

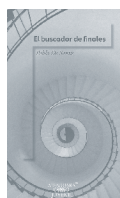
GUÍAS PARA DISFRUTAR Y COMPRENDER LA LECTURA

El buscador de finales

Pablo de Santis

Género: novela

Páginas: 160



ACERCA DEL AUTOR

Pablo de Santis. Nació en Buenos Aires, Argentina, el 27 de febrero de 1963. Escritor, periodista y guionista de historietas y de programas de televisión, estudió la carrera de Letras en la Universidad de Buenos Aires. Su primera novela, *El palacio de la noche* se publicó en 1987 y a la fecha tiene publicados más de 25 libros que abarcan novela, cuento y ensayo, tanto para el público juvenil como para adultos. Algunas de sus obras han sido traducidas al francés, italiano, portugués, alemán, checo, griego, holandés y ruso. Ha sido galardonado con diversos reconocimientos, entre los que destacan los premios: Konex de platino 2004, el Planeta-Casa de América 2007, el de la Academia Argentina de Letras y el Nacional de Cultura 2012 en la categoría “Literatura infantil”. Dirige las colecciones *La Movida* y *Obsesiones*, destinadas a lectores adolescentes, y coordinó la colección *Enedé*, que reúne los clásicos de la historieta argentina, las tres de Ediciones Colihue. Como periodista colabora en los diarios argentinos *Clarín* y *La Nación*. En la actualidad vive en su ciudad natal.

DESCRIPCION DE ESTA OBRA

El buscador de finales cuenta las aventuras de Juan Brum, un muchacho que guarda su colección de revistas debajo de la cama. Para este personaje ningún rojo, azul o amarillo parece más vivo que la tinta derramada en las páginas de sus historietas. Todas las tardes, después de la escuela, el chico se entretiene imitando los dibujos de sus cómics favoritos. Un día se presenta en la Editorial Libra, que publica las historietas de Cormack, su personaje preferido, para buscar trabajo. Ahí le ofrecen el puesto de cadete. Sus labores en la curiosa editorial lo llevan a los más recónditos lugares y a conocer a personajes del edificio, hasta que un día le encargan una misión especial: llevarle un paquete a Sanders, el legendario buscador de finales. Sin duda, se trata de una novela entretenida, con un ritmo ágil, que además de contar una historia abre puertas a la discusión y a la reflexión sobre la literatura, escribir y contar historias, la estética y la lógica de los finales.

PARA EMPEZAR

Historietas y revistas. La historia que cuenta Pablo de Santis sucede hace mucho tiempo, “cuando las revistas de historietas se vendían por millares y no había nadie en la ciudad que no supiera quién era la Más-cara Púrpura, o Cormack, el detective de lo sobre natural, o Montana, el *cowboy* manco que había aprendido a disparar con la mano izquierda” (página 9). Converse con los chicos sobre las revistas que fueron muy famosas en algún tiempo: *Archie*, *La Pequeña Lulú*, *Periquita*, *Memín Pinguín*, *El Llanero Solitario*. Pregunte si las conocen o han escuchado hablar de ellas. Comente, desde su punto de vista, cuáles eran las características que hicieron a estas revistas inolvidables. Pregunte: ¿cuáles son las revistas o historietas que actualmente les atraen?, ¿por qué les resultan tan interesantes?, ¿cuál es el atractivo de esas publicaciones?

Ayude a los alumnos a distinguir entre revistas e historietas. Propóngales llevar al salón sus colecciones o títulos favoritos. Reúnan todos los ejemplares y clasifíquenlos por: tamaño, contenido (personajes reales o fantásticos), fecha de aparición, etcétera. Finalmente, comente que en la novela que van a leer el protagonista guarda sus historietas en una caja de manzanas; pregunte a sus alumnos dónde guardan sus revistas y piensen juntos cuál será la mejor forma de conservarlas.

OI CG EI

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

Se solicita buscador de finales. Lea con el grupo *El buscador de finales*. Como la novela está dividida en capítulos cortos, cada uno puede ser leído por un voluntario; así tienen la oportunidad de escuchar 29 voces diferentes, correspondientes al número de capítulos del volumen. Después de leer la novela, pida a los chicos que piensen cuál sería la música de fondo más apropiada para cada uno de los capítulos: habrá pasajes que sugieran música de misterio y otros de acción o suspenso. Solicíteles que lleven al salón las piezas seleccionadas para volver a leer en voz alta y con música de fondo. El grupo puede elegir los capítulos que desde su punto de vista sean los que mejor transmiten la esencia de la historia.

Comente que el título del libro se refiere a un oficio. En Editorial Libra, dedicada a crear historietas, cuando no saben cómo terminar la historia acuden al buscador de finales. Buscar finales parece un oficio no muy conocido, quizá sea inventado, lo cierto es que en la realidad

existen labores sorprendentes. Forme equipos de cuatro personas para que conversen sobre oficios convencionales y no convencionales. Para finalizar, intercambien la información con el resto del grupo.

CG EI RC

PARA ESCRIBIR

El juego de empezar por el final. Comente con el grupo que buscar finales puede ser una actividad divertida. Proponga a cada alumno que elijan una historieta o mejor aún, que elaboren la propia. Luego la fotocopiarán omitiendo las tres últimas páginas. Organice parejas para intercambiar historietas incompletas y crear nuevos finales. Pida a los jóvenes que lean para el grupo la historieta que les tocó y al terminar comparen el final creado con el original. Luego invítelos a repetir el juego aumentando la dificultad; organice nuevas parejas a las que les entregará la historieta original y el nombre de un objeto, que deberá incluirse en el nuevo final. Continúe el juego con los finales; en esta ocasión los títulos de cada capítulo ocuparán la última línea de un texto escrito por ellos. Pida a los jóvenes que escriban un cuento, una anécdota de su vida, una crónica, un poema o una entrevista ficticia, cualquier texto de creación personal cuyo final sea un título como: “Preparativos de viaje”, “Paseo nocturno”, “Renglones en blanco”, etcétera. Aclare que su escrito puede tener un sentido diferente del de la novela. Para finalizar, compartan los escritos en el grupo y recuerde a los alumnos que escuchen con atención, pues ellos serán quienes comprobarán que las últimas palabras de cada texto son el título de un capítulo.

EI RF

PARA LEER EN FAMILIA

El inventor de juegos, de Pablo de Santis, publicada por Alfaguara Juvenil. En ella, Iván Dragó inventa un juego y participa en un concurso. Después recibe una carta en la que le dicen que resultó elegido entre otros diez mil chicos. Esta situación le cambia la vida. Sus padres desaparecen y se ve obligado a vivir primero con su tía y luego con su abuelo, el famoso inventor de juegos Nicolás Dragó, en la ciudad de Zyl, cuna de los juegos, donde se abrirá para él un mundo de aventuras y misterios.

OI RC RF

CONEXIONES CON EL MUNDO

¿Cómo funciona la industria editorial? Juan Brum es un apasionado de las revistas. Su gusto por las historietas lo lleva hasta las instalaciones de Editorial Libra a buscar trabajo como dibujante. Con una revista en mano entra a la editorial preguntando quién dibujó ese número; en ese momento se da cuenta de que no existe un único autor, que la edición es una industria y que su historieta favorita es producto del trabajo de dibujantes, letristas, guionistas y en muchas ocasiones del buscador de finales. Comente que los procesos para producir revistas, libros, periódicos o álbumes de estampas son complejos e intervienen muchos profesionales: editores, escritores, ilustradores, diseñadores gráficos, etcétera.

Proponga a los muchachos visitar la sede de un periódico para conocer su proceso de producción. Si es posible, elija presenciar el momento de impresión. También en internet es posible encontrar videos que muestran este proceso, le sugerimos en particular el video <http://vimeo.com/38681202>, titulado *Birth of a Book* (*Nacimiento de un libro*) producido para el *Daily Telegraph* del Reino Unido, que muestra la fabricación de un libro usando el método de impresión tradicional.

Otra opción es conseguir programas de televisión en los que se describa la historia, funcionamiento o los pasos para la fabricación de un producto. Una buena opción es *Cómo Funciona*, de History Channel o *No lo sabía*, transmitido por National Geographic Channel.

OI RC

PROYECTO Te recomiendo...

Bloque: IV

Ámbito: Literatura.

Práctica social: Reseñar una novela para promover su lectura.

Pregunte a los jóvenes si alguna vez han leído reseñas literarias en periódicos y revistas; consiga algunos para analizarlos con ellos. Esta novela contiene elementos interesantes tanto en su argumento como en los personajes que son dignos de mencionarse en una reseña. Coménteles, por ejemplo, la estructura elegida por el autor, con varios niveles: se encuentran múltiples relatos contenidos en la historia principal, y la historieta como género se inserta como un componente primordial en la novela. Los escenarios presentan características inusuales, y cada personaje muestra peculiaridades que lo definen y lo diferencian claramente

de los otros. Motive a los alumnos a reflexionar sobre estos y otros aspectos relevantes en la obra, para que elaboren una reseña que tenga como propósito invitar a otros a leer la novela. Pida que investiguen datos sobre el autor para incluirlos en su texto y recuérdelos la importancia de que al redactarla tengan en mente a su público objetivo. Una vez que tengan sus borradores, solicite que los revisen y hagan las correcciones ortográficas y gramaticales que sean necesarias. Finalmente, motívelos a compartir sus reseñas y valoren si incluyen todos los elementos necesarios y en qué medida cumplen con su función de motivar a otros a leer la obra.

CONEXIONES CURRICULARES

- Español.
- Tecnología.
- Historia.
- Artes.
- Formación cívica y ética.

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- Educación para la paz y los derechos humanos.
- Educación en valores y ciudadanía.

ESTÁNDARES CURRICULARES (ACUERDO SEP 592)

1. Procesos de lectura

1.1., 1.2., 1.4., 1.5., 1.8.

2. Producción de textos escritos

2.1., 2.2., 2.3., 2.4., 2.5., 2.6., 2.7., 2.10.

3. Participación en eventos comunicativos orales

3.2., 3.6.

4. Conocimiento del funcionamiento y uso del lenguaje

4.1., 4.2., 4.4., 4.5., 4.6.

5. Actitudes hacia el lenguaje

5.1., 5.2., 5.3., 5.4., 5.5., 5.6., 5.11.

Desarrollo: Luz María Sainz