

H. Ang Mga Hamon at Kinabukasan ng Nobelang Pangkabataan sa Pilipinas

Malaki ang hamon ng pagsusulat ng panitikang pangkabataang. Bilang rekomendasyon sa mga susunod na mananaliksik ng ganitong uri ng panitikan, ipinapayo ko na pag-aralan ang mga speculative fiction na nabanggit o nabasa sa pananaliksik na ito. Mahalagang bigyan ng pag-aaral ang mga kabataan sa ganitong uri ng panitikan dahil sa kanilang natatanging danas at naratibo.

Rekomendasyon rin sa mga susunod na mananaliksik na basahin at pag-aralan ang mga kabataang pampanitikan na self-published ng kanilang manunulat dahil maganda ring basahin ang mga akdang hindi nailimbag ng mga palimbagan. Ano ang pagkakaiba ng mga kabataang tauhan na pumasok sa konbensyon ng isang palimbagan at ng tauhan na hindi na kailangang dumaan rito?

Ang mga nabasang akda ay nagsimula sa 2000-2021 lamang. Mas gaganda ang pananaliksik kung susubuking imapa ang mga panitikang pangkabataang na naisulat bago ang 2000. Ano ang pagkakaiba ng lunan, tauhan, at mga naratibo? Mahalagang alamin at pag-aralan ang pagkakaiba at pagkakatulad ng mga akdang ito. Ano ang mga salik na siyang bumubuo sa panitikan noon? Ano naman ang epekto ng mga salik na ito sa mga panitikang naisulat ngayon?

Sa pagtatapos ng maikling introduksyon sa lilikhaing akda, gusto kong bigyan ng empasis ang dami ng kabataan sa bansa. Hindi maipagkakailang malaki ang bilang ng mga kabataan sa populasyon ng Pilipinas. Ayon sa datos ng Philippines Statistics Office, 40% ng buong populasyon ng Pilipinas ay binubuo ng mga kabataan. Hindi maitatangi na sila ang isa sa mga malalaking bahagi ng bansa kaya naman mahalagang bigyan sila ng espasyo lalo na sa panitikan. Ang kanilang boses ay mahalaga lalo pa sa pabago-bagong mundo na naapektuhan ng teknolohiya, imigrasyon, edukasyon, at pamahalaan. Ang malaking bilang nito ay mahalaga. Dapat itong bigyan ng boses.

Ang mga kabataan din ang siyang mahalagang yaman ng bansa ayon sa “Youth in Nation-Building Act” (RA 8044) na siyang naisabatas noong 1995. Ang batas din na ito ang nagtatag ng National Youth Commission and the National Comprehensive and Coordinated Program on Youth Development. Kung mabibigyan ng kalidad na edukasyon ang kabataan, ibig sabihin, mas malaking porsiyento ng populasyon ng Pilipinas ang magiging produktibong bahagi ng lipunan. Buong bansa ang siyang

makikinabang kung mabibigyan ng atensyon ang bagay na ito. Ang kabataan ang siyang yaman ng lipunan, kaya naman, mahalagang bigyan ng halaga ang kanilang saloobin, damdamin, at karanasan.

Sa aking pananaliksik sa pagsulat ng panitikan pangkabataang, napag-alaman ko na bukod sa malawak na readership, ang ganitong uri ng akda ay may kapangyarihang magmulat, magbigay ng boses, maglarawan sa mga karanasan, at magtama sa mga maling pag-aakala hinggil sa buhay ng kabataan. Sa likod ng masasaya at magagaslaw na tauhan sa isang nobelang pangkabataan, nagtatago ang isang anino. Ang anino na ito ay tunay na malayo at iba sa kaniyang ipinakikitang tauhan. Ang anino na ito, sa kabila ng takot at kawalan ng kasiguruhan sa kaniyang kinabukasan, ay nagsisikap sumabay sa mga alon ng pagsubok sa buhay. Hindi siya nagpapatalo sa takot. Bagaman may pangamba, hindi niya hinahayaang talunin siya nito. Ito ang ganda ng panitikang pangkabataan. May kapangyarihan ito upang isalaysay ang mga kuwento ng mga hindi madalas pansinin at pakinggan sa lipunan. May kakayahan itong bigyan ng espasyo ang mga temang sa palagay ng nakatatanda ay hindi mahalaga.

Malaki na ang pagbabago sa mga naratibo at salaysay ng mga panitikang pangkabataan. Mula sa tauhang gaya ni Maria Clara, may mga tauhan na rin gaya ni Alexandra Trese. Bagaman mula sa magkaibang panahon, ang dalawang tauhan na ito ay nagpapakita ng tapang upang magpatuloy sa buhay. Iyon naman ang pangunahing dahilan ko ng pagsusulat ng malikhaing akdang ito.

Sa aking karanasan bilang isang manunulat, marami na akong natutunan at naniniwala ako na marami pa akong dapat malaman. Sa aking paglisan sa nakagisnan, naniniwala akong dala ko ang sapat na lakas upang lumikha muli. Kagaya ng kampana sa aking nobela, handa akong maging tinig sa mga hindi nabibigyan ng representasyon sa mundo ng panitikan.

Sa paglipas ng panahon, patuloy akong nagsusumikap upang pagbutihin ang akda. Hindi madali ang maging anak, empleyado, at manunulat. Maraming responsibilidad bilang isang babae lalo pa't nasa edad na rin ako ng pag-aasawa. Mahirap pagsabay-sabayin ang lahat pero gaya ni Iska, lagi't laging may espasyo sa pagkatuto.

Kaya narito ako at nagbabalik sa aking ugat at unang kuwentong napakinggan. Ang mga kuwentong nagbigay aliw sa akin ay isasalaysay kong muli. Ang mga karanasan kong ito ang siyang aking baon sa pagbabalik loob sa pagkatha ng nobelang ito.

Sabi nga ni Iska, mahirap maging anak ni Bathala. Napakaraming kailangang patunayan. Nandito ako, upang patunayan na ang pagsusulat ay tunay na napakagandang karanasan.

Mga Tala

- 1 Ang Marimar ay isa sa sumikat na telenobela na hinango mula Mexico. Sa palabas na ito, sumikat si Marian Rivera. Si Marimar ay nagmula sa hirap, umibig sa mayamang lalaki, nabigo, at kinalaunan ay bumalik upang maghiganti sa pamilya na unang nang-api sa kaniya.
- 2 Ang kuwento ng *Doraemon* ay base sa isang komik book mula sa Japan. Ito ay tungkol sa isang *robot cat* na siya ring pangalan ng palabas. Galing siya sa hinaharap at tinutulungan niya ang isang lalaking nagngangalang si Nobita sa araw-araw na kinahaharap nitong problema. Tinutulungan niya ito sa pamamagitan ng bago niyang *gadgets*.
- 3 Ang *Home Alone* ay isang *comedy* na pelikula na kung saan ang isang batang nagngangalang Kevin ay aksidenteng naiwan sa kanilang bahay ng kaniyang pamilyang tumungo ng Paris upang magdiwang ng Pasko. Sa pag-iisa niya sa kanilang bahay, may nagtangkang nakawan ang kanilang bahay. Kaya, gumawa siya ng mga patibong upang hadlangan ang magnanakaw na ito. Natapos naman ang kuwento nang sila ay magkaayos na sa pamilya.
- 4 Ang Game Boy Advance ay isang gadget o laruan na kung saan nilalagyan ito ng iba't ibang 'bala' o mga laro. Depende ang laro sa ilalagay na 'bala' sa gadget na ito. Madalas ay action, adventure-type ang mga laro na kinahiligan ng mga bata noon.
- 5 May 90 milyon *users* ang Wattpad. May 50 wika. 77% ay nakasulat sa Ingles. Ito ay ayon na rin sa kanilang official website.
- 6 Sinabi ni Allen Lau (2014) , tagapagtatag ng Wattpad, *"If you look at traditional reading, it is a very solitary experience. You don't interact with anyone. You do it all by yourself. But on Wattpad, you can have the direct connection with the writers. People can post comments. You can see a lot of emotions on the comments."*
- 7 Ito ay ang ayon sa CHED Memorandum Order No. 20 (CMO No. 20) na siyang nag-alis sa Filipino at Panitikan bilang *core courses* sa kolehiyo.
- 8 Si Dyesebel ay isang sikat na tauhan. Isa siyang kalahating tao at kalahating isda. Isa siyang sirena. Ang kuwento niya ay ipinilabas sa GMA.