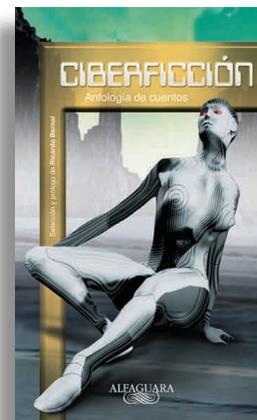


# Guía para disfrutar y comprender la lectura

## Ciberficción. Antología de cuentos

Selección y prólogo de Ricardo Bernal



El propósito de esta guía es apoyar al maestro con una serie de actividades que despierten en los alumnos el interés y el gusto por la lectura, a la vez que contribuyan al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir.

Nuestra propuesta sugiere algunas iniciativas para que los alumnos fortalezcan su capacidad de imaginar, observar, crear hipótesis, investigar, analizar, jugar con las palabras, ampliar su vocabulario, dialogar y construir significados.

Para ello, será fundamental crear un ambiente afectuoso y relajado en el que los jóvenes sientan confianza, y que propicie su participación y libre expresión, alejados de la evaluación y la tarea, de modo que sientan ese momento como un espacio de encuentro placentero con los demás y con la literatura.

Las siguientes actividades son sugerencias para aprovechar la lectura con sus alumnos. Le recomendamos que realice las que le parezcan más adecuadas de acuerdo con el perfil y las necesidades e intereses de su grupo. Recuerde que:

- Es necesario que el maestro lea el libro con anterioridad y en su oportunidad comparta también sus puntos de vista sobre la lectura.
- Algunas actividades implican que los alumnos deberán investigar para ahondar en un fragmento o un tema de los que se aborden en el libro.
- Por una parte, las actividades son una oportunidad para fortalecer la identidad y la valoración personal de los alumnos, y por la otra, de reconocer a la diversidad de opiniones y a la lectura como un acto social.
- Será muy importante que el maestro vincule el texto leído con otros materiales con diversos lenguajes y formatos como revistas, periódicos, folletos, Internet, etcétera.
- Es una posibilidad de relacionar la lectura y la escritura con otras expresiones artísticas y culturales, por lo que de manera complementaria se pueden visitar museos o centros culturales; asistir al cine, al teatro o a conciertos, o participar en diversas manifestaciones culturales de su comunidad.

## La obra y el autor

*Ciberficción* es un libro compuesto de cinco extensos relatos, elaborados por cuatro diferentes autores (todos ellos estadounidenses), de uno de los géneros literarios de más reciente creación: el *ciberpunk*. De acuerdo con Ricardo Bernal, el escritor que hizo la selección de los textos, el término por el cual se nombra a este género literario (que más bien debe ser considerado subgénero, dado que pertenece a lo que se denomina “literatura de ciencia ficción”), proviene de la fusión de dos conceptos aparentemente disímiles. Por un lado, tenemos el vocablo *cyborg*, “que se refiere a los organismos cibernéticos, es decir, la hibridación hombre-máquina”, y por el otro está el concepto *punk*, el cual denominó una corriente musical del rock de los años setenta, cuyas características consistían en exaltar el desencanto y la rebeldía como formas naturales del comportamiento de la juventud. Con la unión de estos dos vocablos nos encontramos con una narrativa cuya temática es la vida artificial y su desarrollo se distingue siempre por ambientes o situaciones violentas.

Con respecto a los relatos y autores que conforman nuestra antología, el primero de ellos es “La segunda variedad”, del escritor que es considerado el fundador del género, Philip K. Dick. Esta magistral narración, situada en un tiempo posterior a un ataque nuclear (escrita en el imaginario de la guerra fría), trata acerca de los soldados robots estadounidenses que, en su lucha en contra de los ejércitos de carne y hueso rusos, alcanzan tanta perfección en su poder destructivo que muy pronto destruyen al enemigo y se aprestan a conquistar el mundo para ellos.

El segundo cuento, “La muchacha que estaba conectada”, de James Tiptree (pseudónimo de la escritora y psicóloga Alice Hastings Bradley Sheldon), es ante todo una puntillosa e imaginativa reflexión acerca del consumismo. Para lograr evadir las leyes antipublicidad puestas en práctica para inhibir el ánimo de comprar de los habitantes de la Tierra ante las técnicas cada vez más inescrupulosas y poco éticas de la mercadotecnia, la compañía GTX crea un sistema para promocionar productos mediante la imitación de hábitos; esto es, que mediante robots femeninas de inigualable belleza que se pasan todo el tiempo comprando los mejores y más caros productos, esta empresa busca que los seres humanos se contagien de ese espíritu, para así poder cobrarle el servicio a las compañías que manufacturan las mercaderías.

Continúa la antología “Perdido en el banco de memoria”, de John Varley, un ágil y alucinante relato que, al igual que los anteriores, nos habla de la supervivencia en la Tierra en

un futuro donde la Luna estará habitada por los mejores ciudadanos. No obstante, la historia transcurre en nuestro planeta y gira alrededor de un hombre que ha perdido el ordenamiento secuencial de su vida, al tomar un pasatiempo cibernético que consiste en tener toda la experiencia sensorial de una leona auténtica por un breve periodo de tiempo. Sin embargo, por un error metodológico, quedan separados su cuerpo y su memoria, por lo que su existencia, como es fácil imaginar, cambia por completo.

Los dos últimos cuentos son del mismo autor, William Gibson. En el primero de ellos, “Regiones apartadas”, soviéticos, estadounidenses y el mundo en general han descubierta y colonizado un nuevo espacio, El Cielo, en el cual se realizan infinidad de experimentos ecológicos y psiquiátricos, con la finalidad de conocer un poco más del comportamiento humano. Son muchos, muchísimos, los astronautas que llegan a El Cielo, y son muy pocos los que salen de él; la mayor parte se suicida o se queda viajando ahí hasta el fin de sus días. En resumen, un relato de ciencia ficción tradicional con una trama llena de tensión y violencia emocional.

Por último, “Quemando cromo”, una peculiar y transparente historia de amor *cyborg*. Bobby, Rikki y “Automatic” Jack están envueltos en un triángulo pasional. Todos se necesitan, todos se celan; sólo que Jack y Bobby se requieren mutuamente para sobrevivir, como truhanes y socios que son. Cuando Rikki toma el camino de la prostitución para ganarse la vida, ellos deciden prenderle fuego a Cromo, el antro en donde ella ejerce el oficio. Como ya se dijo, *ciberpunk* puro; al final del cuento (y por ende, del libro), todo es decadencia y ambientes desolados.

## Propuesta de actividades

### Para empezar a leer

A fin de ubicar un poco a los alumnos en el tema o el género de la obra que van a leer, platique con ellos para dar salida a las dudas y expectativas que tengan. De este modo, se les puede preguntar qué es lo que esperan encontrar en el libro, a qué los remite, cómo les parece. Más allá de si las respuestas que dan se acercan o quedan lejos del contenido real de los cuentos, una manera de invitarlos a que participen más puede ser comentándoles que el *ciberpunk* es el género que rige la estética de algunas películas, como *Blade Runner*, *Terminator* o *Matrix*. En otras palabras, relacionar las imágenes que los alumnos guarden de esas películas les puede servir como guía; de ese modo puede preguntarles qué piensan de un mundo completamente automatizado, en donde el ser humano estará al

servicio de las máquinas. Un debate semejante, con el nivel de conocimiento tecnológico que actualmente poseen los estudiantes de secundaria, puede ayudarle a determinar las inquietudes extraescolares de su grupo.

## Para hablar y escuchar

Para entrar en materia, se puede partir justamente del concepto *cyborg*: “que se refiere a los organismos cibernéticos, es decir, la hibridación hombre-máquina”. Más allá de las proyecciones a futuro que aparezcan en los relatos, lo cierto es que en la actualidad vivimos una relación cada vez más estrecha y simbiótica con las máquinas. Invite a sus alumnos a encontrar en la vida cotidiana los momentos en que nos relacionamos con alguna máquina; ¿cuántos de nuestros actos, o la satisfacción de nuestras necesidades básicas, de ocio o comunicación están relacionados con entes mecánicos?, ¿qué pasa entre las máquinas y el cuerpo humano?, ¿han oído hablar de los implantes electrónicos, de los chips subcutáneos, de la nanotecnología?, ¿cuál es la valoración ética que hacen del asunto? Otro punto desde el que se puede abordar una primera conversación sobre el libro es sobre las miradas del futuro que se hacen en diferentes épocas. Indudablemente, el futuro se imagina sólo a partir de referentes de la actualidad; de hecho vivimos el auge de una estética (retro) que combina elementos del pasado con los últimos adelantos y recursos tecnológicos. Plantee un diálogo con los alumnos acerca de cuáles serían las expectativas del futuro para alguien que vivió en la década de los sesenta, de los cincuenta, etcétera.

Los jóvenes a quienes va dirigida la antología tienen diversas y desiguales relaciones con la tecnología, campo en el cual no es bueno presuponer nada. Se trata de una primera generación que probablemente haya crecido en un entorno altamente informatizado, a diferencia de los adultos que funcionan como sus interlocutores. Será un buen ejercicio para el maestro y para el grupo abrir un diálogo en el que se invite a los muchachos a comentar los hechos, acontecimientos y datos ligados a la cibernética que más les hayan impresionado, ya sea de manera positiva o negativa. Busque usted mismo datos curiosos o relevantes para alimentar el diálogo (no olvide el consejo, especialmente útil cuando se habla con adolescentes, de “renovarse o morir”). Algunos ejemplos son la creación en Estados Unidos de grupos de autoayuda para ciberadictos, el reciente deceso de un joven coreano a causa del agotamiento y la deshidratación después de jugar en línea por más de cuarenta horas, los chips antisecuestros de identificación personal que portan algunos funcionarios importantes, el hecho de que el mayor fraude cibernético haya sido co-

metido por un solitario jovencito de quince años, etcétera. Piense que el componente ético y político está siempre en el fondo del género.

## Para escribir

Uno de los primeros rasgos que llaman la atención durante la lectura del libro es la proyección que los autores hacen de la vida humana en el futuro (sin duda, el requisito fundamental de la literatura de ciencia ficción). No obstante, debe tenerse en cuenta que todos estos relatos poseen más de dos décadas de haber sido escritos, y por ende, hay cualquier cantidad de aspectos que pueden o no acercarse a las características del tiempo presente (ese futuro planteado en los relatos). Por este motivo, una actividad de escritura atractiva y motivante puede ser pedir a los alumnos que, a partir tanto de la lectura como de su propia imaginación, evalúen cuál y cómo va a ser el futuro que ellos visualizan, en relación con los avances tecnológicos y su incidencia en el desarrollo de la vida humana (los dos campos esenciales de la literatura *cyborg*). Por otra parte, si el maestro juzga que el nivel de sus alumnos en cuanto a redacción y composición literaria es pertinente como para encargarles una actividad así, es más que recomendable solicitarles que realicen un relato breve (de una o dos cuartillas) con un tema de ciencia ficción puesto que, no cabe la menor duda, la imaginación futurista siempre es acorde con los jóvenes de esta edad.

## Para seguir leyendo

La serie Alfaguara Juvenil ofrece amplias posibilidades de establecer lazos entre lecturas seleccionadas para un público adolescente que necesita un amplio repertorio de autores, temas y tonos. Algunas de las antologías que pueden relacionarse con *Ciberficción* son *Cuentos de ciencia ficción*, también antologado por Ricardo Bernal; *Cuentos de terror*, antologado por Mauricio Molina; *Relatos mexicanos posmodernos* y *Relatos vertiginosos*, antologados por Lauro Zavala; *Juegos prohibidos*, antologado por Gustavo Sainz; *Narraciones fantásticas*, antologado por Gabriel Trujillo, y *Cuentos clásicos juveniles*, que antologa Conrado Zuluaga.

Por otro lado, hay más libros que pueden proponerse a los alumnos, a fin de que continúen su camino en esta larga carretera llamada lectura, con las guías, guiños, señales y anuncios puestos en un lenguaje que les es afín. Así, tenemos desde obras ya clásicas de la literatura de ciencia ficción, como la obra de Isaac Asimov o *Cartas al artista adolescente* de Rainer Maria Rilke o los libros de aventuras

de Julio Verne, Emilio Salgari o Alejandro Dumas. Sin olvidar, por otra parte, a los propios autores que se incluyen en nuestra antología.

## Conexiones curriculares

- Español
- Formación cívica y ética
- Tecnología

## Conexiones al mundo

Para mantenernos más o menos dentro del campo estético de la ciencia ficción, y tomando en consideración la importancia que los adolescentes actuales le dan a lo que ven en las pantallas televisivas o cinematográficas, proponga a los alumnos que hagan un pequeño ciclo de cine para analizar cómo se traslada al lenguaje cinematográfico la escritura que han leído en *Ciberficción*. Para ello pueden alquilar las tres películas que ya hemos mencionado:

— *Blade Runner* (basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick, el autor de nuestro primer relato.)

— *Terminator* (una saga cinematográfica muy significativa de esta estética, y particularmente importante del cine de mediados de los años ochenta, cuando la guerra fría, motivo medular del imaginario de nuestro libro, alcanzó su momento final), y

— *Matrix* (otra saga importante, aunque ésta de los años noventa y principios de nuestro siglo; que encuentra una conexión directa y muy evidente con “Perdido en el banco de memoria”, tercer cuento de nuestra antología).

**Desarrollo:** Sergio Valero, 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, 2006.