viñetas*, de Michael F. Patton y Kevin Cannon, explica algunos de los conceptos más básicos de la historia de la filosofía, de una manera atractiva para los más jóvenes, planteado como un viaje en río. Algo un poco más avanzado, pero tampoco demasiado, es *Cómics existenciales*, de Corey Mohler. Este libro, que nació como un webcomic que tuvo bastante éxito, tiene la ventaja de estar compuesto por historias cortas, normalmente de una página, que mezcla filósofos de forma bastante disparatada, aunque tiene la particularidad de que su eje vertebral es el humor. Una pena que

*Action Philosophers*, de Fred Van Lente y Ryan Dunlavey, que va en la misma línea, no esté traducido al español.

Otra colección que puede ser interesante, porque tiene viñetas bastante amplias, con muy poco texto, es *Filosofía para profanos*, de Max, que hace una selección de filósofos bastante libre. También hay que mencionar las versiones manga de Herder que, aunque estén más enfocadas a adaptaciones de obras literarias, también versiona algunos libros filosóficos, como *El Anticristo* o *El capital*. Además, Herder tiene otra colección titulada la otra h, que también trata el tema de la filosofía. Por último, otra opción para profundizar en determinados filósofos puede ser leer novelas gráficas que desarrollan sus biografías, como *Epicuro el sabio* de William Messner-Loebs y Sam Kieth, *Nietzsche* de Onfray y Le Roy, *Camus* de José Lenzini y Laurent Gnoni o *Sartre* de Mathilde Ramadier.

No se puede dejar de mencionar dos cómics de contenido filosófico bastante originales: *Sócrates* de Joans Sfar y Christophe Blain y *Logicomix* de Apostolos Doxiadis y Christos H. Papadimitriou.

## Ciencias

Con una concepción amplia, un libro alucinante y bellissimo es *La línea del tiempo: Ciencia y Tecnología*, de Peter Goes, que recoge los descubrimientos científicos más importantes de la historia, desde la Edad de Piedra hasta la actualidad (este libro es más de ilustraciones que un cómic). Dicho esto, un acercamiento general, se puede hacer a través de sus protagonistas. Al igual que al estudiar literatura se puede poner en el punto de mira a escritores o al hacerlo con historia del arte a pintores, también hay cómics dedicados a científicos. Destaca sobre todo la *Colección de Científicos* dibujada por Jordi Bayarri, que aunque es muy atractiva tiene el inconveniente de estar enfocado a menor edad. No es la única propuesta, desde luego. Los autores Jim Ottaviani y Leland Myrick versionan al cómic la vida de Stephen Hawking. Una versión algo más sintética, porque recoge a científicos y sus descubrimientos desde la antigua Grecia hasta la actualidad, sería *El planeta de las ciencias: Enciclopedia universal de los científicos*, de Antonio Fischetti y Guillaume Bouzard. En este caso, cada científico se despacha con una página de texto y a continuación una página con viñetas.



En biología hay opciones muy interesantes. Especialmente conocido dentro de la divulgación científica en cómics es Maris Wicks. Tiene tres libros publicados en Estados Unidos aunque en español, solo se ha publicado uno, que es *El teatro del cuerpo humano*, una curiosa mezcla entre *Érase una vez la vida* y *Hora de aventuras* o cualquier dibujo animado de Cartoon Network. Además cuenta con un webcómic que, al estar en inglés, puede servir también para practicar el idioma. Centrado en el funcionamiento del cerebro, un libro precioso es *Neurocómic* de Matteo Farinella y Hana Roš. Una extravagancia que sus creadores describen como una aventura de ciencia ficción con un fuerte componente biológico es *The OOBIK*, de Carlos Romá-Mateo y Gerardo Sanz, un cómic publicado por la revista *Principia*.

En física, los cómics logran poner al alcance de cualquiera conceptos tan complejos como la teoría de la relatividad y la física cuántica. Los libros que hay que conocer son *Cuántix: La física cuántica y la relatividad en cómic* de Laurent Schafer e Isabel Soto y *El misterio del mundo cuántico* de Thibault Damour y Mathieu Burniat.

Pero es que ni siquiera las matemáticas, que son pura abstracción, pueden resistirse al cómic, demostrando que este todoterreno puede con cualquier cosa que le pongan por delante. Eso es precisamente lo que consigue *La estadística en cómic* de Larry Gonick y Woollcott Smith. Creo que el título es lo suficientemente esclarecedor.

## Educación en valores

---

Lejos ha quedado la época en la que se consideraba que los cómics corrompían la moral de los jóvenes y, más bien al contrario, han empezado a verse como una poderosa herramienta para desarrollar la empatía. Precisamente los cómics que más se atacaron entonces, los de los superhéroes, son hoy en día de los que menos cuestionaríamos la hora de tratar la educación en valores. ¿Quién pondría en duda que superhéroes como Superman o Spiderman no tienen un sólido sistema de valores. Pero es que incluso cuando nos encontramos con superhéroes con una concepción moral más dudosa, que por supuesto los hay, eso puede darnos pie a interesantes debates. Una novela gráfica de la Patrulla-X, por ejemplo, permitiría reflexionar sobre la xenofobia y el odio a los

que son distintos, así como sobre el poder. Por supuesto, eso no significa que este tipo de cómics no haya sufrido una evolución con el tiempo, hasta convertirse en un producto mucho más valioso para la educación en valores. Por ejemplo, durante décadas se mantuvo fuera de estos cómics a los personajes que mostraban tipos de sexualidad diferente a la convencional. Por suerte, ese tipo de personajes está cada vez más presente. Del mismo modo, se están dando pasos más que considerables en la representación de la discapacidad.

No hay una temática o un tipo de cómic en concreto que sirva para trabajar la educación en valores. Lo que está claro es que los temas más serios o espinosos pueden convertirse en novela gráfica, desde los horrores del holocausto nazi en *Maus de Art Spiegelman* hasta la concienciación la existencia del SIDA en *Píldoras azules* de Frederik Peeters. Especialmente bien suelen funcionar las historias protagonizadas por adolescentes, que presentan problemas y conflictos muy cercanos a su realidad. Una recomendación dentro de esta temática podría ser *El fantasma* de Anya de Vera Brosgol. Y, en el extremo completamente opuesto a su realidad, la ciencia ficción nos lleva al extremo de cuestionarnos como especie, la relación con el entorno o el imparable desarrollo de la tecnología. Entre los muchísimos títulos que se podrían proponer, una buena opción es *Las Almóndigas del Espacio* de Craig Thompson.

Para terminar, la lista de recomendaciones que puede ser interminable, en las fronteras entre el cómic y el ensayo, se podría mencionar *Queer. Una historia gráfica*, de Meg-John Barker y Julia Scheele, que enseña que hay concepciones sexuales distintas a las que tradicionalmente se consideran.

# Palabras

## Consciencia

Percepción de la realidad.

## Conciencia

Diferenciación entre lo bueno y lo malo



# Libros

## *Gol que no se celebra... no vale*

de **NICOLÁS SÁNCHEZ VALDÉS**

Ilustrado por **bivalv00** (Benjamín Sánchez Valdés)

Los doce cuentos e igual número de historietas que componen este libro, con el fútbol como vehículo y motor principal, relatan situaciones de la vida cotidiana en donde cada personaje se encuentran ante circunstancias que ponen a prueba su carácter y voluntad. El escenario futbolero los adentra en sentimientos como la pasión sin límites, la alegría o la envidia. También, deberán debatirse entre la libertad, lo aparentemente correcto y los juicios ajenos. Así, el libro nos muestra que la aparente relación entre la vida y el futbol, que por años ha sido postulada por el periodismo, la política, e incluso algunos intelectuales, podría existir.



[COMPRAR AQUÍ](#)

### ***GOL QUE NO SE CELEBRA... NO VALE***

Nicolás Sánchez Valdés

# 8-34 Colección: **Cuento**

16 x 19 cm / 146 páginas

978-956-9776-37-3

2023, abril

\$ **17.500.-**



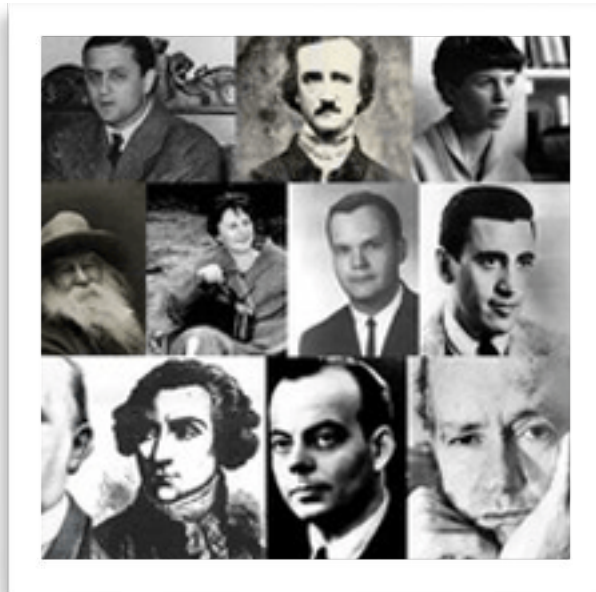


Estoy arrepentido del 99 % de todo lo que hice en mi vida, pero el 1 % que es el futbol, salva el resto.

*Diego Armando Maradona*

**NICOLÁS SÁNCHEZ VALDÉS**, Santiago de Chile, 1990. Es psicólogo de la Universidad Diego Portales. Cultivó su pasión por el fútbol y –casi– todos sus formatos desde pequeño; jugar, ver, escuchar y leer. Actualmente se desarrolla en el ámbito empresarial, organizacional; conjugando su quehacer profesional con la veta futbolera pendiente y que comenzó a explorar durante su etapa universitaria: la escritura.



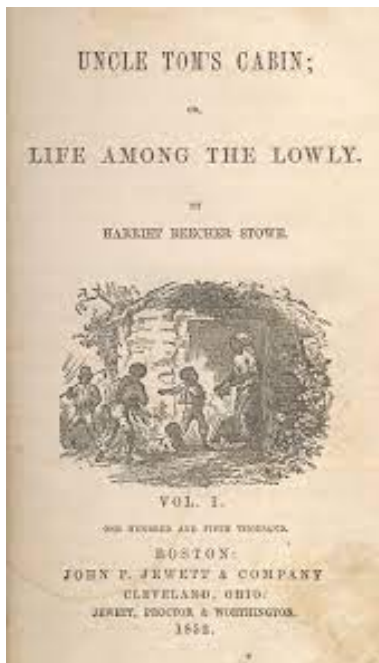


# ¿Qué hace que un libro sea un clásico?

Y ser uno más de “los de siempre”.

Cuando hablamos de “clásicos” en el mundo de los libros solemos referirnos a los libros que han existido a lo largo de décadas, o incluso siglos, impactando a muchas generaciones de lectores, y que pueden leerse con el mismo entusiasmo e interés hoy en día que cuando fueron escritos.

Determinar los motivos que nos permiten considerar un libro como un clásico puede ser una de las discusiones más vehementes e interminables de la literatura. También habrá quien añada que es de las más absurdas e inútiles. Sin embargo, más allá del debate crítico o intelectual, considerar o no un libro como clásico puede tener consecuencias reales. La primera y más importante es el prestigio que conlleva esa titularidad, que hace que un libro pueda entrar o no en los programas educativos de institutos y universidades. Otra consecuencia significativa para librerías, tanto para libreros como para clientes, es dónde pueden encontrar los libros, si es que la librería se ha atrevido a incluir una sección de clásicos. No es que sea un drama para los usuarios de librerías no encontrar un libro; si tal es el caso, basta con consultar al primer librero que aparezca ante tus ojos y al momento tendrás el libro buscado en tus manos. Pero estas secciones, que no todas las librerías las tienen, son un lugar estupendo



para averiguar qué es lo que hace que un libro se convierta en clásico. Al fin y al cabo, si el librero incluyó un libro en ella fue siguiendo un criterio muy simple: pensó que era el sitio más probable donde alguien buscaría ese libro.

El criterio más habitual para determinar si un libro es un clásico suele ser su calidad literaria. El problema es que el concepto de calidad literaria es algo más que discutible, que muchas ocasiones entra dentro del terreno de lo subjetivo. Además, si se dan una serie de circunstancias puede ocurrir que se conviertan en clásicos libros que generalmente se consideran mediocres. Ocurre con *La cabaña del tío Tom* de Harriet Beecher Stowe, que a pesar de no ser un gran libro se etiqueta como clásico por la repercusión que tuvo, ya que fue la novela más vendida en el siglo XIX —y el segundo libro más comprado de la época después de la Biblia—, y consiguió darle un impulso enorme a la causa abolicionista en los Estados Unidos, ayudando a precipitar de alguna manera la Guerra Civil.

Existen muchos otros criterios para determinar si un libro es un clásico. Se suele decir que el clásico ha conseguido resistir la prueba del tiempo, que está lleno de verdades universales y eternas, que es capaz de sintetizar el espíritu de la época en la que fue escrito, que tuvo una especial repercusión en su momento o posteriormente o que fue desafiante o innovador en algún aspecto. A esto podemos añadir algunas ambigüedades más, como que son libros que tienen algo importante que decir o que logran algo así como la perfección estética. También se puede recurrir a elementos más objetivos, como que ha sido estudiado y avalado por expertos o que ha aparecido en alguna colección prestigiosa. La fecha de publicación es, por último, otro requisito habitual, tanto que ha sido necesario acuñar el término de «clásico moderno», como para aclarar que la etiqueta de clásico en estos casos hay que ponerla en cuarentena.

Sin embargo, este último criterio ofrece más dudas que certezas. Si preguntáramos a Harold Bloom qué es un clásico,



el crítico estadounidense no dudaría en darnos una respuesta. Son clásicos todos los libros que entran dentro de *El canon occidental*. Por supuesto que no hay duda cuando se habla de escritores que han servido de pilares para la tradición literaria occidental. No se dudaría en incluir autores como Dante, Shakespeare, Cervantes, Tolstói, Wordsworth, Montaigne, Joyce, Dickens, Neruda, Emily Dickinson, Walt Whitman, Proust, Beckett o Borges. A estos se podrían añadir otros como H.G. Wells, George Orwell, Aldous Huxley o Tolkien. Ahora bien, a medida que nos vamos acercando al presente la lista se vuelve difusa. ¿Se pueden incluir autores como Roberto Bolaño, Kurt Vonnegut, Toni Morrison, Don DeLillo, Gore Vidal, David Foster Wallace, Haruki Murakami o Paul Auster? ¿Podríamos incluir a J.K. Rowling? ¿Qué hace falta para que podamos decir que la autora de Harry Potter es ya un clásico o, para los más reticentes, un clásico moderno?

Podemos excusarnos en que nos falta perspectiva, pero lo cierto es que somos muy rápidos para encumbrar a algunos autores y con otros parece que nunca llegamos a tener la perspectiva suficiente. En su ensayo *¿Por qué leer a los clásicos?* Italo Calvino define una obra clásica como aquellos libros que «nunca terminan de decir lo que tienen que decir» y más adelante añade que cada uno de estos libros tiene una forma equivalente al universo, como si fueran antiguos talismanes. Una vez más nos movemos en territorios pantanosos, difícilmente definibles. Nadie pondría en duda que *2666* o *La broma infinita* cumplen con estos requisitos, pero en muchos otros casos depende más de la percepción de cada lector. Volviendo a la calidad literaria, *El manantial* de Ayn Rand se suele considerar un clásico a pesar de que es una mala novela. Se puede decir que este libro ha afectado y mucho a las vidas de bastantes personas, se podría incluso decir que no parece terminar de decir nunca lo que tiene que decir, pero ¿no podríamos afirmar lo mismo de *Harry Potter*? Calvino añade que los clásicos son libros que llegan hasta nosotros con las huellas de lecturas anteriores y que arrastran sus propias huellas sobre la cultura o culturas por las que han pasado.

Una vez más, ¿no podemos afirmar esto de los libros de Harry Potter a pesar de que nos falte la supuesta perspectiva?

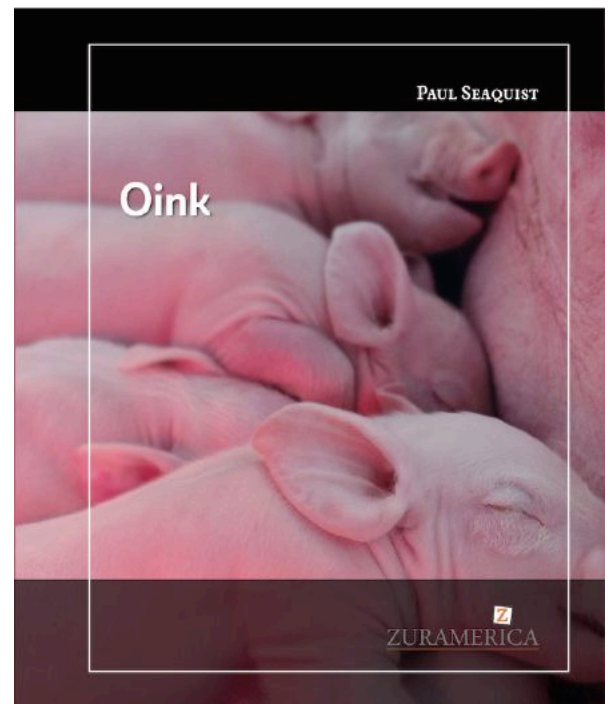
Si nos atenemos al criterio de Calvino de que el libro no termine de decir lo que tiene que decir, el concepto de clásico resulta más individual que social. Personalmente sentí esa sensación al leer *La carretera* de Cormac McCarthy o *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago –y muchos otros de sus libros–. Basta con sentirse profundamente conmovido por un libro para que se cumpla el requisito de Calvino. Finalmente, resulta que el prestigio social de un libro se construye con las impresiones individuales de los lectores. Ahora bien, lo que ocurre es que los juicios de valor de cada lector tienen distinto peso. No es lo mismo que un libro se elogie en un influyente medio cultural o que lo haga un destacado crítico literario a que lo haga un adolescente o un adulto cualquiera sobre un libro de YA (*Young Adults*). Por eso, temeroso ante la idea de que J.K. Rowling pudiera convertirse en un clásico, Harold Bloom se vio en la obligación de arremeter contra Harry Potter.

Esta es la razón por la que nunca dejaremos de discutir sobre qué es lo que convierte a un libro en clásico y sobre qué libros lo son. Es una batalla de lectores individuales que terminan incluyendo en la colectividad. Paradójicamente, sea lo que sea un clásico, parece que el concepto no es inmóvil. Y es necesario que así sea.

Referencias: (1); (2); (3); (4).

# Libros

Un grupo de amigos lleva a cenar a casa a un inmigrante; terminan comiéndoselo a la parrilla. El campeón mundial de ruleta rusa, pierde. Una compra y venta de cónyuges ofrece esposas a precios asequibles, incluso dos por una. Un vecino intruso es empalado, para que no vuelva a husmear. Un peatón ve a un grupo de indigentes bajo un puente y piensa que es un spa vacacional; decide pasar sus vacaciones con ellos. Un terrorista detona una bomba en el supermercado; los clientes pasan impávidos por sobre los cadáveres mutilados en dirección al jugo de naranja, el helado, y las cajas. *Oink* es una colección de narraciones marcadas por un fuerte comportamiento antisocial. Por empatía y remordimientos reducidos y un carácter altamente desinhibido. Todo, producto de las vivencias de niñez y juventud de su personaje central. Un hombre escéptico, solitario y que solo ve la luz a través de los ojos de su hija adoptiva. Luego de sumar eventos traumáticos a su vida, nuestro protagonista se reencuentra con el monstruo en que se fue transformando poco a poco, para acabar muriendo bajo sus propias leyes. *Oink* es una compilación de cuarenta y ocho cuentos separados, sí, pero que tienen la capacidad de formar, en la mente del lector, una novela en la que conoceremos la vida de su personaje principal, a quién a ratos entenderemos, odiaremos, y en otros nos generará lástima. *Oink* ¿es el reflejo de nuestra sociedad? ¿Una crítica a ella? O solo el desvarío de una escritura polémica centrada en lo visceral, en lo terrorífico y la explotación de imágenes sexualmente sugestivas o de violencia extrema. Tal vez la mejor manera de lidiar con estos hechos es bajar las manos y mirar hacia otro lado, quizás simplemente reírnos de nosotros mismos.



[COMPRAR AQUÍ](#)

## **OINK**

Paul Seaquist

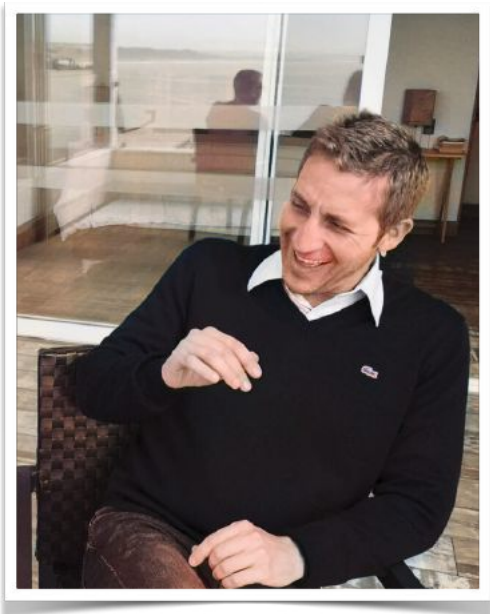
# 7-32 Colección: **Cuento**

16 x 19 cm / 167 páginas

978-956-9776-36-6

2023, marzo

\$ 16.500.-



“La oscuridad del ser humano puede resultar atractiva para la lectura”.

-El Confidencial

### **Crítica y medios:**

Vuelo de rapiña, El Confidencial digital, 22/11/2021 [ver](#)

El arte ilumina el cambio, La Jiribilla, 05/10/2016 [ver](#)

9na. Gala Benéfica de Estrellas de la Danza Mundial, septiembre 2015 [ver](#)

**Paul Seaquist** (Santiago, Chile, 1973), comenzó a escribir a temprana edad, publicando su libro de poesía *Silencios* (Editorial Universitaria, 1997). —Me atreví, más por imprudencia que por talento, a asomarme al abismo de la poesía. Me resultó bien. *Silencios* es un poderoso libro de adolescencia—. Luego vino *Cartagena* (Editorial Universitaria, 1999). —Fue mi primer acercamiento a la prosa, y se publicó unos años más tarde—. Su obra figura en la antología *Después del 11 de septiembre* (Ficticia, México, 2002) junto a otros autores latinoamericanos, siendo el autor más joven de la colección. Seaquist se convierte en un exitoso empresario artístico guiando las carreras de importantes estrellas de la danza y de la música. Produce espectáculos masivos alrededor del mundo, abre nuevos mercados y revoluciona la industria discográfica con sus discos de voz hablada. Radicado entre España, La Habana y Berlín, a comienzos de los 2000, y por razones laborales pospone su proceso literario. —No tenía nada que decir, y al no tener qué decir, preferí no decir nada—. Tras veinte años de silencio vuelve con el volumen de cuentos *Vuelo de rapiña* (Random House, 2022) que reúne dieciséis cuentos que, dentro de su cotidianidad, proponen situaciones y personajes tocados por la violencia y el desconcierto. —Las vidas de cada uno de sus personajes cambian por motivos directos o tangenciales, para siempre—. Por años el autor ha colaborado con diversos medios escritos de Alemania, Chile y EE. UU.

## La curiosidad

Una monja fue descubierta fumando; la madre superiora le pidió escoger entre el cigarrillo y su vocación... la monja dejó el hábito.

¿Qué dejó la monja?





Los libros de nuestra editorial los encuentra en [www.zuramerica.com](http://www.zuramerica.com)

También en:



autoras

