



Guía para los docentes



Tan solo el mensajero

Autora: Lydia Carreras

Ediciones SM, Buenos Aires, 2014, 168 páginas.

Colección Gran Angular.

Lydia Carreras nació en Rosario, Santa Fe. Entre sus obras para chicos y jóvenes se destacan *Las cosas perdidas* (premio Aladelta), *El juramento de los Centenera* (premio Alandar) y *Boca sucia* (premio Destacados de Alija 2010). Otra historia del protagonista de esta obra es la novela *Qué guapa tu madre* (finalista del premio El Barco de Vapor 2011), que fue publicada en la Serie Roja de la colección El Barco de Vapor de SM.

LA OBRA

Tan solo el mensajero es una novela de iniciación y de aventuras estructurada en 41 capítulos organizados en dos partes:

- **Parte I, *Tan solo el mensajero*:** está compuesta por 20 capítulos breves, en los que se desarrollan dos historias:
 - la historia de Branco, un joven de catorce años que tiene dotes extraordinarias para el dibujo y una particular madurez para enfrentar la vida;
 - la historia de *Harán, el caldeo*, la historieta que el protagonista va creando.
- **Parte II, *El viento del desierto*:** en los 21 capítulos que la conforman, el lector asistirá, simultáneamente, a la consagración de Branco como un verdadero profesional de la historieta a pesar de su corta edad y al desarrollo y desenlace de la historia de Harán.

Un esquema verosímil da marco al desarrollo de la vida de Branco, ya iniciada en la novela *Qué guapa tu madre*, en la que se conocen su infancia, los inicios de su vocación por el dibujo y su adaptación a la ciudad de Rosario luego de haber dejado su Córdoba natal.

En la novela que nos ocupa, la vida cotidiana del protagonista (su casa, la convivencia con su madre Andrea, los amigos del club, la relación entrañable con Joaquín y el descubrimiento del amor por Pilar) corresponde a la *novela realista*, podríamos decir que a la *novela de iniciación*, ya que la temática de ese género comprende la evolución y el desarrollo físico, moral, psicológico y social de un personaje.

Pero esta novela también incluye el *guion de una historieta de aventuras*. Al mismo tiempo en que se leen las peripecias del joven Branco para desarrollar a pleno su pasión por el dibujo y la creación de personajes de historietas, también se conocen la vida y las aventuras del joven Harán, un caldeo, que desde pequeño lucha por mantenerse vivo en una sucesión de peligrosísimos y dramáticos episodios que lo ponen al borde de la muerte.

Las dos historias entrelazadas desarrollan parte de la infancia y de la adolescencia de dos protagonistas pertenecientes a mundos y épocas diferentes, pero que luchan para abrirse camino en la vida o en el arte. Dos recorridos paralelos: el del artista con su mundo, sus afectos y una temprana realización profesional, y, por el otro lado, la *ficción dentro de la ficción*, con la vida agitada y peligrosa del héroe que se debate por obtener

la libertad que le fue arrebatada y el amor que se merece. Branco, el creador, le dará a su personaje la oportunidad de no morir y llevar adelante nuevas aventuras.

Un narrador en tercera persona (heterodiegético) fuertemente focalizado en Branco permite al lector seguir paso a paso la gestación de la historia de Harán, que por momentos tendrá efectos invasivos en su mundo real del dibujante. Magníficas imágenes sensoriales logran transmitir de manera fotográfica lo que el dibujante percibe cuando crea. En ese momento el espacio dibujado penetra en el estudio del artista y las criaturas que surgen de su lápiz se mueven a su alrededor, dejando ruidos u olores que marcan su presencia. En el capítulo 20 de la primera parte, el narrador cambia abruptamente de punto de vista y pone su foco en Benigno, en cuyas manos está decidir si la historia continuará.

El narrador del guion incluido presenta una focalización múltiple, sigue a cada personaje desde adentro de la historia, mostrando la acción y el mundo interior. El punto de vista pasa de Harán a Sura, a Galit, a Jerjes, descubriendo sus sentimientos, emociones y deseos. Solo en los últimos capítulos la visión pasa de lo particular a lo general mientras los personajes se pierden en el desierto.

Las dos historias se hallan diferenciadas gráficamente, pero en la historia principal se incluyen datos y elementos que completan la historia incluida, por ejemplo en los momentos en que Branco realiza los dibujos correspondientes a las partes de la historia de Harán ya leídas en el guión. De esta manera se establece un juego de avances y retrosecciones temporales que enriquecen el relato. Los saltos en el tiempo en la historia de Harán son posteriormente recuperados en resúmenes (partes del guion que Juan el guionista le envía a Branco para que dibuje). En una palabra, una hábil construcción del tiempo narrativo que aporta dinamismo a la acción y permite obtener antecedentes y consecuencias de los hechos de manera desdoblada, abarcando varios planos y puntos de vista al mismo tiempo.

Al leer la historia principal el lector conoce detalles de *la cocina de la escritura* de la historieta a través de la relación que se establece entre guionista, dibujante y editor.

Numerosas referencias extratextuales aluden al mundo del cómic y muestran las fuentes que inspiran a Branco, a Otto, a Benigno o a Juan. Este procedimiento intertextual permite a *Tan solo un mensajero* deslizar un homenaje a grandes realizadores de historietas como Fontanarrosa, Pratt y Delbo, entre otros.

SÍNTESIS ARGUMENTAL

Branco es un adolescente con un gran talento para dibujar historietas. Su maestro, don Otto, le propone colaborar en una revista, en la que podrá dar vida a sus personajes. Así nacerá Harán, el caldeo, a quien Branco le hará vivir aventuras increíbles. Una historia del protagonista de *Qué guapa es tu madre*, de la Serie Roja de la colección El Barco de Vapor de SM.

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

Antes de leer

1. Observar la ilustración y leer la contratapa. Conversar.
 - a. *¿De qué tratará esta novela? ¿Cuál será la historia del protagonista? ¿Cuál será la historia de Harán, el protagonista de la historieta?*
 - b. En parejas, buscar datos sobre la antigua Caldea. *¿Quiénes la habitaban? ¿Dónde quedaba ese lugar?*
 - Elegir algún personaje de la historia e inventar una historieta que lo tenga como protagonista.
2. Conversar. *¿Conocen autores argentinos o extranjeros de historietas? ¿Cuáles son los cómics que más les gustan? ¿Qué características tiene este género?*

Durante la lectura

*Sugerimos secuenciar la lectura de la novela en dos etapas (**primera etapa**: capítulos 1 a 20 de la Parte I; **segunda etapa**: capítulos 1 a 21 de la Parte II).*

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase los comienzos de capítulos, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar en casa la lectura. Al finalizar la lectura de cada etapa se realizarán las actividades abajo sugeridas, en las que se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar), para que los alumnos construyan el significado global.

El análisis del nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos...) será abordado después de leer la novela completa.

Leer los capítulos de la primera etapa y proponer actividades

3. En grupos, repartir los capítulos y titularlos haciendo referencia a la situación más importante o al tema relevante de cada uno de ellos.

4. Hacer una lista con los personajes de cada una de las historias que se narran en esta parte de la novela.

Personajes de la historia principal	Personajes de la historia incluida

- Elegir los personajes que les hayan resultado más interesantes y caracterizarlos con expresiones textuales e impresiones personales.

5. Con el compañero, escribir la autobiografía de Harán siguiendo la secuencia.

INFANCIA → CAPTURA → VIDA EN EL PALACIO → MAZMORRA →
HUIDA → PERSECUCIÓN → CAÍDA EN EL POZO → SALIDA

6. En grupos, organizar la secuencia de hechos de la vida profesional de Branco.

7. Explicar la relación que se establece entre la historia del creador y la historia incluida.

- Determinar las causas y consecuencias de la siguiente expresión de la página 41: “Don Otto, lo entiendo, pero me parece que no es un buen final. Triunfa el mal sobre el bien. No se olvide de que Harán es nuestro héroe, no debería morir en un pozo”.

8. Recordar o releer la historia de Pérez, el toallero del club. *¿De qué manera influye en Branco esta historia? ¿Qué decisión toma a partir de lo que escucha?*

9. Justificar la siguiente afirmación con citas textuales: **Los personajes creados por Branco irrumpen en su vida real, los límites entre fantasía y realidad se diluyen.**

10. Comentar el final del capítulo que cierra la primera parte. *¿Cómo continuará esta historia?*

- En pequeños grupos, imaginar que son escritores y elaborar un plan (secuencia de hechos, personajes, lugar y tiempo) para escribir la segunda parte de la novela a partir de lo leído. *¿Cuál sería el final?*

11. Elegir una opción y escribir un texto.

- a. Una entrevista a Branco realizada por el periodista de una revista especializada en cómics.
- b. El guion para una historieta que cuenta la muerte de Sura.
- c. Una historieta de seis viñetas o más en la que se narra la historia de Harán desde el momento en que sale del pozo.
- d. Una charla entre Branco y su psicólogo sobre los episodios en los que el dibujante percibe la presencia de sus personajes en el momento de la creación.

Leer los capítulos de la segunda etapa y proponer actividades

12. En grupos, renarrar oralmente o con formato de historieta una de las siguientes historias.

- Historia de Galit.
- Historia de Sura.
- Historia de Branco y Pilar.
- Encuentro y recorrido de Sura y Jerjes.
- Consagración profesional de Branco.

13. Conversar sobre la siguiente situación.

Celos de Joaquín frente a la incipiente relación amorosa entre Branco y Pilar.

- a. Opinar sobre el significado de su actitud. *¿Conocen situaciones similares que se hayan presentado en la vida cotidiana?* Comentarlas y analizar las posibles motivaciones.
- b. En la ficción, ¿qué personajes critican a Joaquín por su reacción? Analizar y comentar la resolución planteada en el capítulo 21, que cierra la novela.

14. Conversar. *¿Qué relaciones se establecen entre los personajes mencionados en el cuadro? ¿Qué situaciones de la ficción son un reflejo distorsionado de lo que ocurre en la vida del creador?*

Historia del creador	Historia creada
Pilar - Branco - Joaquín	Harán - Galit - Jerjes
Pilar y su familia	Galit y su familia
Pilar - Branco	Galit - Harán

15. Releer el capítulo 2. Resumir la historia de Benigno Sotomayor. *¿Qué función cumple este relato del editor? ¿Qué relación establece con la situación de Branco y su mamá?*

16. Comentar entre todos los mecanismos de creación de la historieta de Harán, el caldeo.

- *¿De qué manera se coordina el trabajo? ¿Quién cumple ese rol?*
- *¿Quién escribe el guion? ¿Cómo y cuándo se dibuja?*
- *¿Cómo surgen las ideas? ¿Qué acuerdos se establecen?*

17. Conversar. *¿Qué episodios de la historieta surgen de cada una de las siguientes ideas expresadas en el capítulo 3? ¿En qué capítulos se desarrollan?*

- a. Los raptos románticos son siempre un buen gancho.
- b. Sugiero retomar la tira desde el momento en que encuentran muerto a Sura.
- c. Harán reaparece en un lugar remoto, después de haber deambulado como un paria durante un tiempo incierto.

18. *¿En qué lugares se desarrollan los siguientes episodios? ¿Cómo imaginan esos lugares? Con un compañero, escribir la descripción de uno de esos espacios.*

- a. Reunión entre Branco, Benigno y Juan.
- b. Branco confunde a Pilar con su hermana.
- c. Galit parte a caballo con rumbo desconocido.
- d. Jerjes encuentra a Sura.
- e. Los perseguidores se pierden.

19. Comentar el final de la novela.

- Escribir en grupos el capítulo 22. Unificar las dos historias con algún recurso de la literatura fantástica.

Después de leer

20. *¿Quién es el narrador de cada una de las historias?* Marcar con una **X** y justificar.

a. Narrador en primera persona protagonista.

b. Narrador testigo.

c. Narrador en tercera persona omnisciente, conoce las acciones, ideas y sentimientos de todos los personajes.

d. Narrador en tercera persona que sigue a un solo personaje y conoce todo sobre él: sus acciones, sus sentimientos e ideas. Cuenta la historia desde su punto de vista.

e. Narrador en tercera persona con focalización múltiple, cambia su punto de vista según el personaje al que sigue y conoce, modificando el enfoque de un personaje a otro.

f. Una combinación de los dos últimos.

21. Conversar. *¿Cómo se cuentan los hechos de la historia de Harán? ¿De manera cronológica o hay saltos temporales? ¿De qué modo se entera el lector de lo que ocurrió?*

22. Esta novela presenta dos historias que se entretelen.

- *¿Cómo hace el lector para seguir su lectura?*
- *¿Cuál es la historia principal?* Justificar.
- *¿Por qué una historia depende de la otra? ¿En qué momento se define la continuidad de la segunda parte?*
- Explicar por qué es una *ficción dentro de la ficción* que deja al descubierto los mecanismos de la creación.

23. Explicar los títulos de las dos partes de la novela.

- Entre todos, pensar nuevos títulos para esas partes y un título para la novela que los englobe.

24. Analizar qué tramas discursivas se utilizan en la novela. *¿Cuál prevalece?*

Narración Descripción Diálogo Comentario

- *¿En qué capítulos se usa casi exclusivamente el diálogo? Explicar su función.*

25. En la novela se hacen referencias extratextuales (nombres de artistas, datos geográficos, elementos técnicos de una determinada arte o actividad). Subrayar esos datos y explicar qué función cumplen.

26. Entre todos, determinar los temas que surgen de esta novela.

Temas transversales

- La novela realista de iniciación.
- El mundo de la historieta.
- La ficción dentro de la ficción.
- La adolescencia y sus etapas.
- Las relaciones familiares.
- El amor.
- La amistad.

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en didáctica de la Lengua.