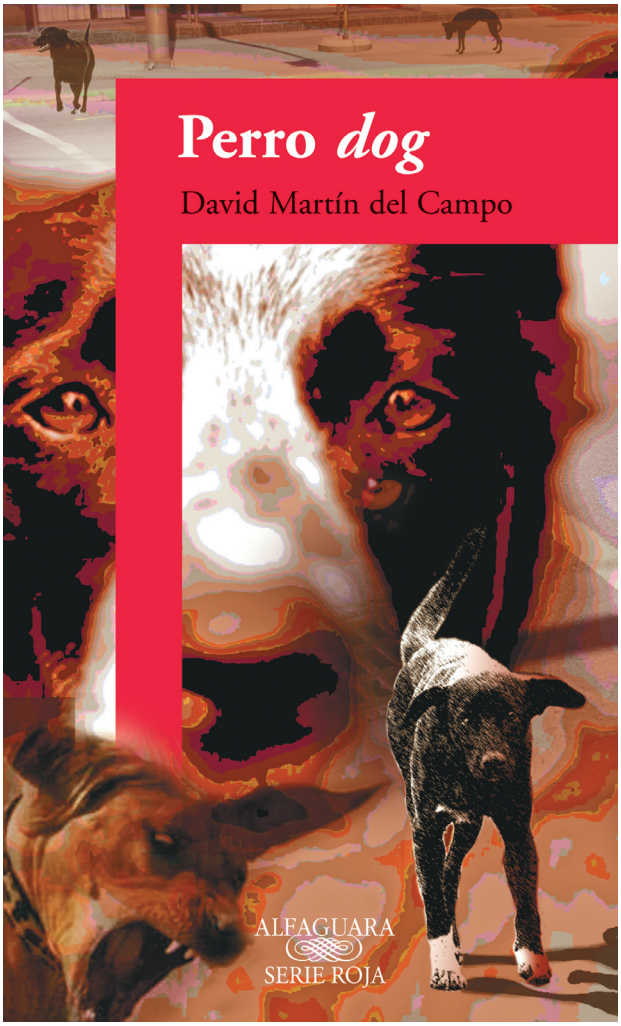
ALFAGUARA JUVENIL

Por una lectura de calidad

Guía para disfrutar y comprender la lectura

Perro *dog*

David Martín del Campo



Tercero de secundaria

Acerca del autor

Nació en la ciudad de México en 1952, es licenciado en periodismo por la Universidad Nacional Autónoma de México y también realizó estudios de cinematografía.

Como periodista, fue corresponsal en Madrid durante muchos años. Es autor del libro de crónicas *Los mares de México* (1987), el volumen de cuentos infantiles *El tlacuache lunático* (1992) y la colección de relatos *Los hombres tristes* (1995). Sin embargo, es fundamentalmente novelista y ha publicado: *Las rojas son las carreteras* (1976), *Isla de Lobos* (Premio Nacional de Novela José Rubén Romero, 1987), *Dama de noche* (1990) –cuya versión cinematográfica se estrenó en 1993, bajo la dirección de Eva López Sánchez– y *Las viudas de blanco* (1993).

Ha obtenido distintos galardones literarios, entre ellos el Premio Internacional Diana de Novela 1990 con *Alas de Ángel*, y el Premio de Novela Monterrey-IMPAC (1996) con *El año del fuego*.

Descripción de esta obra

Perro dog reúne doce cuentos breves que se desarrollan en diversos escenarios: el campo, la ciudad o la playa, y cuyos personajes tienen como rasgo distintivo una mirada de asombro ante lo que acontece a su alrededor.

David Martín del Campo adopta el punto de vista de diversos seres, que incluyen niños, jóvenes pertenecientes a grupos paramilitares, habitantes de la ciudad y perros que dominan el arte de sobrevivir mejor que los humanos.

Cada uno de los relatos comienza con una acción que poco a poco se torna envolvente, hasta llegar a un final inesperado y sorprendente, mediante un estilo sencillo y directo.

Los cuentos de este volumen crean sus propios universos narrativos. De esta manera, "Niño perdido" transmite la aterradora sensación de que la selva es un laberinto vivo. "*Coco-fizz*" describe una visita a la playa, en la que los acontecimientos se encadenan para dar paso a un final trágico. "Perro que ladra" detalla la persecución de un perro callejero por un grupo de hombres, narrada desde el punto de vista del atribulado animal.

"Réquiem por una reina" sorprende por abordar los hechos fantásticos que pueden ocurrir en una carretera. "El Sentadito" cuenta sucesos callejeros que al final de lo narrado cobran un sentido nítido, ya sea la identidad del protagonista o la de los personajes que actúan a su alrededor.

"El diletante" se ocupa de la percepción de una pintura, cuyo tema puede iluminar o reflejar las estaciones del año. "Milagro en la Chontalpa" se desarrolla en Tabasco, durante la época del gobernador Tomás Garrido Canabal, famoso por la persecución religiosa que emprendió, así como por las medidas que implantó para asegurar la moral pública.

Un hombre con insomnio experimenta diversas posibilidades de terror mientras escucha desde su cama ruidos extraños en "La ciudad de la noche". La vida cotidiana de una familia gira en torno a un personaje extraño y querido en "Macabeo". El mar ejerce su inconmensurable poder en "Oxígeno puro"; y un viajero dibuja en una brumosa ciudad de Portugal su vacío en "Los hombres tristes".

"Perro *dog*", cuento que da título al libro, trata de una ciudad hostil en la que a veces los perros están mejor adaptados a ella que los humanos.

Fresca e imaginativa, y también muy amena, esta obra ofrece narraciones de gran complejidad, escritas y resueltas con gran sencillez.

Propuesta de actividades

Para empezar

La creación de universos personales

Se puede afirmar que siempre habrá un universo a la medida de quien lo imagine; así, tanto los escritores como los lectores comparten mundos que poseen su propia historia, geografías específicas, diversos poblados y ciudades, habitantes con características propias y, fundamentalmente, sus propias reglas, tanto espirituales como físicas.

Invite a los muchachos a diseñar sus propios mundos, sus propios universos, tomando como ejemplo lo que puede encontrarse más a la mano. Por ejemplo, los videojuegos equivalen a narraciones que dan cuenta de lugares, personajes y acciones que se llevan a cabo de acuerdo a su propia lógica.

Los programas de televisión también abordan este tipo de mundos, incluso los que se apegan al realismo cotidiano.

Procurando crear un ambiente de confianza, aliente a sus alumnos a profundizar en alguno de estos ejemplos y a expresar algunas de las características de los universos que se imaginan con base en el videojuego o programa de televisión elegido.

Para hablar y escuchar

La realidad cercana

Los temas de *Perro dog* son muy ricos para iniciar una charla con los muchachos, que se nutrirá con sus vivencias y recuerdos.

Así, pueden proponerse como punto de partida para la charla: la experiencia de extraviarse ("Niño perdido" y "Macabeo"); historias de carretera, en las que pueden entrar infinidad de leyendas ("Réquiem por una reina"); eventos que pueden suceder en una playa o cuentos de pescadores ("*Coco-fizz*" y "Oxígeno puro"); los peligros citadinos ("La ciudad de la noche" y "Perro *dog*"); el trato a las personas con capacidades especiales ("El Sentadito"); la experiencia de asistir a un museo y admirar una pintura ("El diletante"); el conocimiento de gobiernos autoritarios, como el de los nazis y los fascistas ("Milagro en la Chontalpa"); así como la melancolía que surge al estar lejos del hogar ("Los hombres tristes").

Es importante hacer notar a los alumnos que sus recuerdos también forman parte de sus propios universos, los cuales les otorgan identidad como seres humanos y futuros ciudadanos.

Por ello, es importante conservar estas memorias, las cuales tienen que ver con lo vivido, escuchado, leído y aprendido.

Para escribir

Narrar y narrarse

Existen muchas maneras de dar cuenta de un acontecimiento, un suceso o una historia producto de la imaginación.

De hecho, todas las personas narramos, contamos infinidad de cosas; tan es así, que nuestra propia vida no puede ser transmitida sin ser narrada, ya sea para uno mismo o para los demás.

En este sentido, Oliver W. Sacks –en su libro *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero*, serie de relatos sobre casos clínicos acerca de pacientes con lesiones cerebrales– señala: "Nosotros tenemos, todos y cada uno, una historia biográfica, una narración interna, cuya continuidad, cuyo sentido, *es* nuestra vida. Podría decirse que cada uno de nosotros edifica y vive una 'narración' y que esta narración *es* nosotros, nuestra identidad".

De esta manera, los seres humanos no sólo basamos nuestro ser en contarnos, sino que también absorbemos la realidad a través de lo que nos dicen y confían los demás, tanto acerca de ellos mismos como de los otros.

Como lo demuestra David Martín del Campo, los temas para ser desarrollados y contados están en todas partes.

Anime a los muchachos, luego de haber conversado sobre sus propios mundos interiores, a escribir lo que deseen, utilizando cualquier género literario, el ensayo o el cuento breve, la nota o la crónica periodísticas y, si así lo deciden, su autobiografía.

Para seguir leyendo

El cuento como género personal

En la literatura no sólo existen los cuentistas, autores que se han dedicado a cultivar este género, el cual se caracteriza –a diferencia de la novela, por ejemplo– por su brevedad narrativa, la economía de recursos para su desarrollo y la magia de sus finales sorprendentes e inesperados. También existen los buenos lectores de cuentos, aquellos que se enamoran de sus cualidades y llevan muchos de ellos en la memoria para, luego, contárselos a otros.

Muchos autores mexicanos han destacado en el género del cuento, entre ellos dos grandes maestros: Juan Rulfo (1917-1986), con *El llano en llamas*, y Juan José Arreola (1918-2001), autor de *Confabulario*, *La feria* y *Palindroma*, entre otros.

En Alfaguara se encuentran *Obra reunida* y *Después apareció una nave. Recetas para nuevos cuentistas* de Guillermo Samperio (1948); el primer título es una antología personal de uno de los cuentistas mexicanos más interesantes de los últimos años, mientras el segundo constituye una excelente guía para disfrutar y escribir piezas de este género.

También editado por Alfaguara, los muchachos pueden leer *Cuentos inolvidables según Julio Cortázar*, uno de los grandes escritores latinoamericanos –nacido en

1914 y fallecido en 1984–, autor de relatos considerados verdaderas obras maestras y gran conocedor del género.

Conexiones curriculares

Español

- Analizar y evaluar las distintas maneras de desarrollar un mismo tema, a partir del análisis de descripciones, argumentos y relaciones que se establecen entre los hechos tratados.
- Evaluar tanto la consistencia de los argumentos como los ejemplos y datos que los apoyan.
- Comparar las distintas interpretaciones que se obtengan de un mismo texto y releerlo para buscar elementos que las confirmen o las contradigan.
- Organizar una exposición para compartir lo que aprendieron sobre el tema.
- Elaborar una autobiografía.

Formación Cívica y Ética

- Responder ante situaciones que impliquen riesgos para su integridad personal.
- Identificar y explicar relaciones entre el respeto y el ejercicio efectivo de las libertades y los derechos ciudadanos, así como sobre las condiciones de bienestar y desarrollo de individuos y grupos.

Conexiones al mundo

Abrir los ojos

Los cuentos de este volumen de David Martín del Campo reflejan una visión muy amplia sobre las problemáticas que los muchachos viven todos los días, así como de las que son testigos: la pobreza, la inseguridad en las ciudades, el alcoholismo, la violencia, el trato a las personas con capacidades especiales, la crueldad contra los animales y la desesperanza.

La literatura, en este caso, no sólo es un vehículo de denuncia sino también de reflexión acerca de los males que aquejan no sólo a nuestra sociedad sino también a la humanidad.

Invite a los muchachos a explorar el mundo de la información –al cual tienen acceso mediante las nuevas tecnologías, como internet–, así como las noticias de los periódicos y la televisión, con el objeto de identificar los grandes problemas sociales y motívelos a expresar sus opiniones y las posibles vías de solución.

Lo anterior es de suma importancia para enriquecer su autoestima, al valorar sus opiniones, las cuales serán el resultado de la lectura, el análisis de información, el intercambio de ideas, así como del placer del descubrimiento.

Desarrollo: Gerardo Amancio y Ana Arenzana.

Para uso exclusivo en las aulas como apoyo didáctico.
© Todos los derechos reservados para Santillana Ediciones Generales, S.A. de C.V., México, 2008