

PROPUESTA de ACTIVIDADES

Nueve horas

• Fernando González

Características generales de la obra

La ciencia ficción es un género que se apoya en la tecnología y en los descubrimientos científicos realizados por el ser humano para narrar mundos paralelos o futuros, contruidos a partir de cambios radicales en la percepción de la historia y el porvenir. Es decir, el punto de partida es la construcción de sociedades distintas a las que se conocen. Este tipo de narraciones ha gozado de mucha difusión tanto en la literatura como en el cine, desde mediados del siglo xx, lo que generó una simbiosis natural entre ambas expresiones artísticas.

Los autores de ciencia ficción son extremadamente críticos y racionales a la hora de analizar las situaciones vividas por sus personajes. Las historias casi siempre cuentan con una fuerte carga tanto reflexiva como de denuncia. El futuro se transforma, entonces, en objeto de debate.

Los temas más populares son: el futuro, los viajes a través del espacio y el tiempo, el conocimiento de mundos paralelos, la experimentación científica y el desarrollo de distopías (utopías negativas), donde los personajes viven futuros inciertos y, mayormente, desesperantes. En resumen, la ciencia ficción se ocupa de los problemas del hombre a través del análisis de las consecuencias de la investigación y experimentación científicas.

En la clase

Actividades previas a la lectura

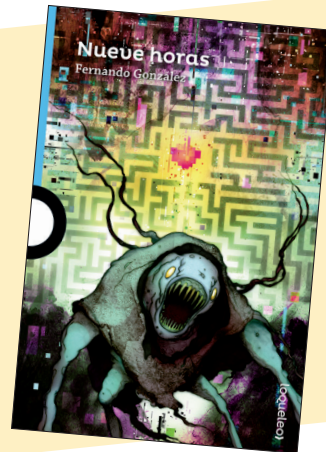
1. ¿Qué te sugiere el título? ¿A qué puede hacer referencia?
2. ¿Qué sabes acerca de la ciencia ficción?
3. Charla sobre los autores más representativos, películas, videojuegos.
 - a. Adaptaciones más conocidas del género al cine: *Blade Runner*, *Crónicas marcianas*, entre otras.
 - b. Posibles lecturas:
Lucas Lenz y el Museo del Universo, de Pablo de Santis.
Konrad, de Christine Nostlinger.

En este libro conversamos sobre:

- El futuro. Nuestras responsabilidades como sociedad.
- El ser humano y su entorno.
- Cómo aprovechar los avances científicos.

Y después de leer... (análisis textual)

1. Cuando el héroe despierta, ¿en qué estado se encuentra?
2. ¿Qué son los cachivaches hiperlumínicos y los rompecabezas hangarianos?
3. ¿Qué utilidad le encontrarías a detener el tiempo o alterar su normal transcurrir?
4. ¿Qué significado tiene la sigla V.I.R.G.I.N.I.A.?
5. Inventa una sigla relacionada con el tema de la novela utilizando tu nombre.



6. ¿Qué son los zynobioydes? ¿Qué quiere decir que son una raza primitiva? Descríbelos.
7. En comparación con la tecnología de Gepeto, ¿qué logros científicos han alcanzado los seres humanos?
8. Marca la opción correcta.
En determinado momento el personaje recuerda el título de un libro muy conocido.
Drácula.
Frankenstein.
Las mil y una noches.
La leyenda del jinete sin cabeza.
9. Lee este párrafo y explica lo que entendiste:
«[...] Recordé a *Pinocho*, un libro que seguramente Gepeto había cargado en mi memoria, y entendí que al igual que el personaje del cuento yo era un muñeco con forma humana, un robot. Entonces mi única ilusión fue volverme un ser humano de verdad».

Y si escribimos...

1. Escribe un breve resumen de la novela.
2. Crea un título alternativo para la obra y justifica tu elección.
3. Forma pareja y escribe los cambios sufridos por el personaje desde que despertó hasta la revelación final.
4. Realiza un mapa semántico con las ideas principales del libro.
5. ¿Y si el Hada Azul se le apareciera al héroe, después de todo? Cuenta un final alternativo inventando un diálogo entre ambos.