

Pablo De Santis o el laberinto de las palabras

Por Mariana Castro y Valeria Paz

Leer siempre es recorrer un camino, viajar, transitar un sendero (más o menos sinuoso) que nos lleva a la satisfacción de una tarea cumplida. Cumplida pero no finalizada ya que la lectura, como todo viaje, deja sus huellas en nuestra subjetividad y nos permite volver a cada palabra en el momento que lo deseemos.

Aventurarnos a la lectura de distintos textos de un autor es una práctica tan interesante como enriquecedora. Nos da la posibilidad de disfrutar de conocer e ir disfrutando, a medida que avanzamos, de dar pasos firmes en un terreno ya explorado. Reconocemos entonces una idea sobre la literatura, palabras que abrigan, visiones del mundo, en fin, lo que comúnmente denominamos una poética.



Pablo De Santis nos sumerge en un mundo en donde las palabras son palabras, pero también otra cosa: son esa sustancia misteriosa que envuelve a los lectores, que los sumerge y los atrapa en un laberinto infinito. Sus tópicos son la escritura, la palabra, los libros, la creación. No importa cuál texto sea la puerta de ingreso al laberinto: un texto lleva a otros, irremediablemente, creando un entramado por el que el lector vagará buscando una salida que resultará esquiva, o que, en realidad no querrá encontrar.

“...Yo cuidaba todos los libros que llegaban a mis manos, consciente de que en cada uno de ellos había un mundo que habitar durante las horas que duraba la lectura: a veces encerraban un país tan mal armado que sus paredes parecían de cartón, un sueño falso al que uno asiste solo para ver por dónde comenzará el derrumbe; otras eran tan perfectos como trampas de las que uno no terminaba de salir...”. *Enciclopedia en la hoguera*

Lectura: ***Pesadilla para hackers***

Cita completa: De Santis, Pablo. *Pesadilla para hackers*. Historietas: Pez. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 1994. Colección La Movida.

Personajes atrapados dentro de límites en apariencia inexistentes o imaginados solo por ellos. Laberintos psicológicos. Un asesino. Un protagonista que nos cuenta lo sucedido en primera persona. Esos son los ingredientes de esta historia que permite, además, reflexionar sobre el proceso de escritura.

“...Yo quería ser periodista. Eso era para mí, no definirse por nada, porque uno podía hacer notas sobre la extinción de las ballenas, la situación política de Madagascar, la llegada de los OVNI o los conventillos de la ciudad. El horizonte, pensaba, no terminaría nunca de cerrarse, siempre habría un rincón nuevo donde ser un recién llegado...”. En el universo de Pablo De Santis, siempre habrá un libro nuevo donde ser un recién llegado.

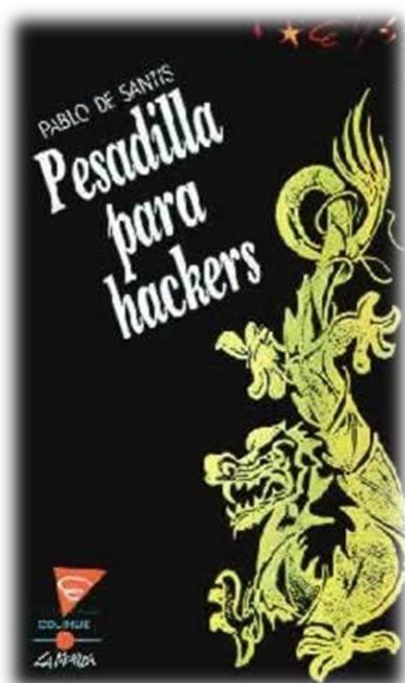


Lectura: ***Enciclopedia en la hoguera***

Cita completa: De Santis, Pablo. *Enciclopedia en la hoguera*. Historietas: Max Cachimba. Buenos Aires: Ediciones Colihue, 2008. Colección La Movida.

Un nuevo desafío para el lector: reconstruir la vida del protagonista, el escritor Gabriel De María, cuya única obra es la Enciclopedia, una suerte de tratado sobre su propia vida. Escritor y lector se confunden en un libro que borra los límites del relato tradicional. Y pronto la Enciclopedia es condenada a la hoguera, y los escasos ejemplares que se conservan están en peligro, y circulan por caminos escondidos, al igual que sus lectores.

“...La primera edición de la Enciclopedia fue un fracaso. Encontré un ejemplar en una biblioteca de barrio a la que la gente le donada los libros más viejos, los más olvidados, lo que nadie leería jamás (...).

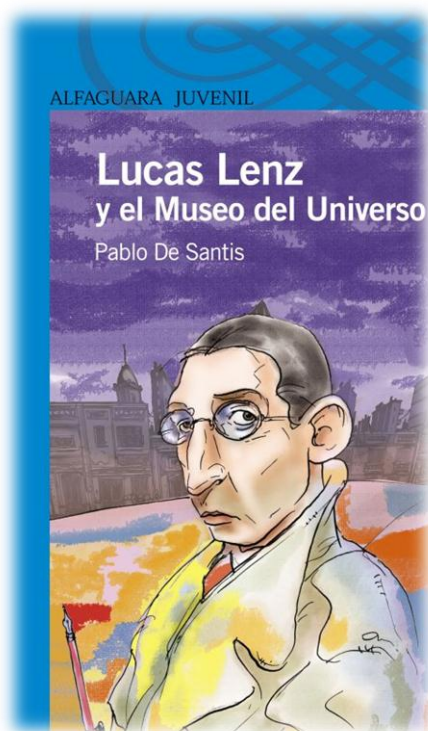
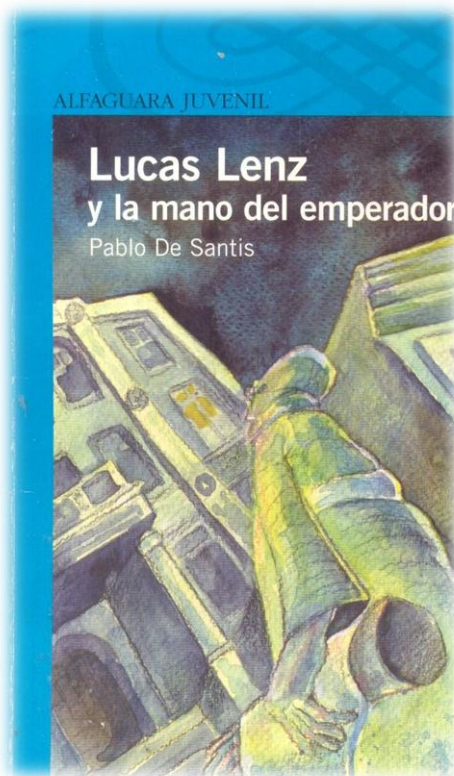


En la portada solo se leía la palabra Enciclopedia en letras góticas y el nombre de su autor: Gabriel De María. Al principio no comprendí cuál era el tema de aquel enorme libro, con sus palabras ordenadas alfabéticamente (bastaba una ojeada para sospechar que no se trataba de una enciclopedia tradicional). Pronto descubrí que era un tratado sobre la vida de su autor. ¿Pero a quién podía importarle la vida de un desconocido?...”

Lectura: **Lucas Lenz y el Museo del Universo.**

Cita completa: De Santis, Pablo. *Lucas Lenz y el Museo del Universo*. Ilustraciones: O'Kif. Buenos Aires: Alfaguara, 2012 (Primera edición: 1992). Colección: Alfaguara Juvenil – Serie Azul
Edad sugerida: desde 12 años.

¿Qué les sucede a todos los objetos perdidos que las personas extravían, por descuido u olvido, todos los días? Lucas Lenz, el protagonista de esta historia, es un buscador de objetos perdidos. Buscar objetos, hallar pistas en esa búsqueda, y convertirse en detective, son la misma cosa. Y el Museo del Universo es un lugar "...donde hace muchos años doce hombres se reunieron para juntar piezas raras, valiosas, todo aquello que fuera único...". Pero poco a poco el Museo fue saqueado, hasta quedar vacío, y Lucas Lenz será el encargado de buscar y encontrar todos esos objetos perdidos.



Lectura: **Lucas Lenz y la mano del emperador**

Cita completa: De Santis, Pablo. *Lucas Lenz y la mano del emperador*. Ilustraciones: Mariano Lucano. Buenos Aires: Alfaguara, 2011 (Primera edición: 2006). Colección: Alfaguara Juvenil – Serie Azul.
Edad sugerida: desde 12 años.

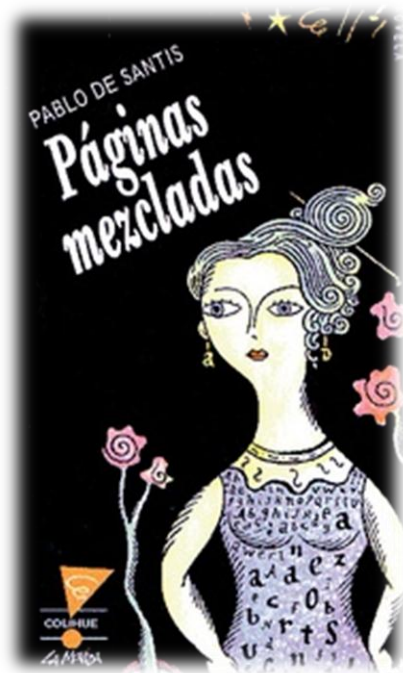
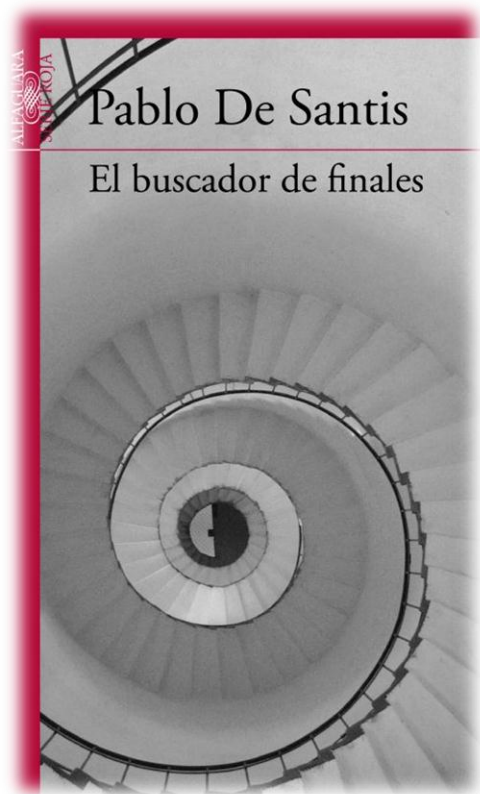
Continuación de *Lucas Lenz y el Museo del Universo*, la novela le ofrece al lector una nueva e intrigante aventura del detective de objetos perdidos. Junto a él y gracias a una serie de breves relatos enmarcados, hay otros buscadores de objetos perdidos que buscan reliquias para que formen parte del gabinete de las maravillas del emperador.

En su búsqueda, el propio Lucas Lenz se convierte en lector de las historias de esos otros buscadores... Aunque todos tienen algo en común: anhelan hallar el mismo objeto, la mano del emperador.

Lectura: ***El buscador de finales***

Cita completa: De Santis, Pablo. *El buscador de finales*. Buenos Aires: Alfaguara, 2011. Colección: Serie roja.

Juan Brum, un adolescente que quiere ser dibujante de historietas, es contratado como cadete en una importante editorial. Allí conoce a Sanders, un hombre cuyo oficio es ser “buscador de finales” y que realiza su tarea en una “Oficina de Objetos Perdidos”. Es una novela que pone al lector en contacto con el perdido mundo de la época dorada de la historieta, al tiempo que ficcionaliza el proceso de producción literaria: ¿Cuál es el mejor final para una historia? ¿Cómo se elige ese final? ¿Qué sucede luego, si a los lectores el final elegido no les agrada? ¿Son los finales tan importantes como los principios? Corresponde a los lectores buscar un final que permita responder esas preguntas...



Lectura: ***Páginas mezcladas***

Cita completa: De Santis, Pablo. *Páginas mezcladas*. Historietas: Max Cachimba. Buenos Aires: Colihue: 2001. Colección: La Movida.

De nuevo la lectura y la producción literaria van de la mano. Darío hereda una editorial al borde de la quiebra. Mientras intenta aprender los secretos del oficio conoce a Greta, una joven estudiante que trabaja como correctora. Juntos deberán ordenar las “páginas mezcladas” de una novela policial que pueda ser publicada y vendida rápidamente para saldar las deudas... Tres relatos enlazados, incrustados sucesivamente uno dentro de otro, como las muñecas rusas, pero tan desordenados como un rompecabezas.

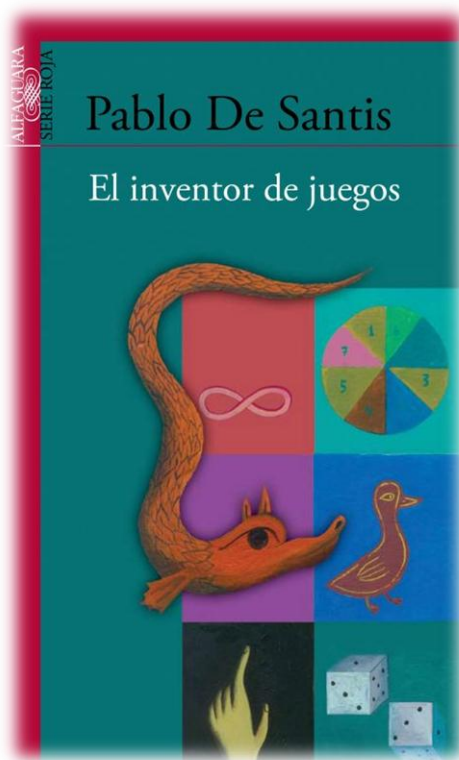
Lectura: ***El verdadero negocio del señor Trapani***

Cita completa: De Santis, Pablo. *El verdadero negocio del señor Trapani*. Ilustraciones de Hernán Cañellas. Buenos Aires: Capital Intelectual, 2012.

Un día llega a la ciudad un desconocido, que abre una tienda de mascotas especializada en “animales de cuento y bestias feroces”. Pronto, lobos “como los de los cuentos”, unicornios, dragones, minotauros y hasta un kraken comienzan a convivir con los habitantes de la, hasta ese momento, tranquila ciudad.

“...En pocos días todos se marcharon, huyendo de las bestias, los derrumbes y los incendios...”.

Pero el señor Trapani no se dedicaba a vender monstruos, sino que su negocio era otro...



Lectura: ***El inventor de juegos***

Cita completa: De Santis, Pablo. *El inventor de juegos*. Buenos Aires: Alfaguara, 2011. Colección: Serie roja.

Iván Dragó, un adolescente huérfano, es el protagonista de esta historia. Poco a poco, descubre que su vida es la base de uno de los juegos más ambiciosos de la Compañía de los Juegos Profundos: “La vida de Iván Dragó”. Su director, Morodian, está obsesionado con este muchacho, descendiente de un famoso juguetero. Iván, en la búsqueda de respuestas que le den sentido a su vida, se adentrará en un mundo subterráneo que se rige por sus propias reglas, y que lo marcarán definitivamente.

“...Pero ¿dónde termina exactamente El juego de Iván Dragó? Las reglas no están del todo claras y muchos jugadores siguen la partida aun más allá de esa última casilla...”

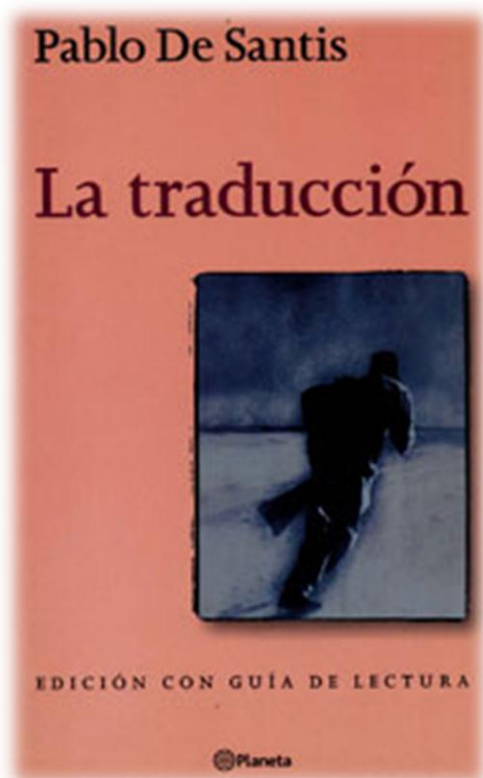
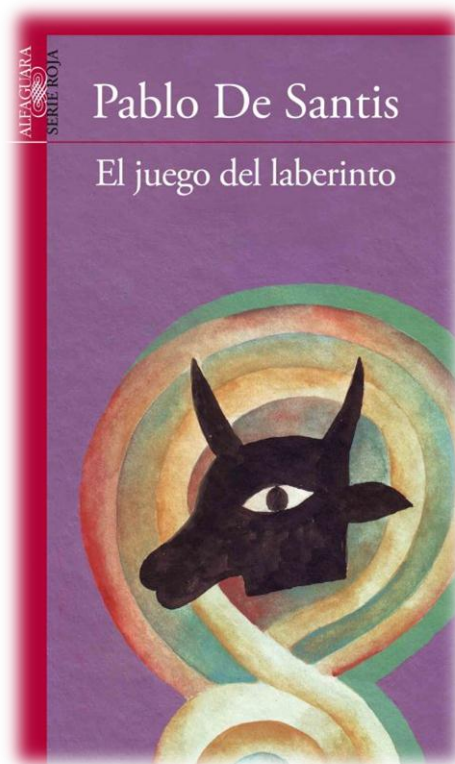
Lectura: ***El juego del laberinto***

Cita completa: De Santis, Pablo. *El juego del laberinto*. Buenos Aires: Alfaguara, 2011. Colección: Serie roja.

Una nueva aventura en la inusual vida de Iván Dragó. Ahora, el adolescente deberá enfrentarse a un macabro juego, un laberinto diseñado por una mente brillante. Iván se verá atrapado desde el comienzo, cuando la ciudad donde vive sea invadida por un laberinto vegetal que sólo se retirará cuando él acepte el reto de su oponente.

Una historia que atrapa no solo a Iván y a los demás personajes, sino al lector, en una secuencia de laberintos de la que será muy difícil salir.

“...Si hay un reglamento, consta de una sola línea: estás atrapado. Salí como puedas. Eso es todo...”



Lectura: ***La traducción***

Cita completa: De Santis, Pablo. *La traducción*. Buenos Aires, Planeta: 2000.

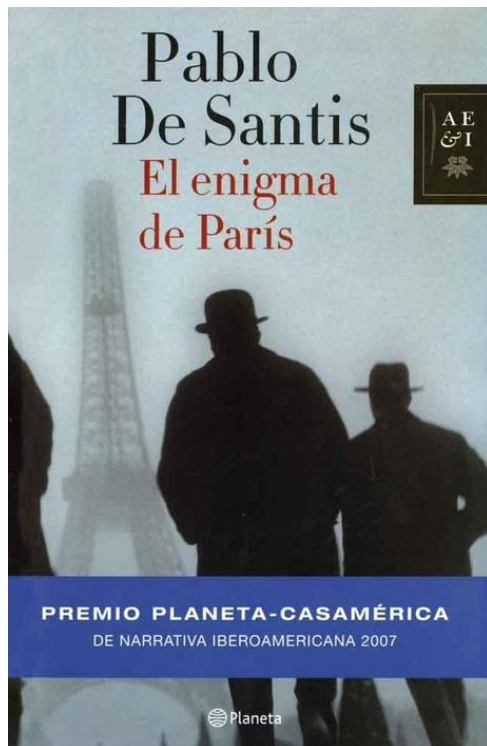
Casi como un homenaje a la novela de Adolfo Bioy Casares, *Los que aman, odian*, en esta historia se conjugan los elementos del policial: varias muertes misteriosas, en un alejado hotel de un desolado paraje costero. Un narrador en primera persona relata, desde un punto de vista retrospectivo, los sucesos ocurridos en un viaje, algunos años atrás, para participar de un congreso de traductores. La reflexión sobre el lenguaje y su influencia sobre los hombres ocupan un papel protagónico a medida que avanzan los hechos. La presencia de un grupo secreto que estudia una lengua mítica, contribuye a profundizar el ambiente fantástico en el que se mueven los personajes.

Los niños y jóvenes con los que trabajamos viven en un mundo donde tejer redes, conexiones y lazos es una tarea diaria y casi imprescindible para construir la propia subjetividad. Los diseños curriculares, se hacen eco de estas nuevas subjetividades y proponen aprendizajes que se constituyen como verdaderos caminos y, respecto a la literatura, sugieren este tipo de recorridos entre los que se especifica el seguimiento de un autor. Pablo De Santis nos abre un mundo de posibilidades para la lectura, para la conversación literaria, para el análisis, en fin, para el aprendizaje tanto formal en la escuela o biblioteca, como personal en la intimidad del hogar. Y, como todo viaje, cuando volvemos... recién comienza.

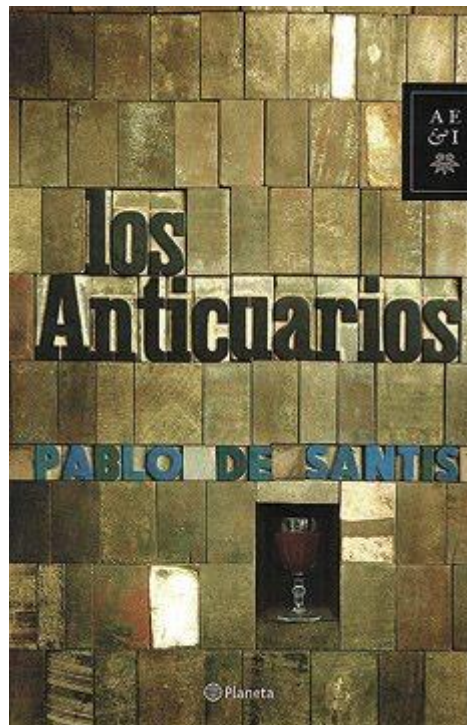
Otros títulos para perderse en el laberinto de la lectura

Edad sugerida: lectores avezados... o, lo que es lo mismo, viajeros expertos

Lectura: *El enigma de París*



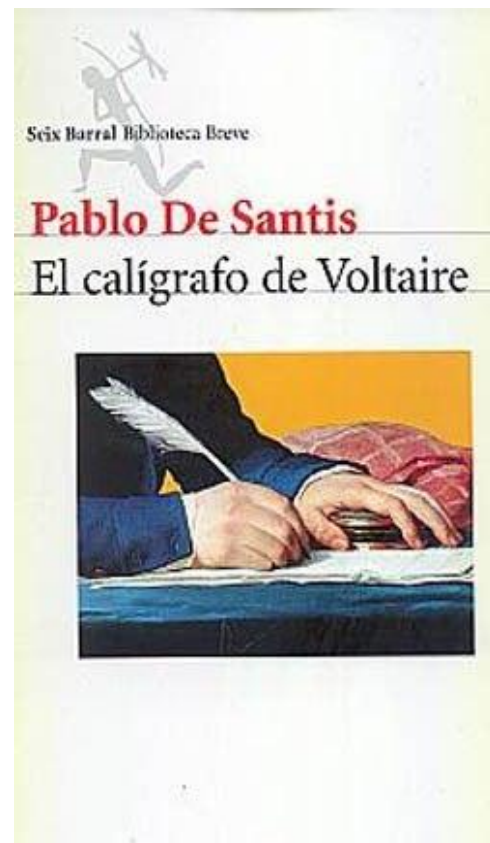
Lectura: *Los anticuarios*



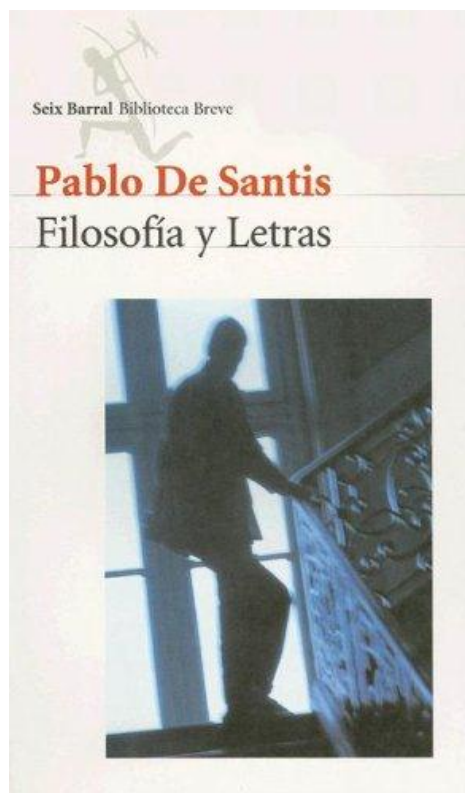
Lectura: *El teatro de la memoria*



Lectura: *El calígrafo de Voltaire*



Lectura: *Filosofía y letras*



Lectura: *La sexta lámpara*

