

860/
Ch 512 p

sg



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE
SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

**CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN,
MENCIÓN LITERATURA**

**UNA PROPUESTA DE LECTURAS CON
OBJETIVOS ESTÉTICO - LITERARIOS
PARA OCTAVO, NOVENO
Y DÉCIMO AÑO BÁSICO**

**MONICA CHÁVEZ GONZÁLEZ
VALENTINA PORTALUPI FERAUD
TITOV ZAVALA PAZMIÑO**

**DOCTORA CECILIA VERA DE GÁLVEZ
DIRECTORA DE MONOGRAFÍA**

Año 2011

**UNA PROPUESTA DE LECTURAS CON
OBJETIVOS ESTÉTICO-LITERARIOS
PARA OCTAVO, NOVENO Y DÉCIMO
AÑO BÁSICO**

- Mónica Chávez González
- Valentina Portalupi Feraud
- Titov Zavala Pazmiño

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE
SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la
Educación**

**Ciencias de la Comunicación, mención
Literatura**

**Doctora Cecilia Vera de Gálvez
Directora de monografía**

a) Título:

Una propuesta de lecturas con objetivos estético-literarios para 8vo, 9no y 10mo año básico.

b) Tipo de trabajo:

Proyecto de carácter pedagógico y didáctico

c) Duración del proyecto:

Este es un proyecto que estará dividido en tres partes investigativas:

La primera consiste en conseguir programas de lecturas de distintos colegios, una lista de obras literarias (el canon que maneja cada colegio, implícitamente) que no hayan variado durante, al menos, cinco años; el objetivo al conseguir estos datos, es poder leerlas, analizarlas, estudiarlas, de acuerdo a la época, las edades, la temática y el contexto en el que se da todo ello.

La segunda labor se trata de armar una lista de lecturas con un punto de vista muy particular, pensada a partir de los intereses que, en algún momento, todos han tenido como estudiantes secundarios; que se acomoden a los intereses actuales de hermanos, primos, amigos, familiares o conocidos; todo ello a base de lo que percibimos, de lo que analizamos que sucede a nuestro alrededor, de cómo se van enmarcando los adolescentes, sus gustos e impresiones.

La tercera parte está dividida en dos: la primera que será buscar información e investigar sobre aspectos teóricos en el marco de las ciencias sociales, la cultura y la comunicación; y finalmente sobre temas de estudios y crítica literaria relacionada con literatura infantil y juvenil que se enmarquen dentro de los objetivos que se están buscando; que se adapten a los estudiantes, a los cambios; que presenten ideas nuevas, que puedan ser consideradas para alumnos de esta época y que se logre el razonamiento y el análisis y la interpretación estética, más que una lectura apreciativa.

La segunda parte de este tercer apartado es hacer entrevistas a administradores educativos, psicopedagogos, sociólogos, docentes del área de lengua y literatura de colegios, que puedan contar y brindar sus impresiones, compartir experiencias, que informen acerca de lo que han podido percibir en los estudiantes con respecto al interés por la literatura, en la actualidad.

2. ANTECEDENTES

a) Tema:

Cambiar las lecturas literarias que manejan en los colegios, con respecto a los tres últimos años básicos (8vo, 9no y 10mo), pero vinculados para mejorar y actualizar desde las nuevas perspectivas que el contexto ofrece; y que están conectadas, también, a los nuevos intereses, sobre todo, tecnológicos y audiovisuales de la nueva generación de adolescentes y jóvenes.

b) Situación del tema:

El hábito de la lectura en nuestro país está en peligro de extinción, y, lo más paradójico es que eso ni es noticia ni sorprende a nadie; Ecuador tiene uno de los niveles más bajos de lectura en Latinoamérica: un promedio de medio libro al año por persona, según cifras de la UNESCO.

Este proyecto parte, principalmente, de esa preocupación; rescatar el interés por la lectura, fomentar su práctica en los adolescentes.

Rocío Vélez de Piedrahita, escritora colombiana de literatura infantil y juvenil, asegura que *la ventaja que nos llevan los países avanzados no se adquiere en la universidad sino en los primeros años, determinado en gran parte por el nivel de lectura.*

Pero, en todo esto, hay situaciones contradictorias; ¿cómo se explica el fenómeno Harry Potter? Es decir, si partimos de que a los adolescentes no les gusta leer, ¿cómo leen, entonces, novelas de una semejante extensión? Lo mismo sucede con *Crónicas de Narnia*, *Crepúsculo* y su saga. ¿Será, acaso, que les estamos dando las lecturas equivocadas?

Es precisamente de esa pregunta que nace este trabajo; no se pretende, tampoco, entregarles ese tipo de lecturas, sino buscar la manera de acercarlos. Pero, como dice

Rocío Vélez, *al inicio no puede dársele libros para que aprenda sino para que los disfrute, para que se divierta.*

Los tiempos cambian, las generaciones son distintas y, por supuesto, los intereses ya no son los mismos. No se puede continuar con lecturas tan retrasadas a nuestra época, no podemos pretender que a los adolescentes se les obligue a leer Cumandá (Juan León Mera), A la costa (Luis A. Martínez), Huasipungo (Jorge Icaza), María (Jorge Isaacs), El Quijote de la Mancha (Miguel de Cervantes Saavedra), etc.

A base de propios estudios universitarios, de oír voces y de experiencias personales como estudiantes de colegio, se considera que el pensum de lectura de las instituciones secundarias debe “refrescarse”.

Se trae a colación, nuevamente a Vélez para afirmar que *con demasiada frecuencia se asocia exclusivamente “lo nuestro” a lo que tiene raíces indígenas.*

Es decir, en términos de Vélez, “lo nuestro” es todo aquello que tiene rasgos identificatorios; por lo tanto, no está, netamente, en lo indígena.

A partir de ello se forma el gran mito que debemos desmontar, ¿la literatura ecuatoriana sólo narra historias de indígenas? ¡Por supuesto que no! Pero, irónicamente, un adolescente se gradúa del colegio sin conocer la literatura ecuatoriana contemporánea a él, o la que está en su entorno actual.

Es desconcertante y preocupante constatar en, algunos programas de literatura, la ausencia de obras universales básicas y la presencia de creaciones nacionales muy discutibles; la cultura del adulto no se mide por la localidad de su lectura sino por su vastedad y universalidad.

Lo mismo sucede con los clásicos, creemos que todo niño y adolescente debe crecer conociendo a sus clásicos, les guste o no, sean adecuados o no, les sean útiles o

no; ése es un grave error. Porque esto en lugar de acercarlos, ha terminado provocando un distanciamiento profundo entre jóvenes y adultos.

La estudiosa Bettina Hürliman decía que *en el siglo XVIII al educador no le importaba que el niño viviera feliz, con tal que muriera santo; hoy podría decirse que no le importa que se vuelva loco, con tal que sea sabio.*

Por eso, éste es el gran reto: a base de nuevas lecturas, de una pedagogía diferente, de no satanizar los audiovisuales, sino incorporarlos adecuadamente, fomentar el interés por la lectura y crear ese hábito en ellos.

c) Contexto:

Aunque, en este caso, se parte de la idea que sólo existe una literatura, que no hay divisiones entre literatura de adultos y de niños; tenemos que reconocer que la convención sí hace una diferencia y utilizaremos estos términos para no meternos en otro campo que merece un análisis más profundo e implicaría una discusión más amplia.

La literatura infantil y juvenil es la más olvidada en nuestro medio, se habla poco de ella, no existen gran cantidad de conferencias, charlas, congresos, eventos para promocionarla; casi nadie busca a los niños y adolescentes para que se involucren en la literatura.

Estamos en una sociedad globalizada, copada por los malls, así que los libros llevan todas las de perder; la imagen ha ganado la delantera en muchas cosas, está bombardeando todo y lo vuelve todo más sencillo, más fácil, menos complicado. Entonces, no es un descubrimiento, el decir que estamos convirtiéndonos en seres de imagen, todo lo vemos a través de ella, todo pasa por ella; y es que como dice aquel proverbio popular: "una imagen vale más que mil palabras". Pues, ¿para qué leer un libro de trescientas páginas si todo está en la televisión y en el cine?, ¿para qué pasarse

tres días leyendo una obra literaria si hay cosas más entretenidas en el cine y en la televisión que nos toman menos tiempo?

Estas preguntas se han escuchado muchas veces y se han quedado sin respuestas que resulten, verdaderamente, convincentes; al final, lo único que logramos, la gran mayoría, es quejarnos de que los jóvenes no leen, que los audiovisuales los consumen y se termina dándose por vencido y concluyendo que “el tiempo de antes fue mejor”.

Si en lugar, de seguir con esta actitud, cada uno tomase cartas en el asunto, las cosas cambiarían; sobre todo, que la iniciativa la tomen los docentes, quienes tienen una fuerte injerencia en ellos, son los encargados de su desarrollo literario. Aunque parezca exagerado, ellos son quienes llevan el 90% de la responsabilidad en que los estudiantes amen o detesten la literatura. Y, aunque suene duro, ellos son los culpables o los héroes, así de fácil.

Considerando que el mayor deseo de todo adolescente es el de divertirse, este proyecto se ha desarrollado a base de esa búsqueda; hallar libros literarios, historietas, películas que puedan disfrutarlos para que más adelante decidan aprender.

No se puede pretender superarse ni salir del subdesarrollo si no se mejoran los niveles de lectura, porque ésta es la que conduce a otros caminos; si no se lee, no se aprende a hablar, a escribir, a expresar con libertad, no se procesan conocimientos.

Se considera necesario que el adolescente aprenda a expresarse por escrito para que desarrolle su creatividad, dé rienda suelta a la imaginación y permita a sus educadores comprender y analizar sus intereses; para lograr todo ello, se parte de la lectura.

d) Campo de producción y difusión:

La ciudad de Guayaquil, será el escenario para encontrar y descubrir adolescentes de colegios particulares, jóvenes con intereses volubles, que se acomodan

a las agobiantes facilidades que se les presenta todo los días y que les impone la ciudad; los materiales que tienen a su alcance, las imágenes, los audiovisuales, no serán un rival para nuestro proyecto, sino que nos serviremos de ellos para elaborar los cambios que pretendemos implementar. Los audiovisuales serán los aliados de las letras, se convertirán otro tipo de estudio para llegar a ellos, para proponer un trabajo analítico y estético.

Este proyecto se enfoca, con mayor énfasis, no en un campo sino en un objeto de estudio; los programas de lecturas que han mantenido ciertos planteles secundarios serán nuestro principal objeto de estudio para poder hacer las modificaciones necesarias y para que nos den la pauta de qué es lo que no funcionó y lograr bosquejar algún panorama que nos permita encontrar el motivo sobre aquello.

e) Crítica alrededor del texto

El pensum de lecturas debe reformularse, no porque un grupo de personas quiera hacerlo, sino porque los intereses también caducan junto con los años.

No puede ser posible que un joven se forme sin conocer lo que se escribe en su tiempo y en su espacio; debe tener la oportunidad de observar los valores y las técnicas narrativas y discursivas que existen en la literatura de hoy. Que exista una relación, un vínculo entre él y su entorno, que lo conozca, también, a través de la literatura; esto implica que nosotros (quienes ofrecemos las nuevas lecturas) cumplamos el proceso de desarrollo social en los estudiantes y tener la capacidad de detectar las perturbaciones que hay en su entorno para identificar las incoherencias y hacer las correcciones necesarias que los ayuden a enrumbarse hacia su medio cercano.

Las generaciones actuales y futuras viven en un mundo acelerado y por la tanto, se deben adecuar las lecturas a su ritmo; es decir, darles, no lo que demanden

específicamente, pero sí lo que requieren a base de sus necesidades y características sociológicas y demográficas.

Interés de la investigación

Este trabajo consiste en derrumbar mitos y prejuicios sobre la literatura, pero a través de la literatura; es decir, devolverles a los adolescentes el gusto por la lectura y forjar el hábito en ellos. Dejar constancia de que el desprendernos de programas tradicionales de literatura, no será “un atentado al canon” sino una nueva opción para abrirles fronteras a los educandos, para incentivarlos y motivarlos.

Quedará una gran satisfacción y habrá con una gran complacencia si la propuesta de lecturas y la implementación de una lectura interpretativa, analítica y estética, logra aumentar los índices de lectura en este país; si se puede hacer que la literatura empiece siendo un medio de disfrute, más allá de una obligación estudiantil; si se logra combinar la palabra con la imagen y el video: no satanizar los audiovisuales ni las tecnologías actuales; acercar a los adolescentes a la literatura ecuatoriana, desde una nueva óptica y con otro tipo de obras; que el adolescente termine el año básico con un conocimiento, no profundo, pero sí lo suficientemente básico y amplio sobre la literatura nacional y universal.

3. JUSTIFICACIÓN

Es necesario que haya un acercamiento a la lectura y a la literatura, así que esto logrará que el estudiante adquiera los recursos y las herramientas que hay en ella para desempeñarse en otras disciplinas, y obtener un panorama más amplio de lo local y lo de afuera.

Es esencial evaluar el interés por la lectura, para despojarnos de ciertos prejuicios y, de esta manera, dejar en claro si es que a los estudiantes secundarios no les agrada la literatura o es que los docentes se están equivocando al darles títulos que no se ajustan a ellos. Por este motivo, la inclusión no sólo de una nueva lista de lecturas sino de una nueva propuesta para una lectura interpretativa, que maneje y se conecte con los niveles de los adolescentes; que esto no se convierta en una imposición, ni en una camisa de fuerzas, sino que sea una herramienta para acercarlos a la literatura de una forma más acorde a sus necesidades para explotar las capacidades que todos tienen, pero que les ha tocado reprimirlas en muchos casos.

Se trata de que el adolescente, después de disfrutar, aprenda de lo que lee; no es cuestión de repetir lo que le enseñen ni de aprenderse de memoria los títulos tradicionales y clásicos sino que a través de lo que conoce, lo procese para que sea capaz de comprender y entender lo que contiene una obra.

En síntesis, este trabajo surge porque los programas ya están y se necesita como complemento una propuesta innovadora, que rescate una propuesta estética, que los estudiantes ingresen al mundo de lo simbólico a través de lecturas más analíticas; desligarnos de esas lecturas apreciativas, en las que pretenden “enseñar valores”, porque no son fábulas.

4. MARCO TEÓRICO

a) Explicación de los referentes teóricos y científicos

Los textos que hemos seleccionado para el desarrollo de nuestro proyecto, no fueron elegidos por recomendaciones, porque sean los más leídos, porque las técnicas sean las más implementadas o porque nos hayan aconsejado que son los que mejores resultados darán; cada uno ha sido escogido de manera minuciosa y agobiante a partir de cada lectura.

Las obras literarias que hemos propuesto aquí, han sido bajo el criterio de que cada una proponga una lectura analítica y estética; que les permita a los estudiantes desarrollar su capacidad interpretativa, que esté en condiciones de desarrollar observaciones discursivas, narrativas y simbólicas.

Se trata de que este proyecto acabe con los mitos, rompa esquemas caducos, termine con didácticas que no funcionan; así que no podemos caer en lo que criticamos y rechazamos. Es por ello que la opción más razonable y viable por la que se ha podido decidir es tomar una obra de cada autor, se enfocará en un modelo o estilo único; lo que se quiere es brindar, a los estudiantes, un panorama general de escritores contemporáneos y actuales, para que sepan, primero, qué es lo que tienen a su alrededor; más adelante irán descubriendo otras cosas.

Aunque es difícil desprenderse de los gustos personales por cada autor, se ha tratado de establecer escritores cuyos títulos sean ajustables, moldeables para los estudiantes; se espera que estos literatos nos den las pautas para armar una lectura diferente y amena que permita acercarlos a la literatura pensando y razonando, no forzándolos ni imponiéndolos a determinada obra.

Las actividades se comprometen con nuestro enfoque ya que abordan las características sociales que hay en los adolescentes, su relación con el mundo y su

entorno; por eso, sin caer en apasionamientos, ni fanatismos, construimos actividades que puedan ser socializables, de nada sirve mandarlos a leer en la casa, para que luego no lo hagan y se bajen resúmenes. Si no existe la discusión, la retroalimentación entre maestro-alumno y alumno-alumno, no lograremos que la literatura sea de su interés; continuaremos sembrando en ellos la idea de que es aburrida, de que sólo le sirve para los intelectuales y que para la realidad actual, no tiene ningún sentido, no es necesaria, ni aplicable.

“A la lectura se la reconoce como un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado. En este ámbito, la lectura se constituye en un proceso constructivo al reconocerse que el significado no es una propiedad del texto, sino que el lector lo construye mediante un proceso de transacción flexible en el que conforme va leyendo, le va otorgando sentido particular al texto según sus conocimientos y experiencias en un determinado contexto”.¹

Esta propuesta de lecturas pone énfasis en la actividad que despliega el lector y reconoce su papel activo para construir el significado del texto; partiendo desde una visión un tanto constructivista, se puede plantear que según esa concepción la lectura se convierte en una actividad eminentemente social y fundamental para conocer, comprender, consolidar, analizar, sintetizar, aplicar, criticar, construir y reconstruir los nuevos saberes de la humanidad y en una forma de aprendizaje importante para que el ser humano se forme una visión del mundo y se apropie de él y el enriquecimiento que le provee, dándole su propio significado.

¹ Margarita Gómez Palacios y otros. La lectura en la escuela. México: SEP, 1996. pp. 19-20

La aplicación de una nueva propuesta de lecturas literarias, no nos servirá, únicamente, para implementar el nuevo pensum de lecturas, sino, también, para descubrir qué es lo que había fallado anteriormente; es decir, podremos lograr un acercamiento mediante otros libros.

En ciertas ocasiones, no es la materia la que no le gusta al estudiante, sino su forma de enseñar, la falta de incentivo que recibe por parte del docente y el material que éste le ofrece. Jean Piaget plantea algo que viene a reforzar esta aseveración, cuando dice que *no es al niño a quien debe culparse por los conflictos eventuales, sino a la escuela, ignorante del uso que podría hacer del desarrollo espontáneo del niño, reforzándolo mediante métodos adecuados, en lugar de inhibirlos, como hace frecuentemente.*

b) Metodología

Las obras literarias nos servirán tanto para plantear la propuesta de lecturas y abordar el campo analítico, como para redactar la nueva lista de lecturas, serán analizados y se los relacionará entre sí para obtener una panorámica general de lo que es conveniente para la actualidad, su relación con lo contemporáneo, cuánto se puede sacar de ahí y su conexión con la época actual y su contexto.

El proceso de investigación consistirá en analizar uno por uno los textos bibliográficos para ir obteniendo datos que nos sean útiles y obtener propuestas que nos sirvan para delimitar el campo en el que deseamos trabajar y el que más se adecue para el objeto de estudio que tenemos.

El último paso, será la elaboración de entrevistas a las personas vinculadas con la docencia para conocer qué debe ser cambiado, qué es lo que creen que falla; nos servirá para descubrir qué pasa con los maestros, cuánto influyen sobre los estudiantes y sus intereses.

Los aportes de estas entrevistas se sumarán al campo teórico para crear un cuerpo más completo, que nos despeje ciertas dudas y que nos lleve por el camino claro a la hora de pensar en modelos y propuestas.

INTRODUCCIÓN

¿Cómo construir lectores? Es la pregunta que frecuentemente nos hacemos casi todos: educadores, sociólogos, periodistas, analistas, lectores... Y la pregunta sigue sin tener una respuesta concreta o, por lo menos, no encontramos la forma de “construir lectores”.

El presente trabajo no pretende ser la solución a esto, ni hacer un análisis de las razones de los índices de lecturas en nuestro país, sino que intentará ofrecer obras literarias que vayan acorde al contexto de los estudiantes; se busca fortalecer el campo literario, otorgarle un valor y demostrar que la literatura no sólo sirve para “hacerlos cultos”, sino que es parte del proceso de pensamiento y razonamiento que todos debemos tener.

Lo que sí se quiere es mostrar que la literatura es un puente que permite conectarse con el mundo actual, que es un camino viable para aprender y divertirse; encuentra a su gran aliado en la tecnología y sus diversas formas de manifestación.

Si se parte de la idea que la lectura es un proceso, no un acto simple y pasivo; que implica una comunicación interactiva, porque en ella se instaura una relación entre el lector y el texto, que no es de una sola vía, puesto que debe ser decodificado por el lector para conocer su lenguaje y absorberlo para sí y lograr construir un significado propio.

Por eso, la literatura no debe conseguir adeptos, sino que a través de la lectura de ésta se construyen una serie de significados; aquellos que no surgen del texto en sí, sino de lo que el lector ha ido reconociendo e identificando, mientras ocurre una transición a medida que avanza su lectura. El sentido que, finalmente, le termina encontrando con

respecto al texto parte de los conocimientos y la experiencia que tenga dentro de un contexto determinado.

De igual manera, tampoco pretendemos colocar, aquí, una propuesta pedagógica ni un pensum literario, porque los programas educativos ya están contemplados y aceptados, así que dentro del marco y las disposiciones de aquello, nosotros ofrecemos las lecturas que consideramos más convenientes para los tres últimos años básicos (octavo, noveno y décimo); hemos seleccionado obras literarias que se ajusten a los intereses actuales, pero sin olvidar la calidad y el contenido que permita cumplir con los objetivos expuestos. Aquellos que compartimos con la Reforma curricular del Ministerio de Educación que afirma que *la Literatura es una fuente de disfrute, de conocimientos a través de una mirada estética, de juego con el lenguaje, de valoración de aspectos verbales en circunstancias concretas y debe respetarse desde esta perspectiva.*

Y en ese *juego con el lenguaje* se encuentran los tan frecuentados videojuegos, los que, al parecer, no tienen nada que ver y son el gran rival de la literatura; aquí daremos algunas estrategias de cómo se puede aprovechar este medio para acercarnos a la literatura y lograr aproximaciones analíticas y estéticas. Y es que los videojuegos son narrativas, que manejan un discurso, aquel que contiene un relato (hablando en términos semióticos), que debe ser descifrado y adquirido como una capacidad más para interpretar los discursos sociolingüísticos.

En este caso, las obras literarias deben ser el gran respaldo para la consecución de objetivos, para construir lectores activos, capaces de interpretar; pero lo más importante es que estas obras hagan una conexión con ellos, con su entorno, su actualidad, sus intereses; que jueguen un papel importante en ellos, que no sólo las lean

por obligación sino porque algo de ellas las identifique, que la disfruten pero de manera crítica, no netamente impresionista, ni únicamente en búsqueda de valores.

La Literatura es Literatura (tiene carácter ficcional y función estética) y se espera que se analicen los textos de acuerdo con su funcionalidad: los textos literarios son literarios. No se deben usar para desarrollar otra actividad que no sea la lectura, análisis y reflexión literarios.²

Precisamente, para lograr aquello que se cita es que se hace una pequeña relación con los videojuegos, porque éstos son una manera de desarrollar destrezas en los adolescentes; aquellas que les permitan establecer analogías entre los dos discursos (porque como se explica más adelante, los videojuegos manejan un discurso propio).

Aunque parezca extraño o las diferencias suenen abismales, hay muchas conexiones entre este nuevo pensum del Ministerio, la lista de lecturas y los títulos de videojuegos que se incluyen aquí; si se recuerda que los subgéneros que se manejarán en octavo, noveno y décimo año básico serán de terror, fantástico y policial, respectivamente, habrá muchas cosas que se conecten. En el caso de la novela policial, pueden descubrirse y describirse ciertos métodos de investigación recurriendo a las estructuras del pensamiento lógico. En el caso de lo fantástico y de terror, creo que la imaginación se libera y se traspasan las fronteras de lo ordinario y conocido. El análisis de las formas literarias permite desarrollar las distintas inteligencias, la abstracción, la capacidad crítica, la decodificación, interpretación y producción de signos y símbolos.

Por ello, estarán presentes los lazos con los videojuegos, porque éstos ayudarán a marcar una autonomía, a redescubrir mundos simbólicos partiendo de su propia interpretación. Se vuelve a citar los planteamientos de la *Actualización y*

² Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, 2009.

Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, que nos recuerda y recalca que *leer es comprender*. No se debe hablar de lectura de textos (menos aún de lectura comprensiva), sino de comprensión de textos mediante destrezas específicas que se deben desarrollar.

Comprender un texto es releer, buscar entrelíneas, inferir, analizar paratextos⁹, saltarse partes, alterar el orden de lectura y otros. Es un proceso que debe enseñarse de manera dinámica para convertir al estudiantado en lectores curiosos y autónomos.

Se permite hacer énfasis en lo dinámico, no hay por qué huir de aquello, siempre y cuando se lo haga a base de herramientas que ayuden a construir un razonamiento propio y lo lúdico se otra forma de pensar, además de divertirse; es por ello que recurrimos a los videojuegos como un soporte que está contextualizado con ellos.

La propuesta que hace el Ministerio de Educación respalda aquellos deseos, cuando manda como refuerzo de la creatividad literaria a que se incentive a los estudiantes *a través de consignas que posibiliten el uso de la imaginación desde distintos detonantes: consignas creativas, actividades lúdicas, reinterpretación de textos, adaptaciones, imitaciones, entre otros. La creatividad debe enseñarse como cualquier otro aspecto de la Lengua y Literatura.*³

Por eso se ha hecho hincapié en el tema de los videojuegos, no es una cuestión de moda, novelaría o “seguirle la corriente” a los adolescentes, creemos que es una manera más para ingresar en el campo interpretativo, pero eso se verá a lo largo de este ensayo.

Lo que está redactado aquí es, pues, una propuesta innovadora de literatura y tecnología; demostrando que juntas pueden ser un buen equipo para la construcción de

³ Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, 2009.

lectores y que servirá para acercarlos a los libros y formar adolescentes con sensibilidad de apreciación e interpretación estética.

OCTAVO DE BÁSICA

NOVELA DE TERROR Y MITOLOGÍA

El nuevo pensum académico de octavo de básica pone como temas a tratar en el ámbito de la literatura la novela de terror y los relatos mitológicos. Queriendo seguir estas innovaciones proponemos lecturas que creemos ayudarían a formar en los estudiantes un sentido estético y un criterio literario.

Novela de terror y novela negra: son distintas

La novela de terror es diferente de las narraciones del folklore y de cuentos fantasmas y aparecidos, porque se desarrolla fundamentalmente desde fines del siglo XVIII a la actualidad y posee características distintas, asociadas en general con el movimiento romántico. Sus características principales son:

- La intriga se desarrolla en un escenario arquitectónicamente fascinante y rico.
- *Atmósfera de misterio y suspenso donde el autor crea un marco o escenario sobrenatural, capaz de suscitar por sí mismo los sentimientos de miedo.*
- Eventos sobrenaturales o de difícil explicación
- Los personajes están sujetos a pasiones desenfrenadas como accesos de pánico, depresión profunda, angustia, paranoia, celos entre otros.
- Hay conflictos amorosos mal resueltos y oscuros impulsos sentimentales.

- Las emociones de los protagonistas intervienen en la apariencia de las cosas o, al revés, el clima que rodea la escena, define el estado de ánimo de los personajes.

En algunos manuales de literatura se hace referencia a la novela de terror o gótica, también como novela negra; si bien, este término puede dar lugar, en la actualidad, a equivocaciones, pues hoy en día la novela negra es un tipo de novela muy bien delimitada.

La novela negra surge en Estados Unidos, en el siglo XX, como variante de la novela policiaca; entre sus características se pueden mencionar:

- Presenta una atmósfera asfixiante, de miedo, falta de justicia, corrupción del poder e inseguridad.
- Agrega la violencia a las características del género policiaco.
- Los crímenes son a base de las debilidades humanas como la rabia, ansias de poder, envidia, odio, avaricia, pasiones, etc.
- Se le da más importancia a la acción que al análisis del crimen.
- Importa más la descripción de la sociedad donde nacen los criminales y la reflexión sobre el deterioro ético.

El miedo y el terror

El miedo es una alarma que nos avisa de la existencia de un peligro, con el que se activa todo un sistema de alerta, tanto fisiológico como psicológico, para superar la amenaza y conservar la vida. Es un mecanismo muy útil ya que sin el miedo, no tendríamos cautela ante situaciones como, por ejemplo, cruzar la calle sin mirar a ambos lados para ver si hay

carros y, seguramente, el resultado de esto sería un daño muy grave o la muerte; es un mecanismo que funciona sin que nos demos cuenta, monitoreando todo lo que percibimos y reaccionando ante cualquier sospecha de un peligro.

El miedo es nuestra emoción más primaria; cuando se torna intenso, toma control de todo lo que esté en nuestra mente y en nuestro cuerpo. Al sentir un peligro agudo, perdemos el interés por comer, dormir o por cualquier otra cosa que no sea el buscar la manera de superar la amenaza; es por ello que el terror es una expresión máxima de miedo.

La razón por la cual una persona se expone al miedo o al terror, sin tener que sentirlo, no está del todo estudiada, pero existen las conjeturas del goce o del placer que pueden llegar a sentir en los diferentes tipos de miedos, que se mueven no sólo a nivel primario sino también a nivel psicológico. Las personas que leen libros de terror, pueden enfrentar sus temores ante la seguridad de que cerrando el libro, la amenaza termina y tal vez por eso es uno de los géneros que más ha cautivado al público.

El terror y la actualidad

En la actualidad vivimos una banalidad del terror, donde los monstruos que antaño desvelaban a todas las personas que leían o escuchaban sus historias, hoy son causa de risas o mucha vergüenza. Cómo no pasar por una crisis del terror, si en la televisión, Frankenstein, en lugar de asesinar personas a su paso y mostrar su cadavérico ser, hecho de varios trozos humanos, va al colegio, viéndose verde, algo regordete y encima, ¡es maltratado por niños de jardín de infantes! La popularización de los monstruos, los ha hecho transformarse en productos moldeables de acuerdo al público al que van a ser presentados; así, vemos versiones tiernas de la momia, el vampiro, el fantasma que van dirigidas a los niños más pequeños. Además, descontextualizan a estos seres oscuros para llevarlos al colegio a la

mitad del día, a vacaciones en la playa, a ser turistas en sus propias tierras de Transilvania; por ejemplo, tenerle miedo a sus hábitats naturales o ir a la discoteca y pizzería en las versiones *teen*.

A eso le agregamos la creciente demanda de libros en historias “actualizadas”, en contextos de estos seres donde pierden identidad y no sólo contenido; donde se destrozan sus hitos y se los transforma en algo más, que no necesariamente aporta al género; es necesaria una reivindicación del terror en los estudiantes de octavo de básica por lo que hemos escogido obras canónicas para aproximar al estudiante al sentido original del terror, sin volverlo “pesado”. Una vez que se conozcan las bases de las figuras de terror, se puede elegir libremente con qué versión de ellas quedarse.

Los autores de novelas de terror a ver son: Bram Stoker, Mary Shelley y Edgar Allan Poe.

Drácula de Bram Stoker

El monstruo de Bram Stoker, autor irlandés, se hizo famoso y se volvió el vampiro por antonomasia. Su oscura influencia ha marcado a generaciones. Los productos que venden al vampiro van desde “Drácula, el musical” hasta chupetes sabor sangre. El problemita de Drácula es que, al parecer los años no le vienen solos, y ha sido en el imaginario popular reemplazado por otros vampiros más jóvenes que no guardan las características originales de este ser nocturno.

La novela está escrita de manera epistolar, lo que sería muy interesante, dado que no siempre los alumnos tienen en cuenta que éste es un medio válido para una novela; aquella no sólo incluye cartas, sino también telegramas, anotaciones diarias, recortes de periódicos entre otras. Esto puede llevar al estudiante a encontrar maneras distintas de expresarse a la hora de escribir, pues no está atado a un narrador que habla desde un punto intangible.

Antes de leer *Drácula*

Para lograr un acercamiento al libro, escogimos *Castlevania: The Dracula Rondo Blood*, cuyas plataformas son PC y Playstation. Es el año 1792, y Drácula es revivido por el sacerdote oscuro Shaft; después de reconstruir sus fuerzas oscuras, se dispone a destruir la aldea donde vive Richter Belmont, descendiente del clan Belmont y heredero del látigo Vampire Killer. Por otra parte, Drácula secuestra a la novia de Richter, Annette, una cazadora de vampiros de doce años de edad, llamada María Renard, y otros dos aldeanos locales: una monja conocida como Terra e Iris, la hija del médico del pueblo. Blandiendo el látigo de sus antepasados, Richter se aleja hacia Castlevania, enfrentando a muchos monstruos en el camino, en especial, a Death.

Después de avanzar por el castillo, Richter consigue rescatar a Annette, María, y las dos aldeanas locales: Iris y Terra. María, aunque muy joven, es capaz de ayudarlo con sus animales familiares, para poder eliminar a Drácula. Richter y María resultan victoriosos en la batalla contra Shaft, Death y Drácula.

El último nivel de Rondo of Blood sienta las bases para su secuela, *Castlevania: Symphony of the Night*, que comienza con una recreación de la batalla final contra Drácula.

Si bien, el juego no tiene mucho que ver con el libro original. En realidad, la historia no tiene nada de similar; sus protagonistas vampiros sí guardan muchas de las características de los vampiros originales; Drácula, aunque en otro contexto, no dista mucho del personaje de Stocker.

Después de leer *Drácula*

Los estudiantes tomarán dos o tres habilidades vampíricas que les gustaría poseer y crearán un personaje vampiro. Luego se reunirán en grupos de 5 y formarán una “comunidad”. Se presentan a sus compañeros, representando sus papeles.

Esta novela es epistolar y está narrada desde el punto de vista de Jonathan. Se pide a los estudiantes que mencionen cómo la voz testimonial, afecta la narración.

Los estudiantes deben escribir una carta al Conde Drácula advirtiéndole que debe volver a Transilvania porque Jonathan, Mina y los demás desean acabar con él.

Drácula vs. Lestrat, Louís, Edward, etc. Los estudiantes deben comparar a Drácula con otro vampiro más moderno y encontrarle puntos fuertes y débiles. Al final deben decidir cuál de los dos ganaría en una batalla.

¿Cómo cree que cambiaría la historia si las cartas fueran *e-mails* o *post* de twitter? Invente 4 estados de *Facebook* y varios *twits* para Jonathan, Mina y Drácula.

Al cerrar *Drácula de Bram Stocker*

Al finalizar un libro, normalmente los profesores van directo a la siguiente lectura de su programa sin notar el interés o desinterés que puedan tener sus estudiantes. Siempre hay quién se interese en un tipo de lecturas; sin embargo, no todos los alumnos alzan la mano para preguntar sobre esa inquietud. Lo que el profesor

debería hacer al final de cada libro, es dejar lecturas recomendadas que puedan ser consultadas por los estudiantes; aquí se plantea, también, poner otro tipo de material que por ejemplo no haya podido mostrarse en clase.

Libros:

- *Vampire Diaries* de L.J. Smith
- *La Saga de Darren Shan*, de Darren Shan
- *Entrevista con el vampiro* de Anne Rice
- *El mito de Drácula* de Anne Rice
- *El pequeño vampiro* de Angela Sommer-Bondenburg

Películas:

- *Vampiros en la Habana* (1987) de Juan Padrón
- *El pequeño vampiro* (2000) de Uli Edel

Frankenstein de Mary Shelley

La obra de Mary Shelley es muy conocida por aquello que la cultura popular hizo de ella; extrajo del contexto original a su criatura y la convirtió en un monstruo muy conocido. Este cadáver reanimado, llamado equívocamente Frankenstein⁴, ha traspasado al mundo del horror popular y aparece hasta en los libros para niños como *Las monstruosas agendas de los monstruos*; él y su historia han sido llevadas al cine, la

⁴ Adviértase que Frankenstein es el apellido del Dr. Víctor, creador de la criatura que en ningún momento llega a tener un nombre.

televisión, el teatro y la música. Sin embargo, su popularidad ha creado un desconocimiento de su historia original, que con el tiempo se ha llenado de los espectros de las representaciones, de tributos que se han creado en los medios de comunicación. Lo que más impacto ha tenido en el público es el deseo de Frankenstein de crear vida, y es esa escena la que se ha recreado de múltiples formas y se ha vuelto iconográfica. El apelativo "Frankenstein" también se ha vuelto un sinónimo del terror, de modo que si se escucha cualquier personaje que tenga ese nombre, es considerado un monstruo o científico demente.

Se ha decidido reivindicar, aquí, a la historia original del Moderno Prometeo y también recatlarla como una excelente historia de terror y como la primera novela de ciencia ficción; otra razón poderosa de incluirla aquí, es que conlleva a llevar la actitud reflexiva de su lector. Su idea principal es que Víctor Frankenstein es un Prometeo moderno por robar el secreto y la capacidad de Dios de dar vida⁵; es un tema de actualidad que vale que los chicos reflexionen y saquen sus propias conclusiones. Su segunda idea principal es la evolución a la vida de la creatura, su proceso de crecimiento. Mary Shelley presenta un muy bien logrado equilibrio entre lo exterior, el relato de aventuras y la profundidad psicológica de los personajes.

Antes de leer *Frankenstein*

Los avances científicos modernos nos permiten, por ejemplo, crear órganos artificiales, regenerar nuestras propios tejidos con el uso de células madre; ahora se puede planificar el aspecto que tendrán nuestros hijos, entre otras muchas cosas, mientras en los tiempos de Mary Shelley eran solo sueños. Sin embargo, la capacidad de

⁵ Esto tomando en cuenta el subtítulo de la obra "El moderno Prometeo"

crear vida o traer a la vida⁶ a alguien, sigue siendo imposible; este libro puede formar en los estudiantes una nueva visión de la tecnología como un proceso de cambios que con el tiempo van haciéndose rápidos, pero que en el pasado tardaban un poco más. Es importante recalcar esto en los chicos, antes de acercarlos al libro, porque de otra manera podría parecer hasta tonta la apariencia del monstruo (sí, lo lamentamos chicos, no habían cirugías plásticas).

Una vez aclaradas las limitaciones tecnológicas y científicas de la era de Mary Shelley, se podrá rescatar la imagen del libro, que para estos momentos ha de ser de uno aburrido, lento y viejo comparado con el videojuego para PC creado por *Amazing Media Frankenstein: Thought the eyes of the monster (3D)*.

En este juego el usuario controla a la recién instaurada criatura. En su vida humana, este hombre fue colgado por un crimen que no cometió y ahora se descubre como un monstruo creado por Víctor Frankenstein; el usuario que controla a quien antes fuera Phillip Werren, deberá vagar por el castillo de Frankenstein y resolver varios acertijos para avanzar; en el camino encontrará a amigos y enemigos, en los cuales, sus acciones en el juego, decidirán el destino. El avanzar de la criatura es libre por el juego y usando notas y libros podrá ir descubriendo datos sobre su pasado.

Después de leer *Frankenstein*

1. Se hablará en clase de la diferencia entre el juego y el libro. Algunos estudiantes expresarán su opinión sobre cómo creen que cambia la obra que la criatura tenga una vida pasada que puede recordar a medias y quiere conocer.

⁶ No se está tomando en cuenta a las resucitaciones mediante electroshock cuando el paciente “muere” por minutos porque el sentido de “traer a la vida” dentro de la obra de Frankenstein es otro distinto.

2. Cada estudiante escribirá lo que creen que sentirían y harían si estuvieran en la situación de Phillip Werren.
3. El curso se dividirá en cuatro grupos para poder analizar los diferentes aspectos de la obra:
 - Los científicos: explicarán cuales son los elementos tecnológicos que utiliza el Dr. Victor para crear su criatura, cuáles son sus motivaciones y el porqué de su fin. Deberán también hablar de cómo los avances tecnológicos actuales permiten, o no, a los científicos emular al Dr. Víctor y que opinan de ello.
 - Los monstruos: explicarán los sentimientos y experiencias de la criatura. Expondrán porqué creen que actuaba como lo hacía y quienes en la actualidad podrían sentirse así como el monstruo, además de los infantes.
 - Los aldeanos (personas comunes): explicarán el porqué del terror a la criatura. Tendrán que mencionar que hacen ellos frente a lo desconocido y cuál sería su actitud frente a una persona notoria o no tan notoriamente distinta.
 - Las personas moralistas: deberán analizar sobre todo la última parte del libro. Por qué la criatura se va una vez que su creador ya no está, por qué creen que lo buscaba. Deberán buscar algún contexto actual con el que comparar este fenómeno.

Durante las exposiciones de los grupos o después de ellas, el profesor deberá ampliar la información con pequeños datos de la obra.

- Los científicos: el evolucionismo la electricidad, los descubrimientos de la fisiología son avances de la época de Shelley que en ese tiempo eran muy recientes y, por ejemplo la electricidad tenía un halo místico. (Parte exterior- no intimista)

- Los monstruos: se debe a las observaciones de Mary Shelley con sus hijos y que esas eran dudas que ellas tenía. Aquí se puede notar las inclusiones de las teorías de David Hartley quien pensaba que la experiencia sensible temprana determinaba el comportamiento del adulto. También las de John Locke dijo que el hombre no era por naturaleza ni bueno, ni malo, sino como “*pizarra en blanco*” en la que las sensaciones crean las impresiones que se convierten, más adelante, en experiencia consciente. (Parte psicológica-intimista)
- Los aldeanos (personas comunes): Él adquiere una conciencia sobre su condición, también con la familia de De Lancey, pues a pesar de estar portándose bien, Agatha y los demás le rechazan por su aspecto y él llega a la conclusión de que la única manera de evitar el rechazo es el aislamiento de la humanidad o tener un semejante⁷.
- Las personas moralistas: La muerte como consecuencia de la destrucción de la moralidad, un final acorde al tiempo de Shelley.

Al cerrar *Frankenstein*

El profesor puede recomendar las lecturas que se enlistan a continuación, al finalizar las actividades realizadas con el libro.

Libros:

- Ana, la pelota humana de Raúl Pérez Torres (solo el cuento).
- Cirque du Freaks de Darren Shan

Películas:

⁷ Nótese aquí una similitud con el Adán bíblico que le pide a su creador una compañera.

- *Frankenweenie* de Tim Burton
- La trilogía de Frankenstein de Boris Karloff

Edgar Allan Poe

Edgar Allan Poe es un referente universal del terror y muy difundido. En la actualidad podemos encontrar sus influencias en productos de consumo popular como la TV, el cine, la música o los videojuegos. Muchos cineastas, como Jean Epstein o Roger Corman, han convertido sus cuentos en productos filmicos que podrían ser usados como material de apoyo en clase. Otras películas le rinden homenaje como la de Brandon Lee *El Cuervo* donde se recitan partes del poema de este autor. Tim Burton ha llevado su apreciación de Poe hasta el punto de relacionarse con su estética gótica y crear un estilo de puesta en escena parecido y sombrío. La televisión ha creado espacios para la difusión de un legado de este autor de diversas maneras. La famosa serie de “Los Simpsons” tiene su propia versión de “El Cuervo” o en la serie Gilmore Girls aparece una Sociedad Poe que se dedica a leer sus historias, por nombrar algunos. La influencia del autor se da a nivel literario en autores reconocidos y de calidad como Baudelaire, Rubén Darío, Borges, Stephen King entre otros.

Los jóvenes pueden llegar a disfrutar su experiencia del terror con el relato corto y el poema que aquí proponemos. Poe es considerado el padre del cuento del terror moderno, es uno de los escritores que empieza a la autonomía literaria que tiene hoy en día y es el padre del relato policial moderno que es algo que verán los chicos en Décimo Básico. Tratamos de rescatar la importancia de que se vean los inicios de las

novelas como las conocemos hoy, porque a menudo los adolescentes olvidan que hay un proceso de cambios que llevan a un objeto o situación a verse de la manera actual.

Se opta por cuentos y un poema, debido a que son en parte emblemáticos, en el sentido de que Poe es imprescindible para la concepción actual de cuento y, por otro lado, por su extensión. A los adolescentes actuales que están acostumbrados a leer en la *web* no tienen buenas predisposiciones con textos extensos aunque haya fenómenos⁸ que indiquen que pueden y tienen ganas de leer lo que caiga en su foco de intereses.

Edgar Allan Poe y su teoría del cuento

Poe tiene una visión muy particular del cuento y de cómo debe ser escrito. Él rechazaba la idea de la musa, de que el escritor sólo le toma el dictado; o de que se escriba en un transe extático. Se dedica en las páginas de *Filosofía de la composición* a describir cómo fue que escribió “El cuervo” para dejar por escrito su propio proceso creativo y dar fe del trabajo que la escritura conllevaba para él o cualquier otro escritor. “...Consiste mi propósito en demostrar que ningún punto de la composición puede atribuirse a la intuición ni al azar; y que aquélla avanzó hacia su terminación, paso a paso, con la misma exactitud y la lógica rigurosa propias de un problema matemático”⁹

Resumiremos las ideas que consideramos más importantes:

- Lograr un efecto en el lector, es la primera característica que Poe resalta en su texto.

⁸ Nótese que aquí nos referimos a la creciente fascinación de las historias de vampiros por el fenómeno de la saga de *Crepúsculo* o como tuvieron las historias de hechiceros cuando el fenómeno estaba enfocado en la saga de *Harry Potter*, entre otros similares.

⁹ Edgar Allan Poe en *Filosofía de la composición*.

- Se debe ser original.
- Para que el efecto a lograr no se diluya por alguna distracción es preferible que el lector pueda empezar y terminar de leer la historia completa, sin tener necesidad de que dejarla en pausada. Por ello la dimensión de la obra debe delimitarse.
- Para Poe, no hay nada mejor que las palabras sean directas, las frases cortas y limpias, sin dejar por ello de lado la complejidad que puede existir en ellas. Economizar en cuanto a la cantidad de palabras, crea en sus relatos un gran poder sugestivo.
- Se debe escoger un tema y escoger como evidenciarlo: en el tono o los incidentes, y se deben buscar las combinaciones de sucesos y argumentos que sostengan el tema y el efecto, para así poder obtener una historia redonda.
- Se debe conseguir una meta que esté ligada a lo bello, a conseguir que el producto que se realiza ennoblezca el alma y la eleve. Un resultado emocional.

Leyendo a Edgar Allan Poe

Antes de proponer la lectura de los textos a los estudiantes debemos pensar y repasar bien con que elementos los acercaremos a las lecturas. Poe puede ser un maestro del terror consumado y sus textos pueden ser obras únicas que deberían valer solo de sí mismas para atraer al lector, pero en un estudiante promedio de octavo de básica no se logrará crear una relación estudiante-libro, sin un camino mediático de por medio que tenga una experiencia audiovisual.

Así, antes de leer a Edgar Allán Poe se propone hacer una introducción general al autor. En ella recomendamos proyectar el corto de Tim Burton *Vincent* (1982) para

introducir a los chicos a los diferentes referentes que encontrarán en el autor. Hablar después de Poe, su vida y tiempo. Presentar los títulos de las obras a estudiar:

- “El cuervo”
- “El Gato negro”
- “La máscara de la muerte roja”

Como hablar mucho de un autor tiende a aburrir a los estudiantes y mermar su interés. Para introducirlos a los temas y textos se propone utilizar el videojuego de *The Midnight Mysteris: The Edgar Allan Poe Conspiracy*. Este juego desarrollado por MumboJumbo tiene plataformas adaptables: se puede jugar en PC o en Nintendo DS. En él los estudiantes-jugadores deberán encontrar al asesino del autor buscando pistas entre sus historias e interrogando testigos. Esto podrá crear un interés en las lecturas específicas y también interesarlos en lecturas que no se verán dentro del curso, pero que gracias al videojuego podrán tener como referente para una lectura futura.

Dentro del juego hay sólo 24 horas para lograr resolver un caso que tiene 160 años de antigüedad y solo con la ayuda de los 30 fantasmas del pasado el jugador-investigador podrá lograrlo. Dentro del juego hay 6 capítulos en los que hay que encontrar de 10 a 25 objetos perdidos que son las pistas para resolver el crimen.

“El cuervo”

Este poema se incluye para hacer notar a los estudiantes que lo lírico no son solo rimas “bonitas” o “muy tristes”. Este poema tiene una atmósfera muy bien lograda y un tono triste que le vienen muy bien a esta historia de amor y locura. Tiene una carga emocional fuerte que responde a una estructuración elaborada y metódica de su autor,

según lo explica él mismo en *Método de composición*¹⁰. Esto da pie para topar el mito de que los escritores escriben únicamente movidos por una inspiración que va más allá de ellos y su voluntad. Además, este poema colinda muy bien con el Poe narrador. Contienen varios de los elementos a los que Poe vuelve a lo largo de su obra: está escrito en primera persona, hay una amada que es idealizada, está muerta lo que vuelve el amor del protagonista en uno imposible¹¹, el tono triste, los ambientes lúgubres, animales oscuros que se toman como malos presagios entre otros.

Todas las obras de este autor constituyen relatos cargados de simbolismos que podría llevar a los estudiantes a descubrir en esta composición las figuras literarias y referentes que crean los recursos literarios con los que Poe puede sugerir demasiado. Este poema es el perfecto producto de lo que han llamado “romanticismo oscuro”. Tiene rima perfecta, sin ser predecible¹², vocabulario selecto y respeto a la elección estrófica.

Antes de la lectura de “El cuervo”

Los estudiantes muy probablemente ya tengan a la figura del cuervo, presente en sus imaginarios gracias al videojuego que propusimos para hacer que se interesaran en las historias de terror del autor estadounidense. Por lo que se propone que el profesor indague en que más saben de la figura de esta ave como símbolo aislado y las características que esta tenían en el videojuego. Esto se pide, porque normalmente el cuervo es un augurio de mala suerte o un símbolo de la muerte, si bien en el juego se

¹⁰ Cuya traducción del título original en inglés sería *Filosofía de la composición*. Se recomienda al profesor leer este texto del autor a fin de tener mayores conocimientos sobre el trabajo y proceso de escritura de este poema. Véase en <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/poe01.htm>

¹¹ La pérdida de la amada es el tema del romanticismo por excelencia.

¹² Lo que hará que los adolescentes no se aburran o crean que poema es escribir una frase que termina en “membrillo”, otra en “cigarrillo” y una última con “grillo”.

repite esta figura muchas veces y está en casi todos los cadáveres de las gráficas hay algo positivo en su imagen en el juego: un cuervo es el que te permite avanzar en el recorrido porque te da los indicios para comenzar. Cuando deseas que aparezca un indicio de que debes buscar, le das clic al cuervo. Cuando le haces muchos clics, aparece la figura de un gato negro que te dice que no puedes usar la opción.

Además, debe preguntar a los estudiantes si creen que un poema se escribe por inspiración o es un trabajo elaborado. Después de la lectura se puede repreguntar para ver quienes cambian de idea y realizar la primera actividad.

Después de leer "El cuervo"

1. Hablar de la Musa y explicara a los estudiantes, porque ésta ha muerto¹³. Leer un fragmento de Filosofía de la composición, para que los estudiantes puedan ver cómo Poe trabajo cada uno de sus versos.
2. Al ser este un poema narrativo, tiene una historia, pero al ser un poema tiene figuras literarias. Se puede hacer que el estudiante encuentre varias figuras o símbolos entro del texto. Esto para hacer notar que un poema puede contener un relato, de una manera diferente a un cuento y ver los símbolos para que vean los diferentes puentes entre la lectura actual y otros contextos.
3. Debido a que los poemas y las canciones pueden tener figuras literarias y que muchos poemas se han vuelto canciones, se planteará una actividad en grupos pequeños, en parejas o individual según convenga al profesor. Los estudiantes deberán utilizar los símbolos y figuras literarias encontrados en el poema para

¹³ La musa es una concepción muy banal del trabajo del escritor y una teoría hace mucho tiempo desacreditada que, a veces, se retoma en nuestro medio para descalificar el trabajo de quien escribe. Los escritores no cogen dictado de las musas. Ellas no existen.

crear una canción, del ritmo que más les guste, que mantenga el ambiente sombrío del poema original de los cuentos de Poe. Finalizada la actividad el profesor podría poner una parte de la ópera rock *Edgar Allan Poe: el legado de una tragedia* que es interpretada por 21 artistas musicales reconocidos del heavy rock español para mostrar a los estudiantes cómo han hecho canciones basadas en Poe músicos en Latinoamérica.

4. Proyectar el capítulo de Los Simpson donde se rinde tributo a esta obra, *The House of Horror III*, y comparar esta versión con la leída anteriormente. A partir de esto los alumnos pueden desarrollar las siguientes preguntas:

- ¿Cómo cambian las atmósferas creadas por Poe y Matt Groening?
- Nota alguna diferencia crucial en la traducción presentada en el episodio.
- ¿Qué carga connotativa le dan los personajes Simpson a los del poema que no están en el escrito original?
- ¿Cambiaría algo de la representación? De ser así ¿por qué?

Aquí los alumnos deberán notar que en una traducción se es más fiel a la forma en la que está escrito el poema, respetando la sonoridad y juegos de palabras y en la otra al sentido de cada uno de los versos. Así podríamos aprovechar que la lectura es corta para hacer más hincapié en las traducciones y sus diferencias, para crear una apreciación diferente a las traducciones, como productos a los que hay que tenerles cierto recelo y una buena introducción a la importancia de poder leer en el idioma original.

“El gato negro”

El narrador del cuento es un narrador personaje, que es una elección recurrente del autor. En realidad, este cuento tiene varios recursos que se repiten en la obra del autor. El personaje principal, que carece de nombre, va cambiando de estado mental. O

sea, sufre una alteración de personalidad ya sea por enfermedades, pérdidas, obsesiones o algún vicio. La táctica que utiliza el personaje para ocultar su crimen junto con la pretensión de salirse del castigo que este conlleva.

Antes de leer "El gato negro"

La mención de los gatos negros como aliados del mal o mascotas de brujas, está en el mismo texto por lo que el profesor puede hacer no preocuparse por ello. Para introducir a los estudiantes a este texto de manera activa y a fin de hacer un estudio comparativo se ha propuesto crear una intervención dinámica entre el texto y el estudiante utilizando el videojuego *Dark Tales: Edgar Allan Poe's The Black Cat*, cuya plataforma es la PC.

En el juego el estudiante se convertirá en el ayudante del Inspector Dupin, quien investiga la desaparición de Sara Davies, que fue reportada por su esposo Monsieur Mark Davies hace dos semanas. Para resolver el misterio habrá que recorrer la mansión Davies y perseguir a la figura evanescente de Sara que siempre está acompañada de un misterioso gato negro.

Después de leer "El gato negro"

1. Los estudiantes deberán hacer un cuadro comparativo entre el video juego y el cuento. Poniendo énfasis en los datos que más les llamen la atención.
2. ¿Cómo estos elementos cambiantes alteran la ficción original?
3. Escribir un mini ensayo sobre si estos elementos añadidos alimentan la ficción en una forma positiva o por el contrario son elementos que no sólo alteran sino que dañan la historia, según sus opiniones.
4. Armar un story-board, como el que se usa para crear películas, de una escena del

cuento de una secuencia del cuento. Para esta actividad el profesor debería proyectar un fragmento de alguna de las adaptaciones al cine del cuento y explicar cómo hacer un story board.

Se enlistan las adaptaciones de “El gato negro”:

- *Historias de Terror* (1962) de Roger Corman (Recomendada)
- *The black cat* (1966) de Harold Hoffman
- *El gato negro* (1981) de Lucio Fulci

“La máscara de la muerte roja”

Este cuento tiene un narrador omnisciente, lo que no es una excepcionalidad en Poe, pero podría decirse que no es algo que se dé mucho en sus cuentos. Y otro rasgo poco frecuente es que el personaje principal proviene de un linaje real y es acaudalado. La narración es una alegoría, algo extraño para el autor que prefería la escritura directa, pero sugerente. Esto puede servir para mostrar que los escritores, no están exentos de contradicciones.

El relato hace que se priorice el espacio y el ambiente donde se encuentran los personajes. Los objetos que los rodean suelen ser sombríos, con poca luz aunque haya color en los ambientes. El terror que se maneja en esta historia está basado en algo primigenio la imposibilidad de evitar la muerte.

La descripción constante en la historia es más efectiva por la adjetivación oportuna del narrador y el uso de figuras retóricas. Esto hace que el lector se involucre en la historia y tenga a su disposición un abanico de las sensaciones que se tienen en el castillo del

Príncipe Próspero. Un texto muy simbólico que hará a los estudiantes ingresar en un mundo simbólico.

Antes de leer “La máscara de la muerte roja”

Los estudiantes deben tener claro el término alegoría para poder concluir luego que el cuento lo es. El profesor debe aclarar este concepto previo a la lectura. Para impulsar la lectura de la máscara de la muerte roja nos valdremos de su aparición en el juego *The Edgar Allan Poe Conspiracy* y se planteará un pequeño debate de porqué creen los alumnos que esta muerte es roja y no de otro color. Presentar una imagen de la muerte con el manto rojo y otra con el manto negro puede iniciar una pequeña discusión en clase que servirá de apertura al libro. Discutir las diferentes connotaciones de estos colores en esa figura.

Después de leer “La máscara de la muerte roja”

1. El profesor hablará de la teoría del cuento de Poe. Con estos claro, podrá pedir a los estudiantes que digan porqué este cuento no los cumple o los cumple parcialmente.
2. Los estudiantes deberán elaborar una alegoría dibujada o narrada de algún hecho particular.
3. Los estudiantes deberán encontrar 3 pasajes del cuento e identificar que emoción provoca. Para ello debe poner atención y especificar cómo funciona el adjetivo y/o la figura retórica usada.

Al cerrar las lecturas de Poe

Al concluir Poe se debe hacer un trabajo que englobe lo que se ha visto hasta el momento. Los estudiantes deberán escribir un pequeño cuento de máximo 3 hojas (de

un solo lado a 1,5 de espacio) donde cumplirán los preceptos del cuento de Poe. Escogerán ellos mismos el tema, el efecto a lograr y el tono o los incidentes que marcarán su cuento. Una vez especificado eso: escriben la historia. Para hacerlo más interactivo y sólo si el estudiante desea, puede presentar su trabajo en un soporte alternativo como en audio, video o ilustrar su narración.

Para poder concluir los relatos de Poe, se debe dejar al estudiante con algún material sugerido de lecturas, sobre todo, pero también de material audiovisual que pueda ayudarlo a conectarse con nuevas expresiones escritas. Esto, para poder fomentar el interés en la búsqueda de nuevas lecturas sobre el autor o autores influenciados.

Libros:

- “Asesinatos en la Calle Morgue” (cuento)
- *Las narraciones extraordinarias.*

Películas:

- Las películas de Roger Corman basadas en historias de Poe
- Películas de Tim Burton, la mayoría maneja el ambiente sombrío y gótico como *El extraño mundo de Jack.*
- La película *Hellboy* la influencia de Poe, puede verse en algunos rasgos de la narración.

El relato mitológico

La cultura griega es la cuna de la civilización occidental, por lo que introducir a los alumnos de octavo de básica a los mitos ésta podría acercarlos a la cultura de esta civilización. La comprensión del carácter religioso de una civilización deja ver los valores de esta y la explicación sobre ciertos fenómenos que acontecieron en la vida cotidiana de estas personas.

La influencia de los griegos llega a nosotros a través de la estructura de pensamiento, la democracia, los concursos de belleza, algunas palabras e incluso parte de la manera de retratar a sus dioses, que fueron luego retomados por la cosmogonía romana que se fundiría dentro de la simbología de la cristiandad.

Al no conocer los relatos mitológicos y nombres de dioses que se presentan como símbolos en nuestra o raíces para muchas de nuestras palabras, los estudiantes pierden conexiones importantes con la cultura occidental.

Antes de leer mitos griegos

No se puede esperar que el alumno promedio se sienta impulsado a leer porque el profesor le dice que lo haga. Explicar al estudiante el contexto de los mitos y con esto tratar de situarlo en los hechos es sólo una parte de lo que se debe hacer. El estudiante debe sentir que comprende que trata el mito.

Un mito es una narración que trata de explicar algo para lo que la ciencia de una época no tiene respuesta. Por tanto, los griegos mediante sus mitos intentaron dar respuestas a los sucesos que ocurrían y que no podían explicar de otra manera. Las

preguntas de porqué anocheceía o amanecía, donde iban los espíritus al morir, porqué cambiaban las estaciones etc....

Utilizando *Age of Mythology: The Titans Expansion*, para PC se puede introducir a los estudiantes a la idea de la vida en la Grecia Antigua y a la mitología de ésta. El juego a diferencia de algunos que usamos para los clásicos del terror, es de estrategia lo que permite no sólo una participación activa del usuario en el juego sino una experimentación más completa de la experiencia. Además, convivirán y lucharán con varios dioses antes del escape de los Titanes.

Esta civilización, en el juego, se remonta a una época de la Mitología Griega Antigua donde el universo era gobernado por doce Titanes, los antepasados de los dioses olímpicos. Los dioses sólo ejercían dominio sobre los elementos, mientras que los titanes eran los elementos.

Del caos y el desorden del Universo nacieron los primeros titanes, entre ellos Gea personificada como la Madre Tierra. Sin ayuda masculina dio a luz a Urano, el titán del Cielo y a Pontos, el titán del Mar. Gea tomó a Urano por esposo y juntos engendraron a otros titanes, el más joven de ellos fue el titán del Tiempo, Cronos. Así los titanes reinaron el universo y Urano se convirtió en su líder. Gea y Urano engendraron otros vástagos, incluyendo a los cíclopes. Urano, asustado por alguno de sus engendros los ocultó en el lugar más remoto de la Tierra, más allá del Inframundo, conocido como "Tártaro". Gea sufrió mucho e incitó a su hijo Cronos para castrar a su padre. Así Urano se separó de Gea y Cronos liberó a los encerrados en el Tártaro y se hizo con el reino de los dioses. Cronos desposó a su hermana Rea, y Gea desposó a Pontos. Cronos y Rea tuvieron seis hijos entre los que se cuentan Poseidón, Hades y Zeus. Cronos temía que sus hijos formaran una revuelta

como la que él protagonizó contra su padre, por lo que se tragó a sus hijos; sólo el menor de ellos, Zeus se salvó gracias a la protección de su madre Rea. Cuando Zeus creció obligó a su padre Cronos a regurgitar a sus hermanos y más tarde protagonizó una revuelta conocida como la Titanomaquia. Finalmente los dioses olímpicos ganaron y Zeus encerró a la mayoría de los titanes (no todos) en el Tártaro. El Tártaro ha permanecido cerrado desde entonces... hasta ahora.

Después de leer *Mitos griegos*

1. Los estudiantes deberán analizar dos los textos que más les hayan gustado. ¿Qué figuras literarias les encuentra?
2. Los alumnos deberán escoger un mito griego y contar cómo sería el mito si tuviera que desenvolverse en nuestros días.
3. Los alumnos harán un cartel detallando 5 cosas que hayamos heredado de los griegos con nombre y dibujo donde se vea un antes y un después. Ejemplo, democracia: antes todos en una Acrópolis y ahora una urna y un papel.
4. La autora menciona varias palabras que tiene origen en los mitos griegos: los estudiantes investigan tres más. Luego con 5 palabras nuevas escriben un nuevo mito.
5. Cada estudiante escoge un dios y menciona sus defectos y virtudes. En grupos discuten porque los dioses no son mejores que los humanos en la Grecia Antigua.
6. Se debe hacer referencia al libro de *Las Metamorfosis* de Ovidio al concluir la lectura del libro. Realizar una lectura de uno de los mitos (preferiblemente sólo un fragmento de este) en su versión original para que los estudiantes puedan

notar la diferencia del estilo. Dejar que algunos manifiesten a la clase cuál les resulta más atrayente y porqué.

Al cerrar *Mitos griegos*

Se enlistan libros y una película que podría resultar de interés para el alumno de octavo de básica al que agradaron los mitos griegos.

Libros:

- *¡Por todos los dioses!* de Ramón García Domínguez
- “La Casa de Asterión” de Jorge Luis Borges
- *El señor del los anillos* de Tolkien
- *Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma* de Mario Conde

Películas:

- Percy Jackson y el ladrón del rayo

El Equinoccio de la Sombra de Jaime Costales Peñaherrera

Jaime Costales Peñaherrera, autor ecuatoriano, nos presenta un relato muy descriptivo que localiza geográficamente al lector en *La Mitad del Mundo*. Las descripciones de los lugares y sus alrededores están magníficamente delimitados con una descripción tan precisa que parecería estar viendo en *google maps*.

Esta novela no puede escapar al hibridismo que es casi normal en estos días. La línea divisoria entre un texto y otro está muy difuminada. La novela que se presenta

aquí, tiene características de novela policial, de terror e incluye relatos mitológicos por lo que podríamos decir que resume todo el curso en un solo libro. Es importante que los estudiantes tengan este tipo de acercamientos, pues sin ellos, tal vez caigan en la fantasía del purismo, y el pensar que un libro es fácilmente clasificable.

Hay una extraña conexión entre el principio del Universo, unos casos de asesinatos en el pequeño pueblo de San Antonio de Pichincha y la oficial de policía Glenda Lincango. Los mitos que se presentan están muy bien descritos y se parecen mucho los mitos indígenas de nuestro país. Tener una aproximación con los mitos y leyendas del territorio nacional, ayudará a que la población estudiantil deje de ver como “exóticos” elementos nacionales que no deberían escapar a su conocimiento. Además, que con este libro también se intenta dar un acercamiento a la literatura nacional de calidad para que no se sigan reproduciendo las opiniones de que lo único que existe en literatura nacional es literatura del realismo social o que *“los escritores nacionales están todos muertos porque son viejísimos.”*¹⁴

Antes de leer El equinoccio de la Sombra

Un relato mitológico puede acercar a las personas a una creencia antigua, como la que narra Jaime Costales. Lastimosamente no hay un juego de video que retrate al Lobo demiurgo y a La Gran Sombra. Por lo que para este acercamiento tecnológico utilizaremos tres civilizaciones con mitologías que han marcado a Occidente: la griega, la nórdica y la egipcia. El juego, de Ensemble Studios, a utilizar es *Age of Mythology* cuya plataforma es la PC.

¹⁴ Expresión de una de las niñas encuestadas.

Como en su variante antes mencionada, este es un juego de estrategia que transporta a los jugadores a un tiempo en el que los héroes luchaban con monstruos legendarios y los dioses intervenían en los asuntos de los mortales. Cuenta con gráficos 3D y no se enfoca en la exactitud histórica, sino que se centra en la mitología y leyendas de los egipcios, nórdicos y griegos.

En él los jugadores hacen la guerra utilizando ejércitos y diplomacia, van avanzando a través de las distintas épocas, mejoran el funcionamiento de la economía y el ejército a través del comercio y la acumulación de recursos. La mitología entra en el escenario cuando los jugadores invocan a los dioses para que se pongan de su lado o refuerzan sus ejércitos con más de 20 criaturas mitológicas.

En cuanto a acontecimientos que se vean en el juego tenemos:

- Grecia: La Guerra de Troya y el hundimiento de la Atlántida
- Egipto: El dios Set engaña a su hermano Osiris y le asesina. Su hijo Horus le vengó y este es resucitado, aunque no se muestra que pasa a gobernar también el *Reino de los muertos*.
- Tierras nórdicas: El dios Loki destruye el martillo del dios Thor.

Mediante este “convivir” con diferentes mitologías se espera que el alumno pueda relacionarse de mejor manera con la cosmogonía del libro.

Después de leer *El equinoccio de la Sombra*

1. Con las características de mitos argumente porque el relato de La Gran Sombra es o no es un mito.

2. ¿A qué tipo de novela pertenece esta que acaba de leer? Argumente su respuesta. (Terror, Negra, Mitológica, Policial, Romántica) Si fuera un bibliotecario, en qué sección la pondría y por qué.
3. ¿Sospecho de la especial condición de la oficial Lincango? Se justifica la descripción extremadamente virtuosa de ella.
4. ¿Se uniría usted a la Secta?
5. Escriba 5 preguntas que le gustaría hacerle al autor del libro en una entrevista.
6. Utilizando la experiencia de los dos últimos video juegos, los estudiantes deber un escrito sobre la posibilidad de la humanidad de crear dioses que puedan cubrir sus necesidades. ¿Por qué los dioses son distintos en Noruega, Grecia y Egipto?
7. Busque y localice todos los lugares mencionados en el libro en *google maps* y con ese recorrido, cree una nueva ruta turística. Cree un spot publicitario y describa los lugares más atractivos de forma misteriosa.

Al cerrar *El equinoccio de la Sombra*

Se proponen libros que podrían interesar al estudiante que gustó de *El equinoccio de la Sombra*.

Libros:

- “El misterioso caso de Styles ”Agataha Christie
- “La carta robada” de Edgar Allan Poe
- *Mitos de Cthulhu* de Howard Phillips Lovecraft

NOVENO DE BÁSICA

LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTÁSTICA

El nuevo programa de literatura realizado por el ministerio ha establecido en la materia de literatura para noveno año el género de ciencia ficción, además de los romances y el teatro. En este sentido, siguiendo el propósito de mejorar el vínculo entre los jóvenes y la lectura, la siguiente propuesta se enfocará en lo que respecta a la ciencia ficción y al género fantástico. Esta consideración se da ante la imposibilidad de revisar los romances con textos actuales, o en todo caso ante la certeza que su estudio con los clásicos propios de este tipo de verso es la mejor manera de abordarlos.

En lo que concierne al género de la ciencia ficción se ha tomado en cuenta también al género fantástico, siendo uno precursor del otro, nos pareció que ambos mundos tienen más elementos en común que aquellos que los disgregan. En este punto y tomando en cuenta de que hay dos grandes autores que dan origen al primer género que son Julio Verne y H.G Wells, es necesario primero establecer las bases de este mundo que deberá estar presente en las obras que proponemos.

La diferencia entre la ciencia ficción y lo fantástico tiene un margen muy corto. Muchas veces se puede poner en duda si una obra es Fantástica o de Ciencia Ficción. Entonces, ¿podríamos establecer características bien diferenciadas tanto de la una como de la otra? Por supuesto que sí, aunque esto no garantice hoy en día la mezcla entre ambas.

La ciencia ficción no es, como suele pensarse, hacer ficción con la ciencia. Sin embargo, esto no está del todo alejado de la realidad. Si bien no todo lo que está ligado directamente con la ciencia es Ciencia Ficción, sí es necesaria la lógica y la razón para explicar los hechos. Esto no

debe confundirse con otro campo de lo sobrenatural como lo es “Lo insólito”, que explicaremos más adelante.

La Ciencia Ficción, como dijimos, requiere una explicación lógica detrás de los acontecimientos que vayan a romper con la normalidad. La base científica, o lógica que hay detrás de estos acontecimientos, no debe asumirse y tiene que ser explicada. Como dijimos más arriba, esto no debe confundirse de manera alguna con el término de “lo insólito” acuñado por Todorov.

Lo Fantástico, lo insólito y lo maravilloso

Todorov en su *Introducción a la literatura Fantástica*¹⁵ trata la diferencia entre “Lo Fantástico”, “lo insólito” y “lo maravilloso”. En realidad todo gira en la forma en que se aborde el hecho “sobrenatural”. Al igual que con la Ciencia Ficción y lo Fantástico, aquí la clave está en cómo se presenta el elemento que trastorna la normalidad. Si al final de la historia se explica el porqué del “suceso” estamos antes “lo insólito”. Si por el contrario no se lo explica y todo queda flotando en un aura de anormalidad, estamos ante “lo maravilloso”. Lo Fantástico oscila entre estos dos casos y se basa en la duda que debe existir de si en verdad todo tenía una explicación o si en su defecto se trataba de algo que sobrepasa la normalidad.

La ciencia Ficción y lo insólito

En este sentido vemos que “lo insólito” se parece mucho a la Ciencia Ficción. Ambas requieren una explicación del hecho “extraño”. Sin embargo, y esto es quizá lo fundamental, la Ciencia Ficción se ayuda de la tecnología. En el caso de “lo insólito” puede limitarse a explicar los

¹⁵ *Introducción a la literatura fantástica*. Editorial Editions du Seuil. Segunda edición, 1981. Todorov

hechos desde un punto de vista que el lector no había tomado en cuenta pero que de alguna manera estaba dentro de las posibilidades, por lo que es muy usado en la literatura policial, donde a lo largo de la historia se mantiene la expectativa sobre lo que pudo haber ocurrido, pero se van dejando pistas que al final toman una lógica. Un ejemplo claro de “lo insólito” es el cuento de Edgar Alan Poe “Crímenes de la calle Morgue”, donde solo al final entendemos el extraño asesinato que había sido causado por un gorila. En cambio un ejemplo por excelencia de la Ciencia Ficción es *La máquina del tiempo* de H. G. Wells, en donde se intenta explicar científicamente el método que ha utilizado el profesor para crear la máquina del tiempo.

Una vez aclarado los términos se puede dar paso a la propuesta de los libros. Con el ánimo de combinar tanto la Ciencia Ficción y lo Fantástico, se tomó en cuenta tres autores que han sobresalido en sus respectivos campos: H.G Wells, Julio Cortázar y Abdón Ubidia. La inclusión de éste último autor, en este caso, ecuatoriano, tiene dos propósitos: primero acercar a la juventud nuestros autores contemporáneos, para apartar un poco la supremacía de aquellos autores de antaño y claro que sí, clásicos, como Juan León Mera, Olmedo, sin desprestigiarlos de manera alguna, sino más bien con el ánimo de refrescar y actualizar el bagaje literario de los estudiantes de secundaria. Y en segundo lugar, porque la obra de Ubidia, al menos en este texto, facilita la transición o la comunión con los cuentos de Cortázar.

“La máquina del tiempo”

La máquina del tiempo es una novela escrita a finales del siglo XVIII y es la primera novela de uno de los padres de la Ciencia Ficción. Siendo una novela de hace más de doscientos años, ¿por qué crearía un vínculo con lectores jóvenes? La respuesta antes que cualquier consideración con las

habilidades del autor está ligada con uno de los temas y anhelos que ha tenido el ser humano desde estas épocas y que aún hoy continúa siendo irrealizable: el viaje a través del tiempo.

Entonces diría que el primer acercamiento a esta obra se da por medio del nombre. Es evidente que un joven de segundo año de colegio pensará en el acto en su referente más reciente en cuanto al tema del tiempo, lo cual lo llevará probablemente a la película "Back to the future" de Steven Spielberg. Pese a no ser una relación enteramente literaria es un punto de partida importante. Le dará información sobre lo que podría encontrar dentro del libro, empezará a fantasear, a sortear las múltiples posibilidades y entonces dará el paso fundamental para lograr el vínculo: leerá la primera línea. La primera línea es el comienzo de la relación. A veces no necesariamente estamos hablando de la línea con que comienza la novela. Puede tratarse de cualquiera, una al azar que haya surgido de una hojeada aleatoria. Todos estos primeros acercamientos pueden ser muy positivos, pero también pueden no serlo, lo cual sería fatal para nuestro propósito. La relación que se establecerá del estudiante con el libro podría determinarse desde el primer momento. Al igual que en los canales de televisión donde los primeros minutos son fundamentales para conseguir que el espectador no cambie de canal, la opinión inicial del estudiante con el libro debe ser positiva. Por lo tanto no podemos dejarlo a cuestiones del azar. Debemos en la medida de lo posible conseguir un primer acercamiento positivo.

Es importante regresar a la película, al primer referente. Es indudable que aquel texto audiovisual (conviene llamarlo así) logra con el cine, lo que se intenta en esta propuesta con la literatura: seducir al público joven. Aunque es cierto que son campos distintos donde cada uno maneja sus propias reglas, hay que recordar que de todas maneras hay una historia que se cuenta, y por lo tanto hay un relato. En este sentido no es inservible preguntarse cómo logra esa seducción la película dirigida por Spielberg. Entonces, ¿cómo lo logró?

Si se compara la novela con la película, evidentemente se encontrarán diferencias bien marcadas, pero es innegable la influencia de la obra literaria con el filme. Por lo mismo, la película dispuso de antecedentes con los cuales mejorar su versión del viaje en el tiempo. Por ejemplo, y esta es uno de los conflictos más tomados en cuenta cuando en la actualidad se trata de viajes de esta naturaleza: las paradojas. Un famoso ejemplo dentro de la película es la de la canción jamás inventada. Cuando Martin regresa en el tiempo para asegurar que sus padres estén juntos, tiene la oportunidad de tocar la guitarra en el baile escolar, la cual aprovecha interpretando una de sus canciones favoritas que resulta ser una canción muy famosa que aún no se inventa. Uno de los miembros de la banda llama a su primo (el que en un futuro compondrá dicha canción), para que la escuche. Lo que nos deja con la incertidumbre de quién compuso la canción, ya que no pudo ser Martin, porque él la escuchó en su época, y tampoco el verdadero autor porque la escuchó de Martin.

Como la finalidad de este trabajo es dejar establecida una propuesta y no realizar un análisis minucioso, este ejemplo bastará. Ahora podemos responder al menos en parte el cómo logró la película lo que buscamos con la novela, ya que tomó los elementos necesarios de la obra literaria, y los actualizó en una historia más moderna aumentándole las inquietudes más novedosas sobre el tema. Esto concuerda a su vez con el éxito que tuvo la novela de Wells en su respectiva época. La novedad del viaje en el tiempo para el momento, permitió que la obra se venda muy bien asegurando el futuro económico de su autor.

En este sentido la comparación de la novela con la película permite ampliar el horizonte tanto para incentivar a la lectura, como para enriquecer el análisis, ya que como hay aspectos que la novela no topa y que merecen ser analizados.

La literatura de Ciencia Ficción y los videojuegos

Son evidentes los lazos que, por años, han mantenido la Ciencia Ficción y el cine. Comenzando por la misma “Máquina del tiempo” adaptada por Geroge Pal en 1960, y un sinnúmero de adaptaciones del otro padre de la Ciencia Ficción Julio Verne. Sin embargo, el cine no es el único que se lleva bien con la literatura, los juegos de video han empezado a formar parte de estas intertextualidades. Como también ocurrió con el cine, los juegos de video tuvieron un comienzo rudimentario, alejado de lo narrativo, en donde la acción se enfatizaba en enfrentamientos. Sin embargo en los últimos tiempos la complejidad de los videojuegos ha llegado a niveles dignos de tomar en cuenta, a tal punto de que se han hecho adaptaciones de obras literarias y viceversa, novelas basadas en juegos de video. Por citar algunos ejemplos están:

- “La Abadía del Crimen” basado en la novela de Umberto Eco ‘El Nombre de la Rosa’ (de la que también se hizo una película). Fue lanzado por Opera Soft en el año 1987, cuando en nuestro país la industria desarrolladora del videojuego gozaba de una muy buena salud, y lo hizo para MSX, Spectrum, Amstrad CPC y PC.
- “El código Da Vinci”, basado en la popular novela de Dan Brown. El juego, lanzado por 2K Games, pertenece al género de acción y aventuras en tercera persona y no tiene nada que ver con la película protagonizada por Tom Hanks y Audrey Tautou.
- En 1982, la compañía Melbourne House se encaró de lanzar el primer videojuego basado en “El Hobbit” de Tolken se lanzó en plataformas como el MSX, el ZX Spectrum o el Commodore 64, por mencionar unas cuantas. Se trataba de una aventura conversacional que llegó a cosechar un éxito más que notable, llegando a superar el millón de copias vendidas a finales de la década de los 80.

Los juegos de video exigen cada vez más una nueva mirada, que ha llevado a que escritores reconocidos del medio, se pongan a analizar aquellos que poseen una estructura narrativa. El hecho de contar una historia, ya es en sí un relato. En el festival de Gafete Negro en el 2008, varios escritores de España y personalidades del mundo de las letras y la educación, mostraron su interés por este fenómeno. "Es un modelo narrativo contemporáneo y no podemos seguir dejándolo al margen"¹⁶, aseguró David Conte, profesor de *Teoría Literaria y Literatura Comparada* de la *Universidad Carlos III* cuando se le entrevistó a razón de estas intervenciones. "Lo que ahora llamamos séptimo arte también nació como una atracción de feria para ir derivando con el paso de los años a una forma de narración: no podemos ignorar eso", asevera Conte.

Hotel Dusk y Raymond Chandler

Fernando Marías cree que ambos estilos narrativos comparten personajes desarrollados sobre una historia de fracaso, y en las que se presentan una división difuminada entre el bien y el mal.

"El protagonista, al que encarnamos, tiene motivaciones turbias que no acabamos de comprender, de las que incluso desconfiamos y vamos comprendiendo su historia poco a poco", reflexiona Marías para quien otro de los puntos en común es que los personajes buscan la verdad. "De hecho todo Hotel Dusk es un juego de espejos donde la verdad no está clara".¹⁷

El autor también destaca la ironía y la ambientación que raya el surrealismo por lo decadente. *No More Heroes* y Dashiell Hammet

¹⁶ Todas las citas referentes al festival del Gafete negro, fueron extraídas de la edición del diario El País, en la sección de Tecnología del día 24 del mes de Octubre del año 2008.

¹⁷ Las opiniones de los diversos autores con respecto al Festival del Gafete negro del 2008 fueron publicadas por el diario El país

Lorenzo Silva ve claros paralelismos en *No More Heroes* con novelas de Hammet como *Cosecha Roja* donde el horror se produce por acumulación. "Sin embargo, pese a que los muertos acaban por carecer de sentido, no se despoja del sentido trágico la muerte de personajes importantes", reflexiona Silva.

También ve elementos comunes en la visión del elemento femenino como perdido. "Y de una perfidia sin tapujos. Las mujeres que aparecen son las mujeres fatales de Hammet: no te tienden una trampa sino que te manipulan abiertamente usando el sexo como arma", opina.

Metroid y Heinlein

Juan Carlos Somoza ve en *Metroid* una aventura bélica donde no importa lo que ocurre dentro de la protagonista sino el combate que mantiene con otros y en la necesidad de supervivencia y victoria. "Este esquema equipara la temática del juego a obras tan heinleianas como *Starship Troopers*", dice el autor.

El autor considera un acierto la visión en primera persona sumado a que el protagonista sea mujer. "La identificación de humanidad versus aliens resulta -al igual que la elección de Ripley en *Alien*- mucho más incisiva", opina.

Eternal Darkness y Lovecraft

Elia Barcelo encuentra rasgos de la obra de Lovecraft en este videojuego basado en la estructura de "enigma-resolución de enigma".

Todos los protagonistas son humanos racionales que se esfuerzan por mantener la cordura en su lucha contra la Oscuridad Eterna que traerán los Antiguos si no son derrotados.

"El sentido de lo ominoso, tan importante en la obra de Lovecraft, se mantiene muy bien durante todo el juego. Incluso cuando por fin vemos a los monstruos, a los Antiguos, se ha

mantenido esa referencia a ciertas criaturas marinas que está presente en los textos lovecraftianos”, asegura Barceló.

El primer contacto

El primer encuentro del estudiante con el libro debe darse la mejor manera. Por tanto será el profesor el encargado de facilitarlo. Para lograrlo, hay que intentar que el texto acorte distancias con el estudiante. Hay una brecha enorme que los separan, pero hay modos de acortarla. Debemos encontrar un atajo que, como agujeros negros, nos lleven de un extremo a otro. Según las encuestas que hemos realizado, los jóvenes de 14 a 15 años de edad, ocupan el tiempo que podrían destinar a la lectura en actividades de interacción audiovisual, como ver películas o jugar videojuegos. Estas aparentes “distracciones” pueden ser el punto de encuentro entre ambos textos. Ya que una película o un videojuego es simplemente otro tipo de texto y no hay mayores impedimentos para relacionarse entre sí y con otros textos. Con esta intertextualidad se podría felicitar la interacción del estudiante con el libro. Si éste ya posee una estrecha relación con los juegos de video, para llegar al texto literario se podría intentar ingresar primero por el mundo audiovisual. En el caso particular de *La máquina del tiempo* el tema ayuda bastante. Existen en la actualidad muchos juegos que tratan el tema del viaje en el tiempo. Uno de ellos es el caso de *Shadow of destiny*. Este es un juego para *Play Station 2* que trata sobre un joven que es asesinado y se le da una nueva oportunidad de vivir, otorgándole poderes especiales para que pueda viajar en el tiempo y evitar su muerte.

El videojuego es bastante similar a una película, ya que tras pasar de nivel se cuenta un fragmento más de la historia por medio de un video. Dependiendo de las decisiones que hagas

durante el juego tendrás un final distinto. Los múltiples finales son una muestra de los cambios que pueden darse al alterar los acontecimientos por más pequeños que sean estos.

Shadow of destiny y La máquina del tiempo

La literatura y los juegos de video no están alejados el uno del otro como se podría pensar. Aunque cada cual se mantiene y funciona bajo sus propias reglas en ambos (o al menos tomando en cuenta cierto tipo de juegos) existe un relato. El relato es una estructura discursiva, caracterizada por la heterogeneidad narrativa, y en el cuerpo de un mismo relato pueden aparecer diferentes tipos de discurso. Entonces podríamos decir que en ambos mundos existe una historia, que tendrá sus conflictos, sus enredos, y sus finales, y a partir de ahí es posible la analogía.

Sentarse frente al televisor y jugar *Shadow of destiny* no es lo mismo que sentarse a leer *La máquina del tiempo*. Tampoco podemos mandar a competir a la obra con el videojuego porque sería mandarla a la guerra sin las armas necesarias. Por supuesto no estamos hablando de que la novela merme en calidad, pero sí tiene las de perder al no pertenecer al mundo cotidiano del estudiante. Cabe recalcar que en todo curso y salón de clase habrá jóvenes que estén habituados a la lectura, para los cuales no sería necesaria una intervención mayor. Con ellos bastaría coger el libro y empezar a leer, pero es precisamente esa acción de coger el libro y empezar a leer con voluntad propia de quien se interesa por algo, lo que realmente se busca.

¿Qué hace al juego *Shadow of destiny* más atractivo que la novela de Wells en primera instancia?

En primer lugar, la forma cómo se presenta. Un texto audiovisual es mucho más fácil de asimilar que una obra literaria, por el simple hecho de que requiere menos esfuerzo. Cualquier novela o cuento, por más sencilla que sea su estructura, demanda una atención de quien lo lee. Con el tiempo la novela fue requiriendo mucho más del lector, hasta el punto de que autores como Julio Cortázar quisieron con libros como *Rayuela* ponerle fin a la pasividad del lector. En los últimos

años algo parecido ha pasado con los textos audiovisuales. En las películas con el fenómeno 3D que ha venido con fuerza, y en los videojuegos con historias que permiten más libertades al momento de jugar. Podría decirse que *Shadow of destiny* se mantiene en esta línea. El jugador aparece en una ciudad sin mayores instrucciones que las de evitar su muerte y a expensas de un reloj que avanza en marcha contraria hasta la hora en que el personaje fue asesinado. El jugador debe recorrer la ciudad, hablar con los personajes y darse cuenta de cuál es la mejor manera de evitar el asesinato. Claro está que mandar a los estudiantes a jugar el juego no va a servir de mayor puente, pero sí el hacer referencia a él para lograr que la novela gane interés.

En el juego dependiendo de las decisiones que se tome, habrá distintos finales. Hay nueve finales en total lo que le da una importancia a las decisiones. En cambio en la novela hay un único final, pero ¿qué pasaría si hubiera más? No es la única manera de relacionar la novela con el juego, también se podría mandar a sacar relaciones entre ambas directamente a los estudiantes, pero el hecho es que vayan a buscarlas ellos mismo. Plantearles la posibilidad de que ellos lean la novela y le encuentren finales alternativos sería una forma equivalencia de la obra de Wells al juego de video.

Una vez leída la novela, se podrá incluso proponer la escritura de dichos finales, lo cual se acercaría con las propuestas del nuevo plan de literatura donde también se sugiera un espacio a la escritura.

Julio Cortázar y la literatura Fantástica

Cuando hablamos de literatura Fantástica hablamos de la duda ante un hecho sobrenatural. Como Todorov afirmaba, lo Fantástico¹⁸ está a medio camino entre “lo insólito” y “lo maravilloso”. En todo momento debe permanecer la duda de si ocurrió en realidad o no un hecho sobrenatural.

En cuanto a los escritores de literatura Fantástica hay muchos que destacan, siendo quizá Jorge Luis Borges el de mayor trascendencia del último siglo. Sin embargo no se tomó en cuenta para esta selección al escritor argentino, por la complejidad de sus textos, donde muchas veces combina el cuento con el ensayo en un hibridismo que escapa a cualquier clasificación. En este sentido hemos optado por un equivalente, que si bien es más menos hermético, no es menos profundo y al menos en los que respecta al cuento, tuvo una amplia y reconocida trayectoria. Cortázar inventa mundos fantásticos con gran facilidad, a veces en las situaciones más cotidianas, lo que lo hace el mejor maestro para lo recién iniciados en la literatura, sin decir con esto que únicamente se lo pueda apreciar a este nivel, ya que los análisis de sus textos han llegado a ser casi tan profundos como su misma obra.

Tomando en cuenta solo los libros de cuentos, que son mayoría en la obra de Cortázar, seleccionamos *Todos los fuegos el fuego* por ser un libro escrito en plena madurez del autor argentino, y por contener cuentos esencialmente de corte fantástico.

Lo cuentos que se reúnen en esta obra son:

¹⁸ Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre; en cuanto se elige una respuesta u otra, se abandona lo fantástico para entrar en un género vecino: lo *extraño* o lo *maravilloso*. Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer sobrenatural.

- * La autopista del sur
- * La salud de los enfermos
- * La isla al mediodía
- * Instrucciones para John Howell
- * Todos los fuegos el fuego
- * El otro cielo

Estos cuentos, pese a tratar de distintos temas e incluso ambientarse algunos en distintas épocas de la humanidad, tienen en común situaciones “extrañas” que ponen a los personajes en aprietos ante el mundo y ante ellos mismos.

En el caso específico de este libro de cuentos, hay una brecha menor que separa a los jóvenes del libro. En contraste con *La máquina del tiempo*, el cuentario de Cortázar, siendo más contemporáneo, trata temas que estarán de una manera u otra vinculados con la vida de los estudiantes. Por ejemplo, el cuento que abre el libro “La autopista al Sur” trata de un embotellamiento que dura varios días y en los que los dueños de los autos empiezan a relacionarse y a formar una pequeña comunidad.

Nunca se establece la causa del embotellamiento, y pese a que es “extraño” y casi imposible que algo así ocurra en la realidad, simplemente en el cuento se lo narra como posible, con una angustia parecida a la que transmiten los cuentos de Kafka.

El acercamiento a la obra de Cortázar

Muy al contrario de *La máquina del tiempo* la obra de Julio Cortázar tiene la virtud de ser fácil de leer y de poseer un gran poder de persuasión y atracción. Pero al igual como se propuso

antes, no está de más, ni sería un desperdicio la interacción con otros textos, ya sean literarios mismos o audiovisuales.

Para el efecto de lograr un mejor acercamiento, la herramienta ideal es la misma imaginación. Hay muchas películas que en la actualidad tratan hechos “sobrenaturales” que podrían encasillarse dentro del género fantástico. Películas que a veces son incluso adaptaciones de otras obras literarias, como es el caso de “Ensayo sobre la ceguera”.

Cortázar y el cine

Es inevitable que existe un punto en común entre Cortázar y el cine. Sería fácil recomendar cualquier película de corte fantástico para que enseguida nos remota al autor de *Rayuela*. Y no solo eso, sino que muchas obra suyas han sido adaptadas al cine.

La repercusión internacional de cuentos de Cortázar tuvo su esplendor, en los años 60, cuando Michelangelo Antonioni filmó su mítica *Blow up* basada en “Las babas del diablo” (donde el mundo que construye una fotografía puede competir con el de la realidad exterior a ella), con el protagonismo de celebridades mundiales como Vanessa Redgrave y Jane Birkin. La época de oro cortazariana siguió con *Weekend* (de Jean Luc Godard, basada en “La autopista del sur”, actuada por Mireille Darc, Jean Yanne y Jean Pierre Leaud). Para corroborar que la cultura francesa ha sido, junto con la argentina, una de las más influidas por la prosa del escritor podría mencionarse también a *Le fin du jeu* (de Walter Renaud, basada en “Final del juego”, con Barbara Warner y Anne Laure Dizengremel). Como curiosidades de esta genealogía podrá mencionarse el corto *Continuidad de los parques* (de Fabián Bielinsky), la película *Monsieur Bébé* (de Claude Chabrol), la italiana *L’Ingorgo* (de Luigi Comencini, basada en “La autopista del sur”, nada menos que con Annie Girardot y Marcello Mastroianni), y la local *Sinfin* de Cristian Pauls (1986), de inspiración libre en el cuento “Casa tomada”. De allí en más sólo hubo algunas versiones menores, poco

difundidas, como la norteamericana *End of the game* (sobre “Final del juego”), la lituana *Autobús*, basada en “Omnibus”, la australiana *House taken over* (sobre “Casa tomada”) y la paraguaya *Sueños* (sobre “La noche boca arriba”). Entre muchos cortos que abarcan casi la totalidad de sus títulos. La atracción del cine por Cortázar no es muy distinta de la que sufren sus lectores. Es ese extraño mundo lleno de cosas extrañas lo que nos atrapa. O es quizá que Cortázar hace que las cosas menos pensadas se conviertan en extrañas lo que es aún más atrayente.

Cortázar y la escritura

Julio Cortázar a lo largo de su obra se ha preocupado por reducir al mínimo la pasividad de los lectores. Según el autor, el rol del lector carecía de un activismo, de un compromiso, por lo que en diversos libros hay un esfuerzo por hacer participar al lector.

Este juego que hace Cortázar con el lenguaje, con la estructura, con la literatura, es un buen camino para incitar a otros a escribir. Alentar a los estudiantes a crear textos donde no solo fluya lo Fantástico, sino que también se originen retos, es un llamado a la creatividad. No es necesario que surjan promesas de la literatura, pero es una forma entretenida de entender a Cortázar. Inventar juegos en torno a la obra de este autor es jugar a ser Cortázar.

Comienzo del juego

Al igual que la literatura fantástica, los juegos de video son una forma de acceder a un mundo imposible. En nuestra realidad, no existen dragones, ni podemos viajar en el tiempo, ni tenemos poderes. En el caso de la literatura, este mundo gobernado por nuevas reglas que hacen posible estas variantes, es recreado por palabras. En los videojuegos es creado por imágenes. Como

se ha dicho, la diferencia entre los juegos de video y las películas (otra posibilidad para la conformación de estos mundos paralelos) es que el jugador está en acción. No lo está en el mundo *real* pero sí en el mundo virtual donde es quien toma las decisiones. En este sentido, tal vez los cuentos de ficción tendrían más que ver con las películas, dada esta pasividad del lector de *leer* la historia que se le presenta en el libro, sin poder tomar decisiones, pero es aquí donde entra Julio Cortázar.

Entre la gama de juegos modernos que pueden tener una relación más cercana con el autor argentino, y lo fantástico podemos escoger incluso juegos muy populares. Lo importante es establecer el diálogo entre los estudiantes y el mundo fantástico. Por tal razón debe existir una complejidad estructural, hablamos de juegos que incluso requieren su propios guionistas.

¿Qué juego de video podría calzar perfectamente con este cuentario de Cortázar? La relación entre la literatura y los videojuegos está clara. Pero hay que encontrar el equilibrio para que la novela no pierda atractivo ante el juego de video. No es algo fácil, porque un ejercicio que bien puede despertar el interés por lo fantástico y abrir la creatividad, puede desviarse hacia una pérdida de la seriedad que puede resultar peligrosa. ¿Cómo hacer que el videojuego sea solo el punto de partida?

Hay que definitivamente poner reglas.

Las reglas del juego

Hay formas de limitar el trato del estudiante con el juego de video. Por obvias razones no es posible elucubrar sobre todas. El siguiente es un ejemplo, o una propuesta si se quiere. La elección

de un videojuego en el que se pongan las propias reglas, donde la diferencia con la realidad sea evidente. Como ya existe un acercamiento y análisis sobre este juego en el festival antes mencionado de Gafete Negro, se tomará como ejemplo el juego de video *Okami*.

Okami y los cuentos maravillosos

En este festival, Antonio Rodríguez Almodóvar, se encargó de analizar el videojuego *Okami*, y destacó cómo este juego cuenta con "un fondo argumental extremadamente antiguo y complejo, como es el de algunas tradiciones míticas japonesas, notablemente ambiguas en varios puntos. Por ejemplo, la indefinición de género o el mismo carácter del protagonista".

El autor identifica el esquema triangular básico de estos cuentos y en la trama encuentra elementos de la tradición oral como la Hidra de Siete Cabezas, muchos bosques y cuevas y la reiterada presencia del número tres.

"El papel que el mismo jugador desempeña: enfrentarse a un viaje enormemente tortuoso que encierra una metáfora ecologista, acorde con una de las preocupaciones del hombre actual. Lo más antiguo, pues, se da la mano con lo más moderno".

A pesar de todo el análisis que se pueda hacer del juego, cabe recordar que no es de éste de quien se pretende tratar en la clase, por lo tanto solo debe utilizarse como herramienta y no captar la atención principal del estudiante, por lo que es recomendable asignar un ejercicio, una tarea puntual al momento de presentar el juego. Para ser prácticos incluso se podría enumerar a forma de pasos a seguir:

1. Como por ejemplo, en el primer capítulo del videojuego, qué elementos se puede encontrar que rompan con la cotidianidad. Tan sencillo como eso. Hacer una lista de los elementos que el estudiante pueda encontrar en aquel primer capítulo. A partir de allí, cualquier afinidad que el alumno establezca con el juego ya no es relevante para la clase.

2. En clase tomar en cuenta todo lo que el alumno ha captado de este mundo y de esta forma introducir el término “Fantástico” y sus derivados.
3. Leer “Todos los fuegos el fuego” y analizarlo.

Divertinventos, Abdón Ubidia

Quizá el autor ecuatoriano más conveniente para seguir el camino que deja Cortázar, es Abdón Ubidia, y al igual que el autor argentino lo es por sus cuentos más no por sus novelas. Un libro en particular de Ubidia “Diverinventos: libro de las fantasías y utopías” recordaba otro libro de Cortázar, que así mismo, jugaba con lo elemental dándole un aura de misterio y fantasía, “Historia de Cronopios y de famas”.

“Divertinventos” de Abdón Ubidia bien podría ser un “Historia de cronopios y de famas” anacrónico. Su ejecución es parecida y no tan distante en calidad, pero Cortázar tiene la implacable ventaja de haberla escrito cuando todavía podía considerarse un muy ingenioso juego. El cuentario trata temas trascendentales a partir de objetos prescindibles e ideas exóticas. De corto aliento, dan la impresión de ser pequeñas reseñas de historias más grandes, o fragmentos de Universos mayores que nos dejan una sensación de desconocer la mejor parte de aquellos misterios.

El estilo que maneja es apropiado para nuestros propósito porque la narración es fluida y fácil de leer, además de permitir el estudio de temas trascendentales como la muerte, el tiempo, la tecnología, la vida, etc.

Los cuentos que componen este libro de relatos son once:

1. R.M. Waagen fabricante de verdades
2. Relojes
3. De los nuevos espejos
4. De nubes y dirigibles
5. De la nueva Liliput
6. De la renovación gris y sus agitadores
7. Del seguro contra robos de autos
8. La historia de los libros comestibles
9. Del confort de los aviones
10. De la música sin sonido
11. De la genética y sus logros

Se ofrece la lista de cuentos por la dificultad de encontrarla en otros medios como el Internet. De hecho la misma obra es de difícil adquisición. No abundan, sin embargo, la edición que se ha manipulado para hacer esta propuesta está destinada a los estudiantes. Tanto así, que en las páginas finales se ofrece un pequeño cuestionario. Por lo tanto podría llegarse a un acuerdo con librerías como "Librimundi" que traen de cuando en cuando algunos ejemplares, para que abastezcan las necesidades de una clase.

El cuestionario no es del todo convencional; es decir, no se limita a un simple control de lectura. Si bien el propósito principal es verificar que los estudiantes hayan leído la obra, las preguntas invitan al razonamiento.

Divermentar historias

Con la intención de no caer con la repetición de métodos se propone tratar a este autor de una forma diferente. Si bien el principal objetivo seguirá siendo la creación del vínculo entre los estudiantes y el libro. El cuentario "Divertiinventos" toma objetos e inventos de la

cotidianidad y les otorga un aura de misterio. Por lo tanto se propone los siguientes ejercicios que se inclinarán a incentivar la escritura, que es tan importante como la lectura y se complementan.

Actividades

1. Tomando en cuenta las historias, ¿qué otro invento u objeto usarías para escribir un cuento o intentar escribirlo?

Este ejercicio requiere una introducción o instrucción previa del cuento como género, cuestión que debe ser analizada previo o sobre la marcha si se prefiere, de la lectura del primer libro de cuentos, en este caso del de Cortázar.

2. Inventar un artículo similar al de las historias, o perfeccionar alguno ya existente para darle el toque fantástico, como en el caso *del seguro contra el robo de autos*.

3. Se puede proponer un concurso en el salón para ver a quién se le ocurre el invento más original. No necesariamente se tiene que escribir, puede incluso dibujarse, ya que la idea del ejercicio es promover la imaginación del estudiante al tiempo que se lo familiariza con el género fantástico.

4. Escribir una carta ficticia al autor de "Divertinventos" hablándole sobre alguno de sus cuentos.

En este ejercicio se toma en cuenta tanto la creación literaria, como la crítica, ya que el alumno además de escribirle al autor, deberá dar un juicio de valor sobre el cuento.

Observaciones

Esta propuesta no intenta ser el panorama completo para un curso, sino más bien una ayuda para la difícil tarea de acercar a los alumnos a los autores y sus obras. La elección de

estas autores y obras en particular, responde a una selección basada en experiencia tanto como en la investigación. Se pudo haber substituido una obra por otra, incluso de los mismos autores, pero al ser esto una tentativa, se trató de que las sugerencias sean lo menos específicas posibles, y más bien sobre los autores y el género. De ahí el orden se trató de que sea cronológico, pero también pertinente. En el sentido de que cada autor tenga alguna relación con el siguiente.

Las obras e incluso los autores podrían ser cambiados dependiendo las necesidades y los objetivos que se plantee el maestro, y aún así practicar alguna de estas propuestas.

DÉCIMO DE BÁSICA

LITERATURA POLICIAL

¿Cuál es la intención de estas obras?

La intención de esta pregunta, a manera de subtítulo, parte principalmente de la intención de dejar en claro que recomendar estas obras tiene una razón de ser; es decir, ¿por qué éstas y no otras?

Estos títulos surge de una selección global: la primera es un clásico de la literatura policial, algo que todo estudiante debe conocer y apreciar, porque el referente más conocido en el campo literario y en este género; la segunda, es un acercamiento a lo suyo, a su país, a su actualidad y su medio y como un subgénero dentro de este género; la tercera es una vinculación con lo social, que el estudiante pueda reconocer que el género policial no es puro, que se sostiene por sí solo, pero que sustenta o se alimenta de lo social; finalmente, la cuarta hace una vinculación con el amor como hilo conductor para el desarrollo del género policial.

Como ya hemos demostrado en páginas anteriores, la lectura es un acto que implica una "complejidad", por decirlo de esa manera; es decir, se convierte en un hábito exclusivo y superior en la vida del ser humano. Es un proceso que involucra el desarrollo de todas sus facultades, pero de manera simultánea para luego irse decodificando uno a uno; en los que se presentan, también, de la misma forma, una serie de comportamientos emocionales, psicológicos, afectivos, biológicos y, fundamentalmente, sociales.

Básicamente, la lectura establece una relación de significados con respecto a todo lo que se lee, es, precisamente, esto lo que produce una interacción con “otro” para formarse un conocimiento.

Justamente, para décimo año se ha decidido abordar en la literatura el estudio del subgénero policial; que me parece que se le puede sacar muchas cosas productivas si se lo sabe aprovechar. Lo principal, como ya hemos dicho hasta el cansancio, es buscar lecturas que se adecuen a ellos, a sus intereses, su contexto y que promuevan su intelecto y su capacidad de razonamiento.

De ahí que se utilice el término de “competencia lectora”, porque esto implica mucho más que el mero y simple acto de leer y escribir; por eso, lo que buscamos con estas obras literarias es que los estudiantes puedan desarrollar habilidades en los tres últimos años básicos y que lleguen al bachillerato siendo capaces de decodificar un texto, identificar sus estructuras gramaticales, interpretar símbolos y construir un significado.

Y es que el acto de leer consiste en saber leer entre líneas, reflexionar sobre la intencionalidad de un texto, comprender los propósitos, diferenciar entre varios tipos de texto, poder relacionar el texto con su contexto. El hecho de construir lectores, implica fomentar en ellos el gusto por los libros para que luego de ello pueda darse la comprensión que les permita desarrollar un conocimiento potencial a partir de diversos discursos narrativos, así como la capacidad de razonamiento abstracto.

Debemos estar conscientes de que sin una capacidad lectora plenamente desarrollada, los estudiantes no podrán alcanzar un nivel básico de conocimiento, de eficiencia; seguirán fallando en demostrar, frecuentemente, habilidades y conocimientos que les permitan afrontar retos del futuro; así como en analizar, razonar, reflexionar y comunicar ideas de manera efectiva y en su capacidad para seguir aprendiendo a lo

largo de su vida. Llegarán al bachillerato con el mismo desinterés por la literatura y lo que es peor, con ese rechazo hacia ella y todo lo que esto implica.

Partiendo de la idea de que el término “construir lectores” se refiere, más allá de lograr que el alumno lea, a que el estudiante sepa identificar, reconocer y recordar lo que lee. Acuña, también, el concepto de una comprensión lectora; lo que se busca es formar lectores competentes que sean capaces de interpretar lo que dice y lo que quiere decir, que diferencie entre forma y fondo y que pueda organizar ideas a partir de aquello.

Y es que siempre que se encuentra a una persona con buen gusto literario, se le otorgan los créditos a la educación que haya recibido en la escuela o en el colegio; asimismo sucede con el desgano o el rechazo hacia la literatura; se les endilga todo a los profesores que hayan tenido en su etapa estudiantil. Por eso, es importante saber elegir las lecturas adecuadas y cómo trabajar con ellas, para lograr el objetivo de construir lectores con todo lo que ello implica.

Como ya lo dijimos, para este curso se ha establecido el subgénero policial; éste es como el complemento de los dos anteriores, es decir que mezcla algo de terror, con el suspenso, el drama; así como la ciencia ficción y la acción. Su característica principal y más notoria es la de involucrar al espectador en la resolución de algún caso; debe basarse en la deducción, la observación, el uso de la lógica, el desciframiento de pistas.

Creemos que con este subgénero se puede cerrar el ciclo básico, ya con conocimientos de análisis simbólicos y de razonamiento estructural.

Uno de los autores más representativos de la novela policial es Arthur Conan Doyle, que creó al personaje archiconocido Sherlock Holmes; asimismo están los padres de este subgénero como Raymon Chandler y Dashiell Hammett.

A nosotros nos parece sustancial e importante que los jóvenes lean y analicen, cuando están formándose, autores que pueden ser juzgados como modelos o clásicos en los distintos géneros y subgéneros, pero que también deberíamos propiciar el conocimiento de autores más jóvenes y menos canónicos.

Para acercar a los adolescentes a la literatura, para hacer de ellos verdaderos lectores no sólo basta con incluirles en la lista de útiles una cantidad de obras que deben ser leídas a lo largo del año, sino que hay varios factores que deben ser tomados en cuenta como el hecho de poner a los jóvenes en contacto directo con los libros y los autores, crear bibliotecas en las escuelas y colegios donde no existen, invitar a los autores a charlas en los centros educativos, promover no sólo la lectura entre los jóvenes, sino la escritura, los actos de habla en espacios públicos, la escucha atenta.

A sabiendas de que esto, nosotros cumplimos por nuestro lado, presentándoles lecturas que cumplan ciertos parámetros.

Sherlock Holmes y una aproximación al análisis

Para empezar entro con Sherlock Holmes y toda su saga, con este personaje que cobró inmortalidad en los referentes de muchos, gracias a Arthur Conan Doyle, creado en 1887 y adaptado en nueve de sus novelas; Holmes es el investigador por excelencia, donde la ficción detectivesca se explaya gracias a sus acertadas deducciones, en las que tendrá que “exprimir” su cerebro para poder lograrlo, pero acompañado del lector, que se involucrará inconscientemente en la trama.

Fue tal la influencia del Sherlock Holmes en los lectores, que posteriormente se imprimieron revistas dedicadas a sus aventuras, como *The Strand Magazine*, así como la gran cantidad de películas que se han hecho en torno a él y sus aventuras.

Holmes es un detective privado, delgado, alto, muy ingenioso, con una ironía desbordante y extremadamente inquieto en su intelecto; no es la persona más ordenada que pueda existir, pasa el tiempo fumando pipa, le gusta comer galletas, se disfraza de mil maneras, toca el violín y practica la apicultura; además es un gran boxeador, con excelentes conocimientos en química y todo lo concerniente a lo científico. A pesar de desconfiar enormemente de las mujeres, es muy cortés, aunque a veces resulta un tanto brusco; está acompañado de su fiel amigo, el cronista Watson.

Se cuenta que Doyle basó el método deductivo de su protagonista, gracias a uno de sus profesores en el Edinburgh Royal Infirmary, en el que estudió.

Veamos un ejemplo con la novela *Estudio en escarlata*, en la que, también, cargada de misterio, publicada en 1887; la historia en la que se da a luz a este famoso detective que cobraría vida hasta nuestros días.

Esta obra maneja una historia muy atrayente para los adolescentes, investigar las causas de un crimen, buscar pistas que nos lleven hacia el culpable; este personaje se nos presenta como un estudiante de química, que hará útiles aquellos conocimientos; es una persona excéntrica, que centra sus métodos investigativos en la lógica.

El lector va junto al personaje, investigando el caso del crimen de un hombre, que encuentran en una habitación llena de sangre, pero sin heridas en su cuerpo, la palabra VENGANZA (en alemán), escrita con sangre en el cuerpo de la víctima, lo que lleva a Holmes a pensar que las causas de la muerte se dieron por envenenamiento.

Lo que el lector podrá ir analizando en esta historia son los personajes, que todo no es como parece; hay un retroceso en el tiempo, en el que se puede establecer las conexiones con el cine y ejemplificar con el flashback. Para descubrir la verdad, la historia debe retroceder e ir mostrando cómo sucedieron las cosas.

Con esta novela el estudiante irá descubriendo los conceptos para un análisis profundo, como el manejo del tiempo en la novela; es decir, que resulta siendo circular, empieza desde donde termina y finaliza en el mismo punto. A partir de ahí, ya tenemos un primer acercamiento a la interpretación y decodificación, entender cuáles son las causas por las que el narrador decide contar así la historia, que el estudiante note estas diferencias; además de ir, junto con el detective, encontrando pistas que lo lleven a resolver el misterio del crimen.

Luego pueden analizarse los personajes, en especial a este detective; estudiar su perfil psicológico y ver cómo la literatura además de provocar interés, placer estético y entretenimiento nos otorga impresiones. Holmes es un hombre con tendencia a la melancolía, con un interés en cultivar el conocimiento de temas peculiares, sus poco convencionales conciertos de violín, la escritura de artículos para periódicos o la colaboración con la policía en la resolución de casos de escasa importancia.

El alumno podrá ser capaz de analizar la evolución de este personaje, si luego de haber averiguado los datos de este suceso, ha existido o no un cambio en él, desde el inicio hasta cuando acaba la obra, qué ha sucedido con Holmes.

El interés por la obra es el primer acercamiento del estudiante con respecto al texto, porque ahí es cuando decide si continúa leyendo o no avanza más.

Es por este motivo que se ha elegido la obra de Arthur Conan Doyle, porque a pesar del tiempo, sigue impactando, aún genera interés, intriga, entretiene y puede ser objeto de un análisis literario.

Pero ahora entra la era de los videojuegos, tan consumidos por los adolescentes, pero derrumbemos el mito de que “son una pérdida de tiempo” y otorguémosle una importancia en la literatura.

Como lo hemos dicho en la introducción y apartados anteriores, el videojuego es también un discurso, no literario, pero sí un discurso, porque en él está presente un relato, al igual que Estudio en Escarlata; en el videojuego hay símbolos, pistas, signos, códigos, indicios y una infinidad de recursos que deben ser pensados y razonados para poder entrar en ellos.

En un estudio realizado por el *Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga*, destacan algunas precisiones como que *la esfera pública de nuestras sociedades no presta la debida atención a algunas de las muy importantes mudanzas culturales, identitarias -y otras, de índole diferente-, que atraviesan y conmueven a los jóvenes en sus vidas cotidianas; así, como consecuencia de esta desatención y este abandono públicos, esa clase de experiencias quedan más bien confinadas en el nivel de lo privado, en el que diversas industrias vinculadas con el consumo juvenil sí han sabido detectar muchas de las expectativas y demandas que sienten los jóvenes, así como conferirles cierto sentido -proporcionado a estos segmentos de la población universos simbólicos consistentes y coherentes, apoyados sobre todo en lo que cabe denominar cultura popular. La segunda, que esos discursos – que obedecen a lógicas diferentes- se difunden por el conjunto de la sociedad y son asumidos, en una u otra medida, por sus distintos miembros; entre otros, por sus científicos –igualmente partícipes del “espíritu de su tiempo”, como diría Edgar Morin-, que orientan sus trabajos atendiendo a ciertos supuestos axiológicos, teóricos y metodológicos.*

Y es que a lo largo de este trabajo monográfico, existe un total acuerdo con ello; por este motivo, como apoyo tecnológico de esta obra, se podría establecer un contacto, desde el punto de vista interpretativo, con el juego de *PlayStation*, llamado *Shadow of the colossus*, en el que uno es un sujeto que debe revivir a su amada y salir del castillo

en un caballo y buscar 16 gigantes, la única pista que se tiene es una espada que al alzarla, apunta hacia donde está el gigante. Sin embargo, como es un mundo de gigantes, es muy difícil buscar, hay que saber hacerlo en aquel terreno, tener paciencia, porque no se los puede matar así porque sí, lanzando espadazos al azar, sino que hay que empezar en una estrategia, porque son mucho más fuertes que uno; para lograr el acometido, se deben descifrar varias simbologías.

Marcelo Báez, escritor ecuatoriano, quien ha elaborado su maestría sobre videojuegos, reafirma que a través de los videojuegos, los adolescentes pueden incursionar en el mundo delo simbólico y aún más: *en el mundo indicial y esencialmente en el iconográfico. Sin símbolos no hay videojuegos. Son esenciales para diseñarlos.*

Y es que el videojuego, entonces, maneja varios discursos provenientes de otras voces, otros ámbitos. El videojuego ha sido catalogado por muchos como un arte ya que reúne elementos estéticos provenientes de la pintura, la literatura, la música...La historia del arte está presente por el uso de técnicas como el dibujo, el óleo, el aerógrafo, etc. La literatura se hace presente a través del arte del contar historias. La música también dice presente por el uso de melodías.

Así lo han establecido algunos autores como Josh Jenisch, quien considera que «los grandes videojuegos pueden impactar, emocionar e inspirar a la gente, y pueden en cada uno de sus bites ser tan merecedores de nuestra atención como lo son los grandes filmes, las grandes pinturas de la historia del arte, las grandes novelas de la literatura y las grandes sinfonías de la música clásica». En este sentido, un videojuego puede conjugar elementos del discurso de la cinematografía y de la pintura hasta componentes del discurso de la literatura y de la música considerada seria. Por lo tanto, no estamos hablando de un tema trivial. El videojuego es el nuevo género, el nuevo formato, el

nuevo arte donde confluyen el videoclip, la cinematografía, la computación y toda una serie de discursos posmodernos.

El *Thriller*: una categoría del subgénero policial

Ahora, tomaremos como referencia una obra ecuatoriana y sumamente actual; como ya hemos dicho antes, no se puede mandar a leer a los estudiantes clásicos o sólo autores cuando aún no conoce lo que hay en su propio país, o lo que está en su entorno actual, qué se escribe; de la misma manera, vamos derrumbando el prejuicio de que en Ecuador no se escribe nada bueno o entretenido.

Si bien, hay que adelantarse diciendo que *Miércoles y estiércoles*, de Diego Cornejo Menacho, no es netamente una novela policial de gran envergadura; sin embargo, creemos conveniente presentarla.

El *thriller* es un subgénero que ha incursionado con mucha fuerza en los últimos años, dentro de la literatura, el cine y ahora en el videojuego; su término proviene de la palabra inglesa *thrill* que significa asustar, estremecer, emocionar. Su mayor característica es la del ritmo rápido con que se maneja, obviamente con héroes y villanos y las pistas falsas para confundir al lector, espectador o jugador (en el caso del videojuego).

Si continuamos con nuestra filosofía de que la lectura es aquel proceso interactivo donde están presentes el lector, el texto y el contexto y los lectores son partícipes activos y constructores de significados, donde el maestro comparte esos significados y estimula al estudiante a afinar, pulir y extender las ideas en torno a éstos; pues, entonces, esta obra nos servirá para demostrar aquellos.

En *Miércoles y estiércoles*, el autor nos presenta un thriller, en el que se confluyen los elementos elementales y clásicos de la novela policial, pero con una estructura un tanto nueva que hace que la leamos sin aliento, de un solo tajo; en la que está expuesta una trama misteriosa que pretende mostrarse poco creíble y extraña, pero la narración se encargará de hilarla con los conflictos sórdidos de los investigadores.

Por medio de la ficción, se narra una historia conocida por muchos: el crimen cometido hacia un par de hermanos, dejando un padre en una lucha incesante por hacer pagar a los culpables y buscar aquellos cuerpos.

La obra está contada desde el punto de vista de los asesinos, en la que con un personaje como el Sargento Veneno, podríamos ir descifrando una especie de simbologías en los nombres; el estudiante podrá ir analizando junto a su maestro la conexión entre el nombre, las características del personaje y su conexión con la realidad.

Y es que esta obra, a diferencia de la anterior y de las posteriores, pretende lograr en los estudiantes el conocimiento de su contexto, que analice desde la obra (desde la ficción) lo que puede haber fuera de ella; será importante esta estrategia, porque podremos comprobar cuán avanzados estamos en la idea de poder diferenciar entre un análisis interpretativo y uno impresionista.

El estudiante estará en condiciones de establecer las diferencias entre un género policial, de misterio y un thriller; la lectura de esta obra le permitirá ir superando su dificultad para comprender y analizar textos y, al mismo tiempo, irá adoptando información acerca de los acontecimientos locales, nacionales y hasta mundiales. Pero la intención es que se él solo que busque saber y averiguar, porque la lectura será un recurso para atraparlos, para que lo permita estar capacitado de diferencia personajes, de opinar con términos estéticos cuál está mejor construido. Creo que la variedad de

propuestas aparentemente similares, los ayudará mejorar el nivel de comprensión lectora para que sea el mismo estudiante que otorgue criterios de calidad.

La intención al colocar esta obra, es la de que conozca su entorno, lo que se escribe en su país y es contemporáneo; sin duda, este texto le permitirá comprender, con mayor rapidez, lo que lee y, por consiguiente, interactuar con éste. Es decir que, al manipularlo, será capaz de transformar su contenido en función de una situación o contexto personal; tendrá la habilidad de transferir lo leído a otras situaciones del aprendizaje o de la vida.

Al presentarle un texto que esté acorde a él y su contexto será más fácil que recuerde datos, detalles, para que pueda responder a preguntas pertinentes a la obra; el estudiante sabrá localizar e identificar y, de esta manera, pueda comprender la información que ha adquirido, reteniendo los datos más relevantes.

No debe olvidarse jamás que la literatura se trata, también, de una competencia lingüística; es decir que el género policial ayudará a que el estudiante tendrá la habilidad de deducir ideas, desenlaces y conclusiones implícitas, predecir lo que podrá suceder, hacer inferencias.

Es mucho más fácil, si se trata de una obra estrechamente relacionada con nuestro entorno, como es el caso de *Miércoles y estiércoles*; incluirla en la lista de lecturas, permitirá acercar a los estudiantes con la literatura de su país y los sucesos que en él se presentaron, sin olvidar la parte estético-analítica de la intencionalidad de estas obras. Para lograr esto es indispensable que se le dé al estudiante la oportunidad de valorar críticamente el contenido de la novela; es decir que tome una posición ante la representación de la realidad presentada en el texto, de manera que esté en condiciones de diferenciar lo verdadero de lo falso y lo real de lo imaginario. Una vez obtenido esto, esta obra permitirá que se distingan las ideas de los hechos; por ejemplo, averiguar qué

surge dentro de la historia, que se representa, qué se recrea, qué se simboliza; asimismo, ¿cuáles son los hechos que se presentan en la historia?, ¿qué acontecimientos marcaron todo ello?

Cuando todas estas preguntas hayan sido resueltas, entonces se podrá empezar la valoración estética de la obra, estarán en condiciones de entender con ejemplos las características del género policial y sabrán plantear las diferencias entre una y otra obra, pero encontrando sus elementos; entenderán por qué una está elaborada de una u otra manera, verán cómo la una puede resultar más real que la otra, etc.

Con la novela de Cornejo se puede analizar cuál es el crimen presentado, cuáles son las pistas, identificar a víctimas, héroes (si los hay), detectives y villanos; además se puede plantear la discusión de la ficción versus la realidad. Que ellos resuelvan preguntas como, ¿qué es lo que está ficcionalizado?, ¿por qué es una novela y no una crónica?, ¿cuáles son los elementos que la convierten en un *thriller*?, ¿qué los atrapó o qué no y por qué?

Un género policial con contenido social

Es importante que en la lista de lecturas, el estudiante conozca la literatura de un latino y Nóbel; un peruano de larga trayectoria y muy cercano a Ecuador, con conexiones culturales a las de este país.

Quién mató a Palomino Moreno, de Mario Vargas Llosa, además de ser una novela sobre el esclarecimiento de un brutal asesinato en un pequeño pueblo de la costa peruana, muestra al Perú de los años 50 y el abuso de los que ostentan el poder.

Sin la intención de vanagloriar la obra de Vargas Llosa, ni pretender hacer ver a *Quién mató a Palomino Moreno* como la obra maestra de la literatura policial latina,

ésta se ajusta perfectamente a un estudiante de décimo año de básica, aporta para el estudio del género y su enriquecimiento literario; una novela breve con una gran capacidad de intriga, que entretiene y atrapa a cualquier lector novel. Su formato netamente policiaco, con una estructura clásica: en su inicio presenta al crimen, a media historia da paso a la investigación y al final presenta las respuestas. Lituma es un oficial un poco tonto, que le sirve de anclaje al lector para ponerlo a su mismo nivel y compartir la incertidumbre y la preocupación; la ingenuidad de este personaje que, a ratos, nos parece exagerada, posiblemente sirva como recurso para que el lector sienta que va descubriendo él primero el misterio del crimen. El otro personaje, el Teniente Silva, vendría a ser el Sherlock Holmes que, a través de la intuición y el diálogo, esclarece y dilucida el enigma.

La idea de incluir esta obra es ir formando en los adolescentes una educación literaria, más que la enseñanza de la literatura; el mostrar los conflictos y situaciones propias de su entorno, del medio que los rodea y los envolvió y que, de una u otra forma, tienen cierta influencia en ellos. No debe confundirse, en lo absoluto, el querer dejar una moraleja o un mensaje, sino todo lo contrario; es a través de estos vínculos sociales y contemporáneos que la *Quién mató a Palomino Moreno*, ^{↙ Malero} va creando mundo autónomos y estéticos, con un significado que surge de la interioridad del escritor; defendiendo, de esta manera, la calidad literaria por encima de lo que “le hace bien al estudiante”, “lo que lo forma”, “lo que necesita conocer” y otras concepciones erróneas.

Hay que tener en claro que leer no es, simplemente, comprender un texto; se trata de interpretarlo y actualizarlo según la competencia lectora de cada estudiante y para lograr aquello es importante ofrecerle obras que se acerquen a ellos.

Para que el estudiante le pueda encontrar el sentido estético a la obra literaria, es indispensable que no se le dé una única finalidad a la literatura, sino que debe otorgarse

una obra con la intención de entretener, disfrutar, informarse, aprender, tener la capacidad de interpretación de signos y decodificación.

A pesar de que las pistas apuntan muy pronto en una dirección precisa, el interés en la obra, en vez de disminuir, aumenta y se dilata. Una tensión muy particular recorre por toda la novela y va creando una atmósfera irreal que deslumbra y atrapa al lector en una trama de incomprensiones, desigualdades, prejuicios, injusticias y abusos que tejen la historia social de un país ajeno, pero que se va identificando al del estudiante ecuatoriano.

Aunque el lenguaje utilizado por el autor sea propio de la época y de la zona en la que se desarrolla la historia, la idea es que el estudiante vaya aprendiendo a hacer un reconocimiento de letras, palabras, frases y estructuras textuales que conforman determinada obra para responder a las exigencias que se plantean en la vida cotidiana de cada uno, siendo esto, también, una manera de obtener información. De esta forma, el estudiante podrá comprender los textos con características y perspectivas particulares y excluyentes; así, la lectura literaria será una herramienta para ir formando en los estudiantes la capacidad analítica y crítica que se requiere para transformar su pensamiento y lograr que aprecien, verdaderamente, la literatura en todas sus formas y a fondo.

Lo policiaco y sus conexiones con el amor

Finalmente, se termina el abordaje de obras de género policial, con la inclusión de una obra muy poco conocida, pero muy cercana y muy rica en conocimiento literario; *El complot mongol*, de Rafael Bernal, un escritor mexicano, que incursiona en este género con una novela al estilo *jamesbondiano*, con una mujer protagonista guapa

que es la que mueve la trama, personajes de distintas nacionalidades, los orientales como enemigos y la redención de un hombre a causa del amor. Ambientada en México y con un retrato social de los años sesenta con un lenguaje un tanto grosero, marcado por refranes.

Incluir este género aportará, enormemente, para formar la capacidad analítica en los estudiantes; esta historia tiene al amor como hilo conductor, pero, principalmente, muestra una gama de sentimientos representados por una dolorosa soledad abrumadora y apabullante, que le quita el sentido y el valor a todo: las mujeres, la vida.

Filiberto García, el protagonista, es un asesino a sueldo, un matón común y corriente, conocido por su facilidad para asesinar gente sin remordimientos; es contactado para investigar sobre un supuesto complot en contra del presidente de Estados Unidos en su visita a México. El complot, a decir de la policía, viene de la comunidad china residente en la capital del país.

Pero, más adelante, el perfil psicológico de García cambiará cuando aparece Martha, una china residente ilegal china que vive en México, amante de Liu; según como nos la describe el narrador, es muy hermosa y le gusta a Filiberto. Él la quiere ver como una conquista más, como a otras a las que ha considerado como meras proveedoras sexuales; pero, paradójicamente, con ella es tímido, caballeroso y sensato, al grado de estar conviviendo bajo el mismo techo ni siquiera haberse atrevido a tocarla.

La temática de esta obra, ayudará a evitar que los estudiantes se mecanicen, que sus opiniones se vuelvan automáticas y sigan siendo los lectores pasivos que, a lo largo de este trabajo, se ha tratado de evitar; las características generales serán las mismas, pero los rasgos son muy distintos y eso es lo que ellos tendrán que darse cuenta. Estará en capacidad de argumentar en qué consiste el género policial, con matices diferentes, pero que los termina uniendo; se habrá alimentado de una cantidad de saberes que le

permitirá tomar terreno dentro de la estética literaria. Asimismo, se habrá forjado en él un conocimiento básico sobre disciplinas que abordará en la etapa del bachillerato con nuevos enfoques, porque en *El complot mongol* se mezcla un estudio psicológico de la condición humana, se experimenta el vacío de la pérdida, la filosofía del arrepentimiento no como un acto redentor, sino como una vía de paz para el alma.

Actividades analíticas para las cuatro lecturas

- 1) Identificar las pistas que conducen a encontrar a él o los culpables del crimen.
- 2) El género policial, dentro de la historia, es el que predomina; pero, ¿cuál es el tema de fondo o el hilo conductor que ayuda a que este género se desarrolle? Argumentar.
- 3) ¿Cuál es la propuesta literaria de la obra? Escriba características literarias que ayudan a construir estéticamente la novela.
- 4) ¿Cuál es el eje transversal en toda la historia, qué la mueve?
- 5) Elabore una especie de mapa conceptual, pero con las pistas de la obra, hasta llegar al final en que se revela el último indicio para descifrar el crimen.
- 6) ¿Cuál es la diferencia literaria, desde el punto de vista estético (y con todos sus conocimientos adquiridos hasta ahora), entre *Las aventuras de Sherlock Holmes* y el resto de las obras leídas? Es decir, explique qué la hace a la primera novela una pieza clásica de la literatura; ¿cómo es la estructura y la temática? Apóyese estableciendo diferencias con las pistas y la estructura de cada una.
- 7)

CONCLUSIONES

Las lecturas propuestas en este trabajo, no sólo que sólo que pretenden ser una innovación en cuanto a sus intereses, sino que permiten establecer un contacto con la tecnología; queda demostrado que el buen uso de un programa tecnológico, no resulta un impedimento, ni un obstáculo para la apreciación estético-artística. Más bien, se puede hacer de la tecnología, un aliado para la literatura, en cuanto a que es un relato y tiene un poder enorme para desarrollar el pensamiento, para activar la capacidad de raciocinio y el intelecto; aunque parezca exagerado, el videojuego es una aproximación semiótica, por la búsqueda de pistas, indicios, apreciación de signos y símbolos que implica y exige para poder superarlos.

Queda expuesto que con un trabajo profundo y diverso, se puede lograr en los estudiantes una lectura analítico-estética; que las innovaciones tecnológicas sean el aliado perfecto para establecer un puente entre las letras y el audiovisual. Se deja planteado que puede existir una apreciación netamente literaria, por parte de los estudiantes de los últimos años del ciclo básico, si se les presenta obras más cercanas a ellos, su contexto, sus gustos y a través de sus propios intereses (los videojuegos).

Que quede claro, entonces, que la literatura no sirve para analizar videojuegos, sino que éstos permiten la apreciación estético-literaria que está casi extinguida

BIBLIOGRAFÍA

Material de investigación

- Bourdieu, Pierre y Passeron, Jean-Claude. *Los herederos*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2009.
- Bahloul, Joëlle. *Lecturas precarias*. México D.F., Fondo de Cultura Económica 2002.
- *Los videojuegos aprenden de la literatura*. Diario El país. Sección “Tecnología”. 24 de Octubre del 2008.

Lecturas recomendadas

- Wells, H.G. *La máquina del tiempo*. Bogotá. Editorial Cara y Cruz. 1994
- Cortázar, Julio. *Todos los fuegos el fuego*. Madrid. Santillana. 2003
- Ubidia, Abdón. *Divertinventos*. Quito. Libresa. 1989
- Cornejo Menacho, Diego. *Miércoles y estiércoles*. Quito, Alfaguara, 2008.
- Conan Doyle, Arthur. *Las aventuras de Sherlock Holmes*. Madrid, Editorial Edaf, 2006.
- Bernal, Rafael. *El complot mongol*. México D.F, Grupo Editorial Planeta, 1994.
- Vargas Llosa, Mario. *Quién mató a Palomino Moreno*. Alfaguara
- Costales, Jaime. *El equinoccio de la sombra*. Riobamba. Publicaciones Digitales. 2010.
- Stocker, Bram. *Drácula*. Barcelona. Editorial Debolsillo, 2006.
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. Buenos Aires. Editorial Colihue, 2006
- Poe, Edgar Allan. *Cuentos I*. Madrid. Editorial Alianza, 1998
- Poe, Edgar Allan. *Poesía Completa*. Madrid. Editorial Hiperión, 2002

- Pope Osborne, Mary. *Mitos griegos*. Bogotá. Grupo Editorial Norma, 1995

ÍNDICE

ANTECEDENTES	3
JUSTIFICACIÓN	9
MARCO TEÓRICO	10
INTRODUCCIÓN	14
OCTAVO DE BÁSICA.....	19
NOVELA DE TERROR Y MITOLOGÍA	19
NOVENO DE BÁSICA.....	488
LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTÁSTICA	48
DÉCIMO DE BÁSICA.....	69
LITERATURA POLICIAL	69
BIBLIOGRAFÍA	86