

## El valle de la Niebla

Arcadio Lobato.

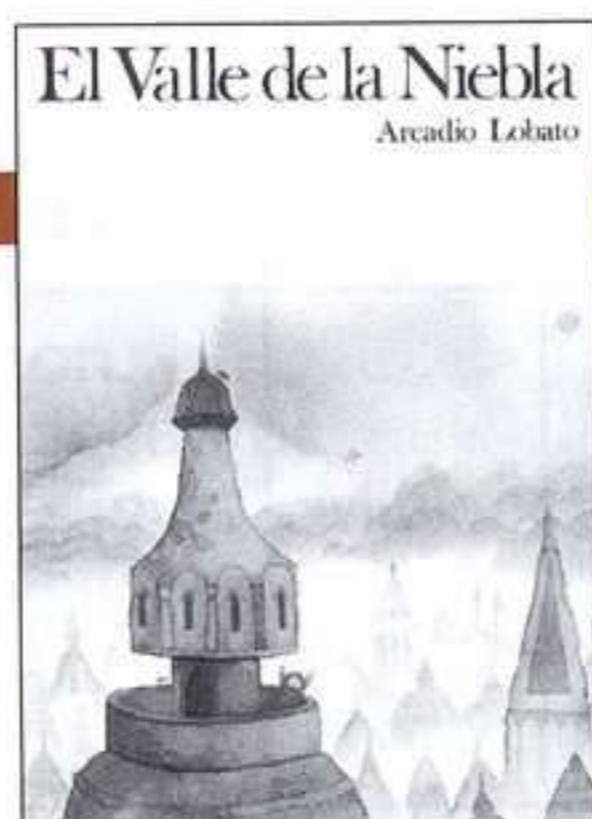
Ilustraciones del autor.

Ediciones SM.

Madrid, 1987.

Edición original en alemán: *Das Tal im Nebel*,

Zurich (Suiza): Bohem Press (Suiza), 1986.



cima de la niebla y descubre un horizonte inabarcable. Regresa, es perseguido por las autoridades, pero les demuestra que tiene razón. El país de la niebla se abre al mundo, sin perder sus raíces.

Nada tienen de extraño las lecturas políticas que se han hecho de este texto parabólico, ambientado en la Edad Media, de alcance universal, que no ha perdido vigencia: canto a la libertad, lucha

contra el oscurantismo y la ignorancia, contra la mentira oficial, por muy bonita que sea, o el conservadurismo. Y tampoco se escapa a nadie la enorme fuerza de una lectura más interiorizada: el miedo a cambiar y lo desconocido; el atrevimiento necesario para descubrir nuevos mundos. Paradójicamente, si el niño no va al bosque, se lo come el lobo. Pero el niño es un triunfador...

Asombra cómo está contada plásticamente la historia, mediante imágenes de una belleza sobrecogedora. Esa niebla temblorosa, flotante. Toda la obra, en acuarela, es magistral en el tratamiento de la luz, evanescente, tan poética. El autor consigue crear un cuento atmosférico, pinta el aire. El espectador termina también envuelto en la niebla, en la magia del paisaje, en el que apenas existe la línea: todo es mancha. Dominan los ocres, grises, verdes: el tiempo de Lobato es el otoño. Y el espacio, un entorno familiar de su infancia: el Valle de las Cinco Villas, el recuerdo de las nubes que se agarran. La naturaleza está quieta, como a la espera; las personas se mueven. Y si no, se quedan en el valle, dulcemente engañados, para siempre.

\* **José Morán** es profesor de Literatura Infantil de la Escuela Universitaria Villanueva (UCM), y estudioso del álbum ilustrado.

# Lo imaginario y lo cotidiano

por **Montserrat del Amo\***

Siempre que participo como miembro del jurado de un premio literario acometo con impaciencia la lectura de las obras presentadas al concurso con el deseo de descubrir una excelente, que merezca mi incondicional apoyo en las deliberaciones y que, en caso de ser premiada, me haga sentir plenamente satisfecha con el fallo definitivo de la mayoría.

Fui designada como jurado para el

## Capitanes de plástico

Pilar Mateos.

Ilustraciones de Antonio Tello.

Ediciones SM.

Madrid, 1983.

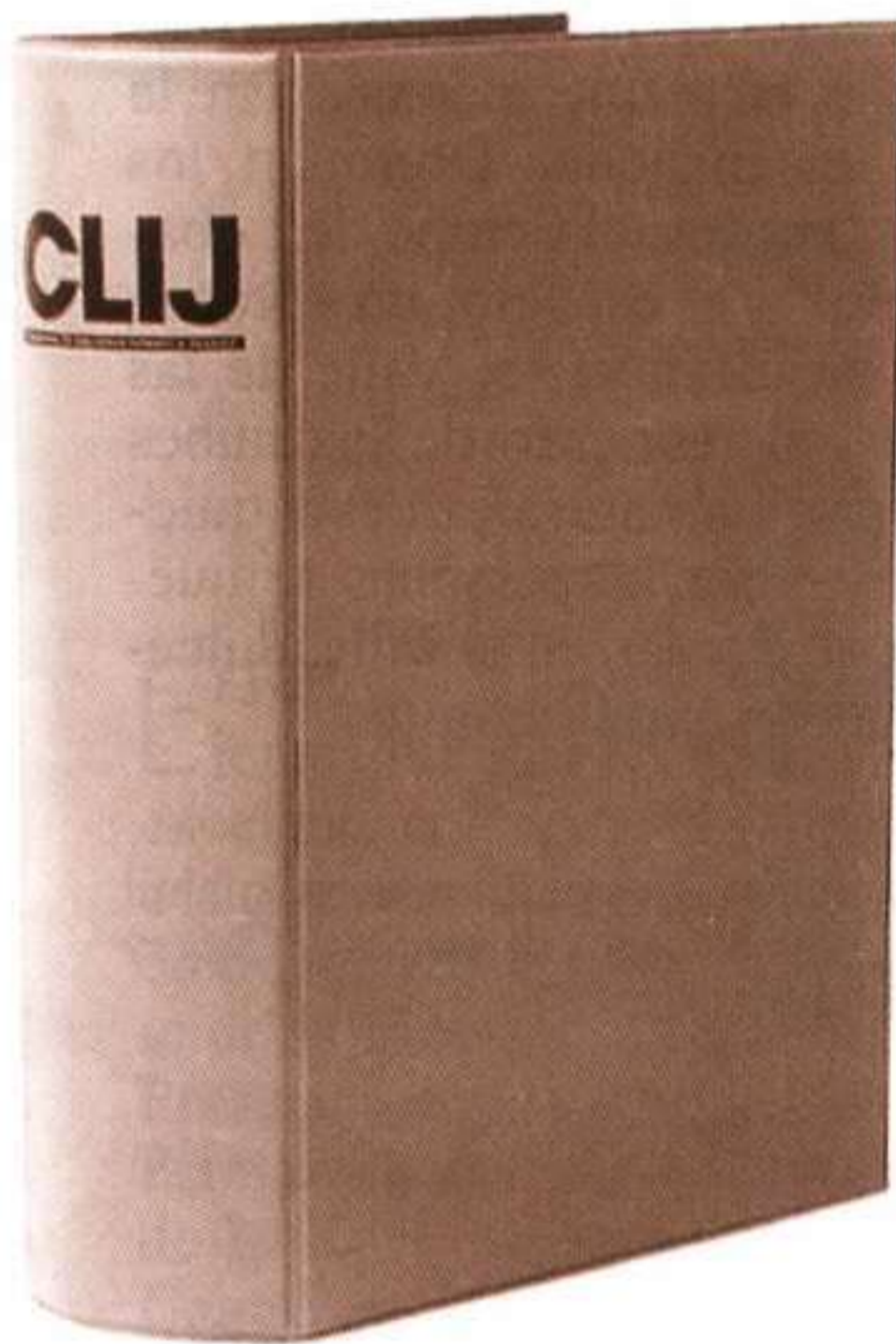
Última edición en SM, 1994.





# CON ESTE NÚMERO SE INICIA EL VOLUMEN 13

SOLICITE LAS TAPAS  
CON EL CUPÓN  
DE LA PÁGINA 4

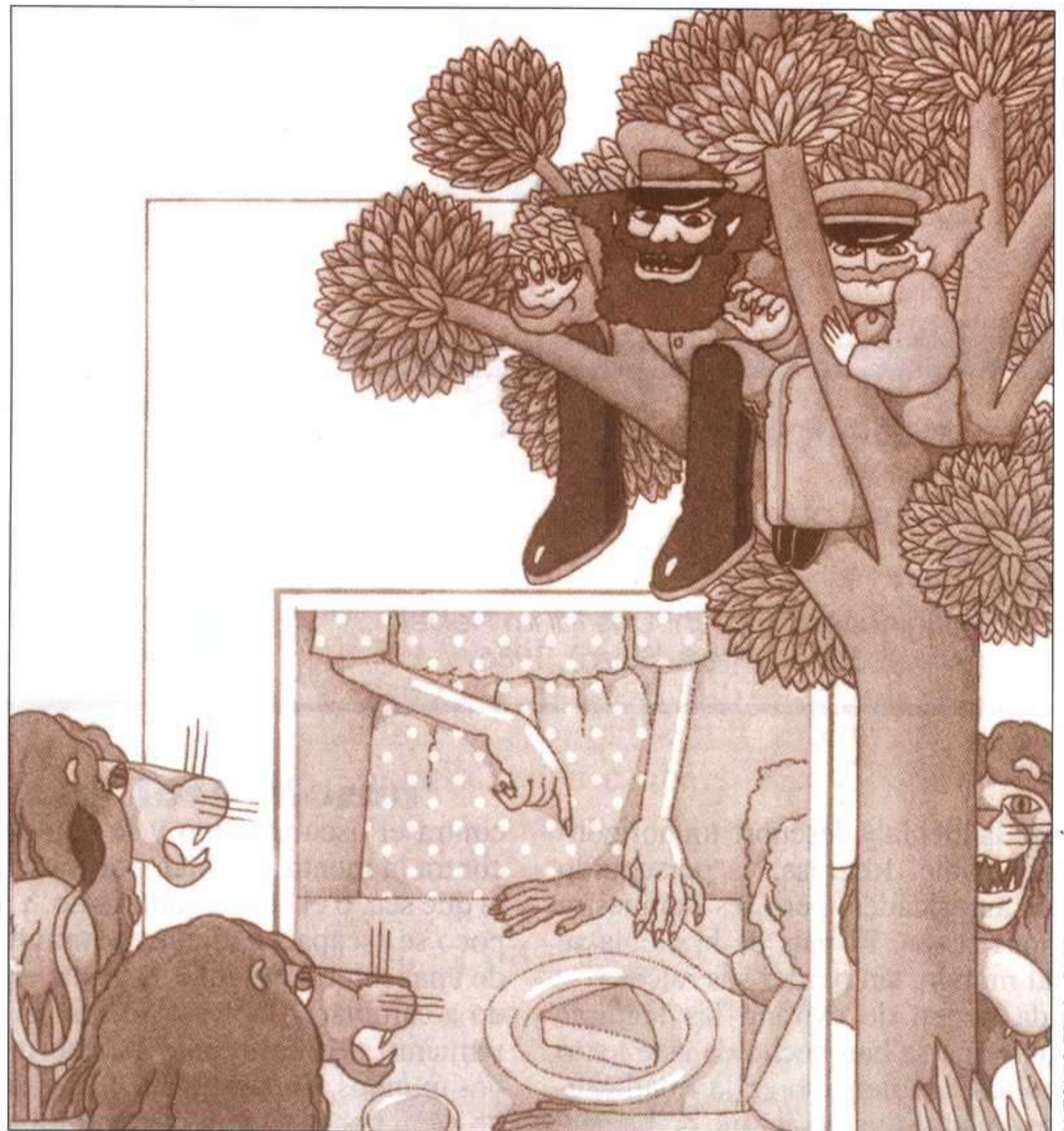


VOL. 1 N° 1 AL N° 12	1988
VOL. 2 N° 13 AL N° 23	1989
VOL. 3 N° 24 AL N° 34	- 1990
VOL. 4 N° 35 AL N° 45	- 1991
VOL. 5 N° 46 AL N° 56	- 1992
VOL. 6 N° 57 AL N° 67	- 1993
VOL. 7 N° 68 AL N° 78	- 1994
VOL. 8 N° 79 AL N° 89	- 1995
VOL. 9 N° 90 AL N° 100	- 1996
VOL. 10 N° 101 AL N° 111	- 1997
VOL. 11 N° 112 AL N° 122	- 1998
VOL. 12 N° 123 AL N° 133	- 1999
	- 2000

# CLIJ

Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil

## LOS 100 DEL SIGLO XX



ANTONIO TELLO, CAPITANES DE PLÁSTICO, SM, 1983.

Premio Lazarillo del año 82. Aún no estaba en uso la práctica hoy generalizada de la selección previa, que pasa tan solo unos pocos originales a los miembros del jurado para su lectura. Llevaba ya leídos más de cien y todavía no se había producido el deseado descubrimiento cuando, ya casi perdida la esperanza, inicié la lectura de uno más. Se titulaba *Capitanes de plástico* y la apertura de la plica reveló el nombre de su autora: Pilar Mateos.

En la copia, realizada en una máquina de escribir convencional, apenas se destacaba el cambio de unos recursos literarios que ahora se hacen evidentes en el libro editado, gracias a la alternancia tipográfica de redonda a cursiva, pero entonces, tan sólo unos espacios en blanco me alertaron de una ruptura narrativa que se producía ya en la primera página, avivando mi interés por la lectura.

Se trataba de la alternancia de dos mundos interrelacionados y simultáneos expresados en distintas formas narrativas.

Por una parte, aparece el mundo imaginario del juego, con un narrador en tercera persona desde el punto de vista del protagonista-niño, que modifica su nombre y su realidad cotidiana: Ernesto, el hijo de la familia; su hermano Miguel,

contrincante y compañero; la madre, regañona y cariñosa; y el padre, idealizado por sus frecuentes ausencias. En el mundo del juego, Ernesto se transforma en el Capitán Ernest, el Teniente Michel, Memmis Mao y Peppis Pao, personajes de maravillosas aventuras.

Paralelamente se presenta el mundo de la realidad cotidiana (en el libro, en letra cursiva) por medio de diálogos cortos y expresivos que reflejan unas relaciones familiares a veces conflictivas, que Ernesto pasa afectivamente al mundo del juego en imaginarias aventuras y nada escapistas, que le ayudan a comprender, a valorar, a aceptar la realidad de su propia vida.

La excelencia literaria del texto se une al interés del argumento que el niño lector sabe apreciar y gustar, como demuestran las 18 ediciones aparecidas hasta ahora. ■

\* Montserrat del Amo es escritora.

Esta sección recoge los comentarios críticos sobre los libros seleccionados como los mejores del siglo xx en el VI Simposio sobre Literatura Infantil y Lectura que la Fundación Germán Sánchez Ruipérez organizó en junio del 2000. (Véase *CLIJ* 130, p. 56.)