



azulejos

LUCIANO SARACINO

La Graciosa

Una historia de piratas

Ilustraciones de
JOAQUÍN SILVA



La Graciosa

Una historia de piratas

Luciano Saracino

ILUSTRACIÓN DE TAPA
DE JOAQUÍN SILVA

 | estrada
Seguimos haciendo historia


azulejos

Editora de la Colección: Karina Echevarría
Autora de secciones especiales: Pilar Muñoz Lascano
Corrector: Mariano Sanz
Coordinadora de Arte: Natalia Otranto
Diagramación: Ana G. Sánchez

Saracino, Luciano

La Graciosa / Luciano Saracino ; ilustrado por Joaquín Silva. - 1a ed. -
Boulogne : Estrada, 2021.

160 p. : il. ; 19 x 14 cm. - (Azulejos. Serie Roja ; 77)

ISBN 978-950-01-2814-8

1. Literatura Infantil y Juvenil. 2. Narrativa Infantil y Juvenil Argentina. I.
Silva, Joaquín, ilus. II. Título.
CDD A863.9282



Colección Azulejos - Serie Roja

77

© Editorial Estrada S. A., 2021.

Editorial Estrada S. A. forma parte del Grupo Macmillan.

Avda. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina.


Internet: www.editorialestrada.com.ar

Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723.

Impreso en Argentina. / Printed in Argentina.

ISBN 978-950-01-2814-8

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización y otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.



EL AUTOR
Y LA OBRA

BIO-
GRAFÍA



LUCIANO SARACINO nació en la Ciudad de Buenos Aires en febrero del año 1978. Escribió novelas, guiones para cine y TV, libros para chicos, ensayos, poesías, letras de canciones y guiones de historietas y novelas gráficas. Ha recibido numerosos premios por sus trabajos. Es docente universitario de Guion y Narrativa y ha sido

invitado a disertar en foros y congresos especializados en el tema.

Algunos de sus libros para niños son *La pequeña vikinga va a la escuela*; *Filgrid, el mago de los caminos*; *Filgrid en el país de los Nocreos*; *El monstruo y el laberinto* y *Agendas monstruosas*.

En lo que refiere a novelas gráficas publicó, entre otras, *Las aventuras de Fede y Tomate* (con Gerardo Baró), *Ometepe* (con Javier de Isusi) y los dos libros de *Ich* (con Ariel Olivetti).

Para televisión, escribió el guion de la serie *Germán, últimas viñetas*, basada en la vida de Germán Oesterheld. Y para el cine, junto a Ricardo Romero, escribió el guion de la película *Necronomicón*.



La novela de aventuras

La novela de aventuras se caracteriza dentro del género narrativo por presentar al lector un protagonista heroico o semiheroico, es decir, con ciertas virtudes que lo hacen admirable en algún aspecto. El personaje no es perfecto, también tiene defectos y comete errores, pero el conjunto de sus virtudes resulta superior a los aspectos negativos.

En el transcurso de la historia, este protagonista debe enfrentar numerosos obstáculos y pruebas para lograr un objetivo. Estos enfrentamientos determinan sucesivos episodios o aventuras, en los que se opone a uno o varios antagonistas. El protagonista cuenta, además de sus virtudes, con la ayuda de otros personajes que lo acompañan y que funcionan como ayudantes en el desarrollo de su misión.

En general, en el desenlace, el héroe de la novela de aventuras logra con éxito cumplir su objetivo final.

EL CAMINO DEL HÉROE

El escritor estadounidense Joseph Campbell hizo un estudio de los relatos mitológicos de diversas culturas en las que señala coincidencias en la descripción de un camino heroico o camino del héroe. Este recorrido es el que lleva a un personaje a transformarse en un héroe para la sociedad en la que surge.

El autor reconoce los distintos momentos o funciones que el héroe atraviesa: la llamada de la aventura, la partida de su pueblo o lugar, la iniciación y el camino de las pruebas, y el regreso.

A lo largo de este recorrido el héroe se transforma, cambia, se autopercibe y es percibido por los otros de una manera diferente.

También el antropólogo y lingüista ruso, Vladimir Propp, estudió en la literatura tradicional de su país, ciertas funciones narrativas que se repetían en la mayoría de los relatos de aventuras. Estas tenían que ver con un camino o recorrido que el héroe realizaba desde el inicio de su aventura. Las resumió en treinta y una funciones: Alejamiento. Prohibición. Transgresión de la prohibición. Conocimiento. Información. Engaño. Complicidad. Fechoría. Mediación.

Aceptación. Partida. Prueba. Reacción. Regalo. Viaje. Lucha. Marca. Victoria. Enmienda. Regreso. Persecución. Socorro. Regreso de incógnito. Fingimiento. Tarea difícil. Cumplimiento. Reconocimiento. Desenmascaramiento. Transfiguración. Castigo. Boda.

Con variaciones, en distinto orden o prioridad, resulta fácil descubrir estas funciones no solamente en los cuentos tradicionales rusos, sino en todos los relatos de aventuras de las distintas literaturas del mundo.



La Graciosa

Una historia de piratas

Luciano Saracino

*Para Anabella,
parte fundamental en todo esto.*

II De cómo fue que me vi envuelto en los acontecimientos que me convirtieron en pirata

La taberna “El Tigre Enjaulado” bullía aquella tarde como bullen todas las tabernas todas las tardes en la Isla de la Tortuga.

Y eso es mucho bullir, se los puedo asegurar.

El humo del tabaco infumable que fuman los piratas (negro y duro como la brea; saludable y piadoso como el veneno) hace que uno se vea obligado a salir a respirar el pútrido aire del puerto cada dos o tres horas para evitar la muerte por asfixia. Y no porque afuera el aire sea bueno. Pero al menos tiene un porcentaje considerable de aire.

El sonido que lo cubre todo, en aquella taberna, ya no es sonido, sino que se trata de una hecatombe que nunca acaba y a la que nadie parece prestarle mayor atención.

Siempre alguien parece estar siendo asesinado (cosa que sucede a menudo).

Siempre alguien ríe como si gritara (de agonía).

Siempre el caos es total.

Las grescas, en un lugar como aquel, no son tan frecuentes como en otras tabernas, por lo que a veces es posible terminar un vaso (o medio) sin que salten cuerpos vivos o muertos sobre la mesa o la jarra de uno.

Los loros, por ordenanza regional, son puestos en un rincón para que hablen entre ellos y no molesten a los piratas con sus profundos razonamientos de política, filosofía y religión (temas sobre los cuales los piratas no tienen el menor conocimiento). Las ratas, en cambio, beben en mesas especialmente preparadas para ellas y se les permite conversar con los demás clientes siempre y cuando no les muerdan los aros o los bigotes.

Si a uno se le ocurriera alguna vez ir al baño (cosa poco probable, ya que los piratas han decidido por su propia cuenta que “baño” y “cualquier lugar” son sinónimos) debe fijarse bien donde se apoyan los pies: la superficie pisable del suelo es muy inferior a la que generalmente es dominada por cuerpos humanos (en diferentes grados de inmovilidad), mapas falsos, cucarachas (que no han conseguido que se les otorguen mesas como a las ratas), y derivados varios de los organismos piratas. Se calcula que, de la mesa al baño, uno recibe cuatro amenazas de muerte. Dos serán de piratas ebrios. Las restantes, de mozas que creen que estamos escapando sin pagar.

De esas cuatro, a veces, una suele hacerse efectiva.

El atardecer al que estoy tratando de hacer mención no era un atardecer demasiado diferente a todos los otros

atardeceres que llevo en la Isla de la Tortuga: el grupito del rincón hacía tres horas que cantaba una canción con un estribillo interminable mientras se acompañaba con sonoros brindis de sus jarras de madera (que, eludiendo toda lógica, a veces estallaban). Un extraño espécimen (mezcla de hombre y de gorila) se había desplomado sobre la mesa justo a mi diestra y sus ronquidos competían en sonoridad con la canción ya mencionada. Una moza le explicaba a un sujeto con el rostro marcado por mil batallas que si no le quitaba las manos de encima le iba a alisar el cutis a cachetazos. Alguna voz sin cuerpo pedía entre la multitud otro vaso de grog¹. Algún cuerpo casi ya sin voz pedía lo mismo, pero nadie le entendía debido a las pocas vocales que incluía su murmullo (“prfvoz... mnpqtdgrggg”, que aparentemente quería significar algo así como “por favor, un poquito de grog”). Una risotada como solo he escuchado en esta zona del Caribe (la Isla de la Tortuga es famosa por sus risotadas, malos entendidos y cuerpos sin vida flotando en la costa) rebotaba en los rincones como si de un viejo demonio de mar se tratara...

En fin; me encontraba aquella tarde intentando hacer caso omiso al bullicio que me rodeaba para beber tranquilamente mi pinta de cerveza y tratar así de quitar de mi mente una vieja historia que no dejaba de susurrarme el nombre de una mujer. Pero aquello, claro, me era imposible.

1 Bebida hecha con agua caliente, aguardiente o ron, azúcar y limón que es ingerida incesantemente por los piratas desde que salen del vientre de su madre hasta que entran al vientre de un tiburón.

La tranquilidad no concurría a aquel tipo de bares. Y el nombre de aquella mujer no se decidía a alejarse de mi mente. Triste destino, el de los poetas enamorados rodeados de piratas asesinos.

Una daga voló quien sabe de dónde y quedó clavada en el tabique que me servía de respaldo. Pensé, antes de beber un profundo y tibio trago de cerveza, que si la daga se hubiera desviado en su dirección final al menos unos milímetros, ahora la tendría de aro o de monóculo (esto último, claro, un tanto más original y delicado que lo primero). También pensé que aquella daga no tenía nada personal contra mi vida, que solo el azar la había dirigido a aquel sitio tan cercano a mí y que así son las cosas, en fin. Durante diez o quince segundos me dediqué a razonar sobre lo fugaz de la vida y lo mucho que queda aún por hacer. Luego, volví a pensar en el nombre de aquella mujer, porque una cosa trae a la otra y todas me traían, por entonces, el nombre de aquella mujer.

Una vez depositada mi jarra en la mesa² quité la daga de la pared, le limpié un poco la sangre con la que había venido y la guardé en mi morral junto a mis apuntes y plumas.

Realmente era una bonita daga. Me pregunté por su historia y por el número de sanguinarios sujetos por los que

2 Aquella mesa no era muy diferente a las demás mesas de los bares de la isla: su madera estaba adornada con figuras de mujeres talladas a cuchillo, mapas con improbables tesoros escondidos y la cuenta —escrita también a cuchillo por alguna camarera cansada de que los clientes le discutieran la cantidad de bebidas ingeridas—.

habría pasado antes de dar conmigo y no matarme por un pelito.

Alguien gritó.

Otro eructó.

Una rata rio.

Uno murió.

Los del rincón seguían con su insoportable canción. El gorila de mi lado dijo algo entre sueños que tenía que ver con lo importante de los pequeños detalles. Una moza cumplió su promesa y el sonido de la cachetada hizo que piratas y asesinos cerraran los ojos por unos segundos, impresionados y empáticos. Un pobre hombre continuó pidiendo grog sin que nadie le entendiera una sola palabra (lo más parecido que llegó a pronunciar fue algo así como “shrggggoon”, que no es ninguna palabra en las lenguas y dialectos que se hablan en este lado del universo).

Y fue entonces que todo sucedió. Al principio, como siempre pasa en casos como este, no me di cuenta de que mi vida estaba a punto de cambiar para siempre. Pero luego sí. Estén atentos a lo que viene porque es importante.

La puerta que da al Callejón de la Orina se abrió de par en par. Fue instintivo el movimiento que me llevó a alzar la vista en aquella dirección porque aquella puerta se había abierto esa noche cientos de veces, dejando entrar o salir piratas vivos o muertos. Y fue entonces que lo vi por primera vez.

Estaba allí, majestuoso como una estatua, observando con ojos chispeantes y curiosos lo turbio de aquel bar.

El autor y la obra	3
Biografía	5
La novela de aventuras	6
El camino del héroe	6
La obra	9
I De cómo fue que me vi envuelto en los acontecimientos que me convirtieron en pirata.	11
II De cómo fuimos completando la tripulación	25
III El primer problema de nuestro largo viaje	33
IV Aparece Serena	39
V La historia de aquella mujer	49
VI Sobre nosotros, los piratas	57
VII Sir Raven	63
VIII ¿Listos para atacar?	67
IX La batalla más extraña que el Caribe haya presenciado jamás	73
X El Capitán tiene una idea	81
XI No existen, pero que... ¡Esperen! ¿No existen?	87

XII Donde tenemos un pequeño problema con nuestro aspecto (y donde, además, saltamos a un lugar bastante profundo...)	95
XIII Un capítulo muy corto para explicar una caída muy larga	101
XIV Eneberg	105
XV Jenazaret	111
XVI Y, por fin... David Jones	115
XVII Donde el Capitán se enfrenta a su peor enemigo, en el peor lugar imaginable	121
XVIII Serena despierta	129
XIX El largo camino para salir del infierno	133
XX Una ventana que es, también, una puerta	137
XXI Y, fin...	141
XXII Algunas preguntas antes de irse a dormir	145
Actividades	149
Actividades para comprender la lectura	150
Actividades de producción de escritura	152
Actividades de relación con otras áreas	154

La Graciosa

Una historia de piratas

Luciano Saracino

Esta historia nos propone todos los elementos que hacen a un buen relato de aventuras: peligro, héroes, amor y algo de misterio. Pero también trae una mirada más allá de las convenciones del género, llena de humor y con un toque de reflexión.

Cód. 46633

ISBN 978-950-01-2814-8



9 789500 128148 >



macmillan
education



estrada

Seguimos haciendo historia