

18. *el-juego.com*, Gemma Lluch

¿Qué ocurriría si crearas un universo en que todos tus deseos pueden hacerse realidad? Llum, de diecinueve años, tras la ruptura con su novio, adopta el nombre, estilo y personalidad de Trinity, protagonista femenina de *Matrix*. Internet y Morfeo, un internauta al que conoce en un chat, le proporcionan un placentero refugio de la realidad. Ambos crean EL JUEGO, un cosmos regulado desde la red en el que todo puede suceder. Sin embargo, pronto los paralelismos entre la ficción de éste y la realidad se acentúan, hasta el extremo de difuminarse las fronteras o... ¿quizá nunca existieron?

Gemma Lluch (Puerto de Sagunto, 1958) es profesora del departamento de filología catalana de la Universidad de Valencia y especialista en literatura infantil y juvenil. Entre sus publicaciones destacan estudios en torno a las relaciones entre el cine y la literatura, la narrativa oral y la literatura infantil y juvenil: *De princeses i herois. La rondallística meravellosa d'Enric Valor* y *El lector model en la narrativa per a infants i joves*. Su primera obra de ficción es, precisamente, *el-juego.com*

Actividades previas a la lectura

- Una actividad interesante previa para despertar el interés del alumnado sería partir del título del libro para iniciar una lluvia de ideas sobre Internet. Se partiría de sus conocimientos Internet, el uso que efectúan de la red, sus intereses al conectarse o la frecuencia de esta última. A partir de estas aportaciones puede iniciarse un coloquio sobre el empleo y la importancia de las nuevas tecnologías, sus ventajas e inconvenientes o las experiencias personales de los alumnos y alumnas respecto a las formas de comunicarse introducidas por éstas.

En este punto aparecerán con toda seguridad el chat, el correo electrónico o los mensajes de texto de los teléfonos móviles, por lo que puede servir como sesión de detección de la competencia mediática del grupo para posteriores actividades.

- En el título se plantea de manera explícita la relación que explotará posteriormente el libro entre Internet y los juegos. Se puede proponer una lluvia de ideas en torno a las expectativas que generará esta interrelación. Una vez finalizada la lectura, podrá retomarse para efectuar una comparación entre el horizonte de expectativas creado y el contenido del texto. Asimismo, podrá comentarse críticamente la relación establecida entre el título y el argumento del libro.
- Seguramente el alumnado conocerá, e incluso gran parte compartirá, diversos juegos *on line*. Puede plantearse un coloquio en el que, en primer lugar, se expongan, para aquellos alumnos y alumnas que no conozcan un determinado juego, las características más relevantes del mismo. Tras la primera aproximación podrán comentarse los juegos más nombrados por el grupo y argumentar de manera crítica el motivo de esta preferencia.
- En general, estos juegos *on line* son herederos de los juegos de rol. Si gran parte de los alumnos y alumnas demuestran sus preferencias por este tipo de juegos, agradecerán una desmitificación del desprestigio y fanatismo ligado a los jugadores de rol. Pueden seleccionarse diversas noticias aparecidas en medios de comunicación con la muerte de adolescentes que participan en los mismos, o a manos de jugadores.
- La portada nos ofrece otra de las claves del libro: la similitud de las imágenes con las de los protagonistas de *The Matrix* (1999). Puede resultar particularmente interesante la explicación y el comentario de esta película, generalmente de gran aceptación entre el público y con diversas notas interesantes para su explotación en el aula.

Actividades durante la lectura

- A lo largo del libro se mencionan diferentes películas, como por ejemplo, *Bowling for Columbine* o *El silencio de los corderos*. Puede proponerse la búsqueda de todas estas referencias extratextuales en el libro para explicarlas posteriormente al grupo clase.
- Si se puede disponer de recursos multimedia, puede sugerirse la búsqueda de información en Internet sobre algunas de éstas, como *The Matrix* o *Bowling for Columbine*. Concretamente, en el caso de esta última, el

visionado permitiría la inclusión de cuestiones como la violencia en las aulas, el miedo a la diferencia, la comparación entre diversos modelos económicos y culturales y la imposición del patrón estadounidense de vida o el debate sobre las armas.

- Actualmente, la estrecha interrelación entre el cine y la literatura es más que un lugar común. Como labor de documentación podemos sugerir al alumnado la búsqueda de información sobre dicha interrelación, a partir de muestras concretas, por ejemplo, obras literarias llevadas a la gran pantalla y a la inversa, principales géneros, diferencias entre adaptaciones, etc.
- Según los intereses del grupo clase podemos concretar la naturaleza de esta documentación para atender a todo tipo de cuestiones, como por ejemplo, las adaptaciones de los cuentos tradicionales llevadas a cabo fundamentalmente, por Walt Disney –bastante atractivo para los adolescentes– o las dificultades para transformar el lenguaje teatral en discurso filmico.

Posteriormente se sintetizarán los principales componentes del lenguaje filmico y sus distintas posibilidades semánticas: significación de los diferentes tipos de plano e iluminación, banda sonora, tipos de montaje, etc.

- La dicotomía realidad-ficción, el contagio e interrelación entre ambas han protagonizado algunas de las obras más famosas de la historia de la literatura. Evidentemente, Don Quijote representa la muestra paradigmática de la confusión e invasión entre ambas. Un trabajo comparativo entre ambos personajes, pondría de manifiesto la repetición de motivos y aproximaría al alumnado a la trascendencia de la obra de Cervantes.

La actividad podría reforzarse mediante la documentación y búsqueda de información de otros personajes famosos por este motivo.

- Llum se identifica con Trinity, protagonista femenina de la conocida película *The Matrix* hasta el punto de adoptar su nombre e imitar su forma de vestir. En primer lugar, podemos preguntar a los alumnos y alumnas sobre sus modelos e iconos favoritos y el motivo de esta preferencia. A continuación, elaboraremos un listado con los más nombrados con la finalidad de establecer los criterios seguidos para dicha selección. ¿Con qué tipo de personajes se ha identificado el alumnado? ¿Qué valores representan? ¿Por qué?
- Cada alumno y alumna deberá escribir una breve presentación de sí como si fuera el personaje o persona seleccionada. La identificación y asunción del punto de vista deberá ser total. A continuación leerá su composición al grupo clase, que deberá saber quién está hablando.

Actividades posteriores a la lectura

- El libro no se caracteriza precisamente, por su narración tradicional, por lo que puede ofrecer alguna dificultad a los alumnos y alumnas menos competentes. Podría comenzarse contando el argumento actuando por relevos, siempre cuidando de que no haya solapamientos durante las intervenciones y que todos los turnos de palabra sean respetados. Según va narrándose o una vez terminado el resumen argumental, puede preguntarse si falta algún aspecto importante para la comprensión de la historia o si algún episodio ha sido tergiversado. Se concreta el argumento y se corrigen las posibles deficiencias.
- Puede que la ordenación cronológica de las acciones haya supuesto algún problema para la comprensión del texto. A raíz de la actividad anterior o independientemente de ésta, puede trabajarse la ordenación de los acontecimientos a partir de fragmentos concretos de la obra.

Se seleccionarán escenas representativas del libro y se repartirán en forma de carta en pequeño grupo. Los alumnos y alumnas deben decidir si los acontecimientos de su carta suceden antes o después que los de sus compañeros, y proceder a su ordenación. Una vez ubicados todos los párrafos en el orden que se considere correcto, se expondrá al grupo clase para su comentario y posible subsanación de errores.

Finalmente, se rehace la lectura del libro a partir de todos los fragmentos repartidos entre los grupos.

- Otro rasgo llamativo es la inclusión de diversas modalidades textuales y voces. Una actividad interesante sería la selección de un fragmento relacionado con las nuevas tecnologías, por ejemplo, cualquier conversación entre Morfeo y Trinity, con la finalidad de marcar las posibles notas definitorias de estas nuevas formas de comunicarse.

A continuación se compararán con las experiencias personales del grupo respecto al uso del chat. En definitiva, se pretende potenciar la reflexión sobre el hecho comunicativo y sobre cómo se produce, pese a que no siempre se respeten todas las exigencias gramaticales.

- A partir de las notas anteriores, se puede confeccionar un diccionario de jerga internauta, en el que aparezca explicada la terminología específica del medio, palabras como «sala» o expresiones como «abrir un privado».
- Como actividad de pequeño grupo podemos plantear la elaboración del *Decálogo del perfecto internauta*. Posteriormente, se pondrá en común con el grupo clase con el objeto de lograr una lista de normas aceptadas por todos.
- La piratería constituye la principal fuente de ingresos de Trinity. Podemos proponer un debate sobre la legalidad o ilegalidad de actividades tan comunes como la descarga y grabación de juegos, películas y música o en última instancia, las fotocopias.
- En pequeño grupo, puede recogerse información sobre los derechos de autor en sus diversas manifestaciones. Esta información se sintetizaría en un dossier y una exposición al resto del aula. Las conclusiones extraídas de las diferentes exposiciones se plasmarían en un mural.
- Podemos proponer a los alumnos que escriban una carta dirigida como consumidores a la Sociedad General de Autores, en la que se expresen sus opiniones, y como autores a la sección de cartas al director de un periódico.
- Diversos personajes recurren a las drogas de manera habitual. Se investigará en pequeño grupo sobre las drogas de uso más frecuente entre los adolescentes, sus características, consecuencias etc. Cada grupo se hará responsable de una sustancia concreta.

La información recopilada se plasmará en una ficha cuyo modelo proporcionará el docente, y se incluirá en la carpeta de materiales a disposición del aula. Finalmente, confeccionarán un folleto publicitario lo más irónico posible sobre la sustancia investigada.

- El libro plantea un primer final en el que parecen cerrarse todas las expectativas. Sin embargo, no todo está tan claro como pudiera parecer. Podemos pedir al alumnado su propia explicación de este final o la modificación del mismo.

Propuestas de evaluación

Estas sugerencias se basan en la comprensión y reflexión sobre los aspectos más representativos del libro y nunca en la mera reproducción memorística de detalles aislados. Por este motivo, las propuestas plantean siempre una argumentación razonada.

1. Explica la relación del título con el argumento del libro. ¿Te parece adecuado? ¿Qué título habrías elegido tú? ¿Por qué?
2. Desde tu punto de vista, ¿quiénes son los protagonistas de la historia? ¿Y los personajes secundarios? ¿Por qué? Descríbelos brevemente.
3. Imagina que eres Trinity y escribe un breve resumen de lo que te ocurre.
4. ¿Cuál es tu personaje favorito? Indica sus características y explica por qué te gusta más que los otros.
5. ¿Cómo está narrada la historia? ¿Por qué crees que la autora ha optado por este tipo de narrador? ¿Qué puede aportar al libro?
6. ¿Conoces a algún amigo o amiga en la situación de Trinity? ¿Qué consejo le darías?
7. ¿Qué te ha parecido el final de la historia? ¿La habrías terminado de otra forma? Escribe tu propia resolución del conflicto.
8. ¿Te ha gustado el libro? ¿Por qué? Imagina que debes dar tu opinión a un amigo que duda entre leerlo o no; explícale razonadamente qué es lo que más te ha llamado la atención y lo que más te ha desagradado. Finalmente, debes decidir entre recomendárselo o no, argumentando las razones de esta decisión.