

CIENCIA FICCIÓN Y LEYENDAS URBANAS

Guía docente

SEGUNDO CICLO

Recursos
Pedagógicos



Escuelas
lectoras

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Ministerio de Educación
Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa
Av. Paseo Colón 275-14° piso
C1063 ACC- Buenos Aires
Tel : 4340-8018/19/21

Recursos Pedagógicos - Programa Leer para Crecer

Coordinadora: Claudia Gómez

Asesora Técnica Pedagógica: Yamila Lucero

Diseñadora gráfica: Silvana Carretero

Colaboradores: Julieta Aicardi y Emilio Gonzalez

Programa Escuelas Lectoras

Coordinador: Diego Carballar

Asesora Técnica Literaria: Beatriz Ortiz

Jefe de Gobierno
Mauricio Macri

Ministro de Educación
Esteban Bullrich

Jefe de Gabinete
Diego Fernández

Subsecretario de Gestión Educativa y Coordinación Pedagógica
Max Gulmanelli

Subsecretario de Gestión Económico Financiera y Administración de Recursos
Carlos Javier Regazzoni

Subsecretario de Políticas Educativas y Carrera Docente
Alejandro Finocchiaro

Subsecretaria de Inclusión Escolar y Comunidad Educativa
Soledad Acuña

Directora General de Planeamiento e Innovación Educativa
Mercedes Miguel

Índice

Presentación.....	5
Introducción.....	6
Sobre el origen de la ciencia ficción.....	6
La ciencia ficción en marcha.....	8
El Género en los últimos años.....	9
Cine, T.V. y Literatura.....	11
Algunas propuestas de lectura.....	12
Algunas propuestas para la producción de textos.....	12
A modo de cierre para la Ciencia Ficción.....	15
Leyendas urbanas.....	15
A modo de inicio.....	15
Literatura y transmisión oral.....	15
¿Qué es una leyenda?.....	16
¿Qué es una leyenda urbana?.....	16
Elementos constitutivos del argumento y la trama de leyendas urbanas.....	17
Propuestas para la escritura de Leyendas Urbanas.....	18
Bibliografía.....	20

Presentación

La Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, a través de sus programas Escuelas Lectoras y Leer para Crecer, ofrece en esta oportunidad, un cuadernillo que acompaña las entregas de textos literarios realizadas desde el año 2008 a los alumnos y alumnas de las escuelas públicas de la Ciudad. El propósito de este cuadernillo es entamar estos textos con el trabajo en las aulas, a partir de recorridos lectores que los involucren con propuestas de producciones textuales a la manera literaria.

Durante el año 2013 se publicó *Mi primer libro de Ciencia Ficción*, que compilaba producciones de alumnos de sexto grado de todas las escuelas porteñas. Debido a esa publicación, el presente cuadernillo quiere acercar a los docentes un marco teórico que permita profundizar sobre la evolución del género y la manera en que la literatura infantil se apropia de estructuras discursivas de la literatura en general.

La Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa tiene como meta principal promover acciones pedagógicas que fortalezcan los procesos de enseñanza y el aprendizaje de nuestros alumnos. En esta misma línea, lleva adelante varios proyectos vinculados a la promoción, la lectura y escritura, que incluyen a toda la comunidad educativa y a las familias, con el objetivo principal de mejorar la calidad del sistema educativo. La aparición de este tipo de materiales fortalece el quehacer docente con respecto a esta área en particular, las Prácticas del lenguaje.

La Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa espera que este cuadernillo acompañe a los docentes en sus propuestas áulicas, y que favorezca la circulación de los libros, una escritura libre, creativa y plena de imaginación de los alumnos y las alumnas.

Introducción

Durante el siglo XIX aparecieron los denominados géneros menores o populares dedicados a un público masivo que se suponía no estaba capacitado para la gran literatura; con el correr del tiempo estos géneros terminaron marcando de manera definitiva la literatura actual. La ciencia ficción forma parte de estas novedades, producto del positivismo y el cientificismo decimonónico igual que el policial, aún hoy sigue produciendo nuevos autores y títulos que muestran su vigencia.

La división entre la literatura culta y las obras populares también respondía a las numerosas revistas y colecciones de bajo costo que ponían al alcance de gran cantidad de lectores la posibilidad de leer como entretenimiento; por eso durante décadas se despreció a los autores que se dedicaron a este tipo de obras. Las novelas y los cuentos de aventuras, del lejano oeste o de vaqueros, de la selva, románticas o rosa, policiales y por supuesto de ciencia ficción fueron creciendo en el interés de un público cada vez más masivo y despertando el desprecio de los llamados autores serios y de la crítica en general.

El éxito de esta clase de obras en el cine y luego en la T.V. con el formato de series, los radioteatros que recreaban sus argumentos, como “Tarzanito” en nuestro país, la presencia de gran variedad de álbumes de historietas y comics dedicados a estos géneros; seguían fortaleciendo la fractura entre lo culto y lo popular.

Recién en la década del '60 del siglo XX, comienza una revisión y una revalorización sobre esta postura y los ensayos, las conferencias, excelentes escritores que se vuelcan a estos géneros y una nueva generación de lectores sin prejuicios, permiten que se pueda hablar de literatura lisa y llanamente, los géneros menores o populares ya no se discuten y muchas veces sus obras y sus autores marcan vanguardia.

Sobre el origen de la ciencia ficción

Hace más de doscientos años algunos escritores empezaron a jugar con una idea muy interesante: ¿Qué pasaría si una teoría científica sin comprobar, se proyectara en la realidad? Imaginar un mundo donde haya cohetes que vayan a la luna, o científicos capaces de resucitar muertos, crear híbridos mezclando partes de animales, o razas extraterrestres que nos quieren destruir o... Todo sucede en un entorno realista, el mundo de esas historias es el de todos los días.

Era una hermosa idea y dio como resultado un nuevo tipo de novelas y cuentos que con el tiempo se los comenzó a conocer bajo el nombre de Ciencia Ficción. Un nuevo género de la literatura que reflejaba el lugar protagónico que habían conseguido los científicos y la Ciencia en nuestra cultura.

A los escritores de esa primera época, se los llama los padres de la Ciencia Ficción y sus obras se conocen como “novelas de anticipación”. Son los que crearon los temas clásicos del género, como los viajes en el tiempo, y por el espacio, los científicos que todo lo solucionan y los científicos locos que se atreven a poner en riesgo a la humanidad, viajes a la profundidad del océano y al centro de la tierra, razas extraterrestres que viajan en naves espaciales por el

universo, bombas teledirigidas o portales que permiten el acceso a otras dimensiones.

La novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley es para muchos el primer texto que tiene las características centrales del género: su argumento gira alrededor de un científico que desafía la muerte a través del uso de la electricidad, creando un monstruo incomprendido por todos, el resultado es trágico para él y su familia. Pero habrá que esperar un poco para que otros autores la sigan.

Algunas décadas después Edgar Allan Poe (1809-1849), H.G. Wells (1888-1940) y Julio Verne (1828-1905), fijan las formas definitivas del género; tomando como base la novela de aventuras, recrean elementos de la ciencia conocida en la época, apuestan al progreso y al positivismo filosófico, con cierto dejo de propósitos didácticos en sus obras y publican obras novedosas que rápidamente reciben la aceptación del público.

Desde muy temprano, se marcaron dos tendencias dentro del género que serán fundamentales para el desarrollo del género. Cuando Julio Verne opinó sobre la obra de su colega Wells, dijo: “Yo aplico la ciencia, él inventa.”, y de esta manera absolutamente contundente marca las dos corrientes básicas: la ciencia ficción dura que se ajusta a los últimos descubrimientos científicos, y la ciencia ficción blanda que apuesta a la creatividad y la imaginación.

Ciencia ficción dura:

Al comienzo del siglo XX son los científicos los que toman la palabra, ahora son ellos, los que saben de Ciencia, los que escriben y explican a un público ansioso, el futuro sin límites de la humanidad.

Toda la ciencia ficción soviética y una parte de la norteamericana se desarrollan dentro de este modelo y las revistas del género popularizan las obras. La más importante fue *Astounding* que aparece desde 1930, pero es con la llegada de John Campbell Jr. como editor en 1939, que se transforma en la refundadora del género con tres simples exigencias: plausibilidad científica, mínima calidad literaria y verosimilitud en los personajes y conflictos, con algo aparentemente tan simple la publicación durante más de treinta años señaló quién era realmente importante en este mundo.

De esta época, el escritor más conocido es Isaac Asimov¹ (1920-1992), que alcanza la fama de la mano de Campbell; también es el más prolífico, más de 400 obras de su autoría nos están esperando, y populariza una nueva forma de publicación, la saga: numerosos volúmenes de una misma obra que se editan durante un período extenso en el tiempo. En su caso: *Fundación* aparece durante siete años y cuenta con ocho partes y *Los robots positrónicos* que aparece durante siete años y está formada por numerosos cuentos y tres novelas, a esta saga pertenecen sus libros de cuentos más famosos: *Yo, robot* (1950) y *El hombre del bicentenario* (1976) que además son ideales para el público infantil.

Isaac Asimov junto a otros dos escritores: Arthur C. Clarke (1917-2008) y Robert Heinlein² (1907-1988), son considerados “los tres grandes de la ciencia ficción” para los fanáticos del género.

¹ Ingeniero nuclear recibido en el MIT, discípulo de Norbert Wiener creador de la cibernética.

² Bioquímico y Dr. en Química, profesor de la Universidad de Boston.

³ Ingeniero mecánico recibido en la Armada de EE.UU.

Ciencia ficción blanda:

Se siguen agregando temas asociados a la ecología, el cuidado del planeta y el futuro catastrófico que espera si no tenemos cuidado: un mundo sin alimentos ni agua suficientes para todos los habitantes, sin animales ni plantas, un mundo muerto que provocará la muerte de todos. La mirada sobre el futuro va cambiando y el género también.

Tanta maravilla científica comenzó a aburrir o deja despertar interés en el público, y entonces en el horizonte aparece un autor que cambiará todo: Ray Bradbury (1920-2012). Él no es científico, no le interesa el futuro de la ciencia, está preocupado por lo que la ciencia le está haciendo al hombre y al planeta: ¿qué hace la gente encerrada mirando televisión, en lugar de pasear bajo la luna o leer un libro? ¿Qué pasará cuando los hombres no tengan que hacer nada y las máquinas los dominen? ¿Se imaginan un mundo capaz de invadir Marte y luego hacer estallar a la Tierra? Sus primeros cuentos los publica a partir de 1940 en revistas que no son del género, en realidad los autores de Ciencia Ficción consideraban que sus textos no eran de ciencia ficción; fue el público quien lo eligió y lo popularizó.

Si quieren conocerlo y dárselo a conocer a los chicos, pueden probar con “Crónicas marcianas” (1950) y seguir con “Remedio para melancólicos” (1960).

Ray Bradbury era muy especial, para los viajes largos usaba el tren ya que le tenía mucho miedo a los aviones, y nunca tuvo un auto porque le gustaba caminar y andar en bicicleta, también le gustaban las brujas, los fantasmas y los hombres lobos, así que escribió cuentos y novelas sobre ellos y sin querer amplió el mundo de la C.F. apareció un nuevo tipo de obra en los límites entre la C.F. y lo fantástico. Por dar un ejemplo, su obra “De la cenizas volverás” (2001), es un grupo de cuentos que relatan la historia de la familia Elliot, una familia muy particular que vale la pena conocer.

Cuando se le preguntaba sobre el propósito de su obra él consideraba que era básicamente “avisar” sobre los peligros que corría nuestra sociedad.

La Ciencia Ficción en marcha

Desde el principio se va conformando un estilo característico del género que se puede calificar como realista descriptivo, estas descripciones suelen ir acompañadas por gran cantidad de términos técnicos y de otros que se pueden definir como neologismos que solo entienden aquellos que leen gran cantidad de estas obras.

Por eso, y gracias a estadísticas realizadas a los lectores del género, se sabe que en general es durante la infancia y la adolescencia que se elige este tipo de obra, para apropiarse de las claves del género desde temprano y entender la fuerte convención que se construye de autor en autor.

Una característica clave es la mirada crítica sobre la sociedad, muchas de las obras de este género se dedican a criticar y cuestionar el estado de las cosas, provocando una tensión concreta entre lo nuevo y lo viejo, entre la forma conocida de la narración y la enunciación de ideas cuestionadoras y originales.

¿Por qué son importantes los temas de estas obras? Porque de esta manera se diferenciaron al comienzo del género. Algunos de ellos ya fueron nombrados al comienzo de este documento

pero se van sumando otros al compás de la ciencia, la tecnología y los nuevos autores. Entonces, los temas que aparecen al principio son viajes a las estrellas, robots que realizan los trabajos pesados y aburridos, aventuras con extraterrestres amigos y enemigos, viajes interdimensionales, los hombres apoderándose del universo gracias a sus conocimientos y a su valentía, incluso la implantación de una computadora en el cerebro humano está presente entre los temas originarios.

La percepción apocalíptica sobre el futuro será uno de los grandes temas para la Ciencia Ficción de mediados del siglo XX; se comienza a percibir la ciencia más como una amenaza que como una solución: la bomba atómica y la guerra química amenazan a toda la humanidad y ese temor lleva a la aparición de una gran cantidad de obras que lo plantean: el fin de la humanidad por la contaminación nuclear o por epidemias globales.

Con la aparición de la PC y de internet, se producen gran cantidad de relatos que toman como eje la transformación de la sociedad en el corto plazo gracias al acceso a “la red”.

El Género en los últimos años

De la especulación científica inicial, el género fue ampliando su horizonte hacia argumentos que los primeros autores jamás hubieran imaginado. Así que además de los dos grandes grupos mencionados y caracterizados: la Ciencia Ficción dura y la Ciencia Ficción blanda, aparecieron otras propuestas que escapaban muchas veces a los modelos consagrados.

Castillos, brujos, dragones, héroes en tierras desconocidas, caballeros con espadas mágicas que viajan en naves espaciales, todo puede suceder y todo puede pasar; aparece la novela *El hobbit* (1937) de J.R.R. Tolkien y los chicos y no tan chicos la elijen y disfrutan con ella. Otros autores se animan a explorar ese camino y más libros dirigidos a los chicos se publican, pasará un tiempo hasta encontrar más sagas dedicadas a los chicos, de esa época les recomiendo que busquen *Un mago de Terramar* (1968) de Ursula K. Leguin, y de un poquito después *La historia interminable* (1979) de Michael Ende.

La Ciencia Ficción sigue creciendo e incorporando nuevos temas, el cine y la T.V. también se suman y cuentan más historias, en nuestro país los escritores para chicos aportan su granito de arena y podemos buscar sus obras en las librerías y las bibliotecas.

A continuación se caracterizarán algunas de las tendencias más recientes no siempre desde lo cronológico, sí por ser novedades de Ciencia Ficción creando incluso subgéneros por su presencia y renovación estilística.

Algunas de las tendencias más recientes:

Ópera espacial: Responden al modelo de la novela de aventuras pero con tecnología futurista y el espacio como escenario: guerras estelares, imperios intergalácticos, naves espaciales y robots nos ubican en la Ciencia Ficción La saga filmica de Georges Lucas (*La guerra de las galaxias*) que comienza en 1977 es el producto más famoso.

Espada y brujería: toma elementos de las novelas de caballería y las llamadas de “capa y espadas”, como *Los Tres mosqueteros* de Alejandro Dumas, y las combinan con tecnología

futurista y magia: espadas embrujadas, naves espaciales y guerreros invencibles. Como ejemplo podemos nombrar la saga televisiva de *He-Man* (1983) y desde la Literatura, la saga de Gene Wolfe *El libro del sol nuevo*, publicada desde 1982.

Ciencia Ficción dura: Aunque suene extraño, son autores que retoman la primera época de la Ciencia Ficción norteamericana y se centran en especular sobre teorías científicas, desplegando un gran aparato de información técnica. La obra de Carl Sagan, *Contacto* (1985), es un ejemplo.

Cyberpunk: Aparece en la década del 80, de la mano de un grupo de escritores y artistas virtuales que se dedicaban al diseño de video games, al arte virtual y a los comics. Toman elementos del policial negro, del rock, de la estética cinematográfica y el futuro de la red en nuestras vidas. William Gibson funcionó como líder de este grupo y el cine con la saga de *Matrix* (1999) lo popularizó.

Ficción especulativa: Se incluyen obras que bordean la especulación filosófica, lo fantástico, el surrealismo o el absurdo. Este grupo fue armado desde las editoriales para poder presentar las obras dentro de una sección concreta.

Steam punk: Ubican la acción en el S. XIX, y magnifican la tecnología de ese momento basada en la fuerza del vapor y la electricidad. La novela *El ilusionista* (1995) de Christopher Priest que luego fue llevada al cine, o la remake de la serie *Jim west* (1965-1969) en un film de 1999 popularizan este tipo de obras.

Los géneros limítrofes:

Hay gran cantidad de obras que desde la narrativa fantástica invaden los márgenes de la ciencia ficción. Ya desde el origen histórico pasó a esta suerte de zona muerta, por ejemplo, la novela *Frankenstein* ya citada, que fue disputada por la novela gótica y la C.F. a la hora de señalar las primeras expresiones de cada una de ellas; esto sucede porque muchos relatos nacen libres y difíciles de clasificar, quizás porque algunos escritores transgredieron el discurso literario de su época o conscientemente jugaron con los límites del género, como lo hizo J.R.R. Tolkien.

Fantasía heroica: es una épica bastante degradada que toma los elementos de las novelas de caballería y las ubica en una geografía y en una época histórica imposibles de ubicar. Muy cercana a sword&source, no usa elementos tecnológicos. Se considera su creador a Robert Howard que narra las aventuras de *Conan, el bárbaro* (1932), *Las crónicas de Narnia* (1949 a 1956) de C.S. Lewis protagonizadas por un grupo de niños, también colaboró a fortalecer esta subespecie cercana a la Ciencia Ficción. Actualmente hay una gran cantidad de obras destinadas al público infantil y no tanto como *Las crónicas de Elric, el emperador albino* (1981) de Michael Moorcock.

Subcreaciones:

Tolkien define su obra de esta manera y crea un nuevo concepto para clasificar su obra; porque

la Tierra Media tiene su propia geografía, sus lenguajes, su mitología y hasta leyes propias que difieren de las nuestras. Muchos han imitado su obra, pero Ursula K. Leguin con *El mago de Terramar* o su más reciente *El eterno regreso a casa* (1985); Liliana Bodoc con *La saga de los confines* (2001), siguen trabajando desde este lugar entre lo heroico y la Ciencia Ficción. Las tres últimas obras se pueden incluir en la Literatura Juvenil.

Las Leyendas Urbanas: Aunque no es una subcreación del género de Ciencia Ficción, porque forma parte del folklore urbano, muchas leyendas urbanas han tomado elementos de la tecnología actual, adjudicándoles características que los transforman en “otra cosa”.

Pero antes de seguir avanzando, vale definir qué son las leyendas urbanas: son relatos que toman como escenario central la ciudad, y sus lugares característicos como las casas abandonadas, las plazas oscuras, el subte, ciertos restaurantes, el colectivo, etc., los protagonistas son personas comunes que viven un hecho extraordinario. Los argumentos y la trama responden a las características de todo relato de origen folklórico: un conflicto, acciones que apuntan a solucionarlo, sencillez en el vocabulario, brevedad en las descripciones, mucho diálogo y finales impactantes.

Por supuesto su transmisión es oral, pero actualmente hay varias recopilaciones elaboradas para todos los públicos; además, los que narran estas historias están convencidos de que son reales y verdaderas.

El robo de órganos (el científico loco que mata o mutila a sus víctimas); video juegos que enloquecen o arrastran al infierno; ascensores que descienden a lo más profundo de la tierra y de la maldad, los túneles de los subterráneos como vivienda de seres monstruosos son algunos de los argumentos que las acercan a los relatos de Ciencia Ficción.

Cine, T.V. y Literatura

La primera película de Ciencia Ficción fue una adaptación de la novela *De la tierra a la luna* (1865) de Julio Verne. Uno de los pioneros del cine francés y del mundial también, Georges Méliès, filma este excelente corto en 1902 que incluye efectos especiales ideados por el director gracias a sus conocimientos como mago.

A partir de ese momento el cine, la literatura, la historieta, la T.V. y la radio se desarrollarán enriqueciéndose y dialogando sobre sus formas, argumentos y avances. Nace una nueva estética que impactará de manera definitiva el arte del siglo XX hasta la actualidad.

Si tomamos como ejemplo a Flash Gordon podremos entender el camino y el diálogo antes nombrado:

Flash Gordon nace como historieta en 1934 de la mano del dibujante Alex Raymond, se publica hasta 1944 y es llevado al cine como serial⁴ por primera vez en 1936, por el éxito obtenido se repite en dos seriales nuevos en 1938 y 1940. En 1951 cambia el historietista, ahora es Dan Barry y ambienta la acción en un entorno fuertemente científico, dando un toque definitivo de C.F.

En 1979 se produce una serie animada para televisión y en 1980 Dino De Laurentis produce un largometraje; en 1982 se produce un telefilm, en 1986 Flash Gordon lidera un grupo de superhéroes en una serie animada, en 1996 aparecen dibujitos animados en la T.V. y a partir de 2007 el canal SciFi empieza la adaptación de la historia como serie.

⁴ Cortometrajes que se proyectaban entre los largometrajes de las funciones de cine continuados.

En conclusión, una obra que nace a fines del '30 dura y tiene vigencia más de 70 años después, gracias a la colaboración de todos los medios y de un público que sigue sintiendo el relato como cercano y significativo.

Algunas propuestas de lectura

Para formar un lector crítico hay que ofrecer desde muy temprano gran variedad de textos literarios. El programa Leer para crecer apunta justamente a eso: entregarle a los chicos gran variedad de textos literarios que pertenezcan a distintos géneros y escritos por diversos autores. Hasta el momento se entregaron varios títulos de ciencia ficción: *El inventor*, de Ricardo Mariño, Ed. Estrada (2008); *El inventor de juegos*, de Pablo de Santis, Alfaguara (2008); *De la tierra a Kongurt*, de Ángeles Durini, Ediciones SM (2008); *Charlie y la Fábrica de chocolate*, de Roal Dahl, Alfaguara (2009); *Misterios urbanos*, de José Montero, Quipu (2012).⁶

Además, se presentó una antología con relatos de alumnos de sexto grado de Nivel Primario de toda la Ciudad, llamada *Mi primer libro de Ciencia Ficción*, que es un excelente material de lectura para que los chicos conozcan lo que sus pares produjeron, y se entusiasmen viéndose no sólo como lectores, sino como posibles escritores.

Para que sigan conociendo el género, los docentes pueden ofrecer otros libros que representen toda la riqueza propia de este corpus literario. En el desarrollo de este documento se han citado numerosos autores y se ha aclarado cuáles se adecuan al público infantil como para planificar un repertorio atractivo para los chicos, y al final hay una bibliografía de obras de Ciencia Ficción para chicos y chicas.

La Ciencia Ficción es básicamente narrativa, cuentos y novelas que en la mayoría de los casos exigen un lector autónomo que pueda sostener una lectura en voz baja, por eso sería interesante seleccionar cuentos que en un primer momento se transmitan con la técnica de la narración oral o la lectura en voz alta a cargo de un adulto y pasar gradualmente a la lectura autónoma de los nenes y nenas (“El regalo” y “La pradera”, de Ray Bradbury; “Los tres astronautas”, de Umberto Eco, pueden servir para este acercamiento)

Otra manera de acercar la lectura es introducir las adaptaciones cinematográficas de las obras para luego invitar a conocer el original, aquí se puede trabajar también desde la historieta y sus proyecciones; otra propuesta podría partir de la confusión creada por Orson Wells al leer una adaptación de *La guerra de los mundos* de H.G.Wells⁷, en formato de radioteatro, y proponer la lectura en voz alta a cargo de varios alumnos como teatro leído de una obra, sería una propuesta novedosa para los chicos de apropiarse del texto.

Para continuar te recomiendo seguir con... mejor busquen ustedes qué autores y qué obras son las que les gustaría leer.

Algunas propuestas para la producción de textos

Para producir textos a la manera literaria, es necesario conocer gran número de estos textos.

⁵ Los años que figuran, remiten al año de la entrega.

⁶ Los años remiten a la entrega por el programa Leer para Crecer y no al año de edición.

⁷ En 1938 para su primer programa radiofónico, Welles realizó esta adaptación y muchos de los oyentes creyeron que estaba sucediendo en la realidad. Gracias al “éxito” obtenido, le ofrecieron un contrato por tres años que incluía la opción de hacer cine. Fue el inicio de su carrera como director, actor y guionista.

Lo mismo sucede cuando el propósito es realizar un texto de un género determinado como la Ciencia Ficción.

Será la lectura la que permitirá comprender cómo organizar un párrafo, el uso de ciertas expresiones, recursos, cómo estructurar un relato, o qué argumentos son los más usados para aspirar a cierta originalidad a la hora de imaginar uno nuevo.

Así que cuando se planea organizar una secuencia de producción, antes tendrá que realizarse una secuencia de lectura o incluir la lectura y la escritura en una secuencia más larga.

Las propuestas lúdico literarias irán preparando el camino para que los chicos se animen a escribir de manera autónoma desde una serie de avances, como personajes creados en grupo total, ciertos escenarios propios del género o ciertas claves para ubicar al lector dentro del género de Ciencia Ficción.

Un ejemplo de secuencia:

- Se organiza un recorrido lector que toma como eje “*Los robots*”: La fábrica (cuento) en *Las doradas manzanas del sol* de Ray Bradbury; *La abuela electrónica* de Silvia Schujer (novela); se incluye el film *Yo, robot*; y se seleccionan dos cuentos de *Mi primer libro de Ciencia Ficción* de la puerta de acceso Robots.
- Se caracteriza la forma de desarrollar el tema, los estilos de los autores y el cambio de código en el film.
- Se propone un ejercicio de escritura individual o en pequeños grupos, mezclando personajes y escenarios de los distintos textos leídos.
- Se propone reformular alguno de los textos de la antología: cambiar el final, agregar un personaje para que cambie el conflicto o cambiar la actitud de los robots en el texto *Robots* de la antología.
- Como cierre, se abre un espacio de escritura personal sobre esta temática.
- Se hace una puesta en común de los textos elaborados.

Puertas de acceso

Los cuentos que componen *Mi primer libro de Ciencia Ficción* fueron agrupados a partir de algunos de los temas, escenarios y tópicos más transitados por los autores del género. Esto nos permitió organizar un recorrido posible que ordenara la gran variedad de textos que los alumnos escribieron; los cuales partían de un imaginario asociado a la idea de “ciencia ficción” debido a la presencia que el género posee en la cultura de masas.

La idea de *puerta de acceso* está tomada de la película *Stargate* (1994), de Roland Emmerich: un umbral que permite cruzar dimensiones temporales y espaciales. No se trata de una catalogación normativa, sino de un juego de exploración. Nuestras puertas de acceso se interconectan entre sí. Lo que nos propusimos fue acompañar cada puerta de acceso con una referencia a un texto o autor destacado en la historia del género para invitar a la lectura y a la exploración del camino que esa puerta ofrece. En este cuadernillo, encontrarán referencias a estos autores y obras que les permitirán imaginar, además, otras puertas.

La puerta de acceso “Extraterrestres” toma como punto de partido al libro *La guerra de los mundos*, de H.G. Wells, de quien ya hablamos arriba. Debido al vínculo con el libro de Wells, esta puerta conduce a otro motivo narrativo de la ciencia ficción: las invasiones.

“Historias extraordinarias” es una puerta de “ciencia ficción blanda”, por eso la vinculamos con *Las doradas manzanas del sol*, un conjunto de relatos de Ray Bradbury. El título del libro de cuentos está tomado de un verso del poeta W.B. Yeats. Podemos imitar, de alguna manera, el gesto del Bradbury y buscar un verso o una estrofa que funcione como un lema, un motivo de un cuento para que escriban los alumnos. Una estrofa de un poema era también el lema de la serie de dibujos animados japoneses *Neon Genesis Evangelion* (1995). Esta serie integraba en el desarrollo de la historia una gran cantidad de referencias de muy diversa índole y procedencia. La corporación NERV, que construía los EVA (máquinas de combate con brazos y piernas que son piloteados por adolescentes) tenía como lema dos versos del poeta Robert Browning: God’s in His heaven/ All’s right with the world! (“Dios está en el cielo,/ ¡todo está bien en el mundo!”); no nos olvidemos que los EVA de la corporación NERV luchaban en un contexto apocalíptico. La puerta de acceso “Nuevas tecnologías” se refiere otro elemento recurrente en el mundo de la ciencia ficción: los desafíos del desarrollo tecnológico; ya que, a la vez que ofrece soluciones a problemas y necesidades humanas, el desarrollo tecnológico aparece como motivo de incertidumbre y duda (la energía nuclear, las tecnologías digitales, etc.). Julio Verne escribió muchas novelas en las cuales la nueva tecnología es el motivo de viajes a lugares lejanos y misteriosos.

“Seres fantásticos” es una puerta de acceso que lleva —tal vez— a un mundo cercano a la ciencia ficción (así lo pensaba Borges, por ejemplo): el de la imaginación fantástica. Podemos pensar en un bestiario de seres imaginados por la ciencia ficción: hombres invisibles, la criatura del Dr. Frankenstein, los viajeros en el tiempo y el espacio que aparecen como fantasmas, los animales que sufren diversos tipos de mutaciones, las criaturas apocalípticas que amenazan desde el fin de los tiempos...

“Viajes en el tiempo” es otro gran tema de la Ciencia Ficción, que aparece desde los comienzos del género con H.G. Wells. Sabemos que no hay que tocar nada, ni cambiar nada cuando uno viaja en el tiempo, que cualquier cambio en el pasado generaría una serie de sucesos de consecuencias imprevisibles en el futuro. La trilogía *Volver al futuro* (1985, 1989, 1990) es una gran película de viajes en el tiempo y de las consecuencias que leves cambios en el pasado generan en el futuro de sus protagonistas.

“Robots” es una puerta de acceso en la que se conectan varias ideas narrativas de la ciencia ficción: muchas veces aparecen como un “otro” cercano y siniestro de la humanidad; como un hijo que puede rebelarse contra su creador; una máquina capaz de hacer un trabajo de manera perfecta, pero que no puede actuar ante “imprevistos” como los sentimientos (es el caso de algunos cuentos de Asimov y las leyes de la robótica).

A partir de otros motivos, escenarios, temas que desarrollan los cuentos y las novelas de ciencia ficción, podemos imaginar más puertas de acceso que se abran al universo de la ciencia ficción. Para abrir una puerta de acceso, podemos leer varios cuentos y buscar algún elemento que los relacione y nos permita escribir un relato, a partir de esa dimensión nueva. ¿Cuántas puertas estarán esperando para ser descubiertas?

A modo de cierre para la Ciencia Ficción

Esperamos que este viaje por el género les haya sido placentero y fácil de seguir; la intención es entusiasmarlos a ustedes con la Ciencia Ficción para que puedan transmitir ese entusiasmo a los chicos ; y con las escenas de lectura y escritura que pueden surgir en las aulas desde el placer y el disfrute.

Ampliar la competencia lectora de nuestros alumnos es parte de la función que tenemos como promotores de la lectura en las aulas; las “ganas” de leer nacen entre otras condiciones, de conocer y ampliar las posibilidades de elegir en ese universo casi infinito de las obras literarias, y para eso hay que ir puliendo el sentido crítico para encontrar nuestro recorrido como lectores autónomos.

Cuando incluimos los puntos sobre lectura y escritura de la Ciencia Ficción, el propósito es señalar que la lectura de textos literarios y la producción de textos a la manera literaria puedan asociarse con momentos llenos de creatividad y de significados personales, porque desde allí es desde donde se expresan los chicos.

Leyendas urbanas

A partir de las puertas de acceso, proponemos abrir otra más, pero esta vez a través de un género diferente, el de las leyendas urbanas, cuyos inicios son de la transmisión oral.

A modo de inicio

Hay textos y saberes a los que les cuesta mucho más que a otros obtener un espacio en las bibliotecas llamadas cultas. Son aquellos que no se transmiten de una generación a otra por vía de complejas teorías o ni siquiera de simples ensayos, y que son registrados a través de la escritura y perpetuados en portadores de distintas formas y tamaños; son esos saberes que mediante historias contadas a través de la palabra por sociedades que no necesitan apropiarse de la naturaleza al punto de destruirla y sí se integran a ella mediante el libre juego de la imaginación, hasta alcanzar lo sobrenatural, lo sagrado.

Son los mitos, las leyendas y los cuentos que nos llegan desde tiempos y lugares a veces remotos como los de la China Imperial, el Indostán, la antigua Germania, la civilización Helénica, y tantas otras regiones de las que nos han hablado profusamente las ciencias de la Historia, la Historia de las Religiones, la Arqueología o la Antropología, y de otras culturas de las que éstas no se han ocupado tanto, como las de América y del África profunda.

Literatura y transmisión oral

Sus artistas suelen permanecer anónimos; muchas veces hay más de uno para cada narración, dado que quien las escucha, al transmitirla a otros va enriqueciéndola con el producto de su propia experiencia y arte. Este es uno de los beneficios de la transmisión oral: no hay dueños para ese saber, es de todos; y de ese modo se transmite de padres a hijos, luego a sus nietos y así sucesivamente.

Más tarde llegan los recopiladores y convierten esos relatos en letra escrita, sin que pierdan el ritmo del habla, constituyendo una de las más sólidas herramientas de promoción del hábito de la lectura.

Todo pueblo que afirma el origen de su identidad en una sola fuente, se convierte en autoritario. La diversidad, la mixtura, la síntesis en la que tiene cabida el saber de “allende los mares” (Europa para nosotros) y las culturas ancestrales de la tierra y las voces culturales, deviene integrador y democrático. Y este también es uno de los objetivos de la educación.

Durante muchos años se ha estudiado el folklore literario como un producto de pequeñas comunidades, ubicadas lejos de grandes centros urbanos, puertos o cruces de caminos, el aislamiento era casi una condición “sine qua non” para ser valorado como tal. Esto cambió a partir de la década del '60 del siglo XX, cuando se reconoce que también las ciudades generan y transmiten relatos, algunos originarios de esos lugares y otros con grandes reminiscencias del folklore rural, ya que cuando se producen movimientos poblacionales hacia los centros urbanos, la gente llega con sus costumbres, creencias y por supuesto con sus historias que se transmiten más allá del hogar.

Las leyendas urbanas son un excelente ejemplo de este tipo de relato. Para entenderlas un poco mejor es que se realiza este trabajo, donde se las caracterizará partiendo de la leyenda ya que las urbanas serían una subespecie de ellas.

¿Qué es una leyenda?

Ahora bien, así como hay gran cantidad de definiciones de “mito”, no sucede lo mismo con la leyenda que muchas veces es incluida en él, de las definiciones propuestas tomaremos la de Susana Chertrudi:

Las leyendas, a semejanza de los mitos, son consideradas **verdaderas** por el narrador y su público, pero se ubican en un período considerado menos remoto, cuando el mundo era como es hoy, **los elementos de localización temporal y espacial** son frecuentes; gran número se caracteriza por **explicar el origen o la causa** de algo: accidentes y fenómenos naturales, animales, plantas, el hombre y sus instituciones, nombres de lugar, por eso se los denomina **explicativos** o **etiológicos**.⁸

¿Qué es una leyenda urbana?

Las leyendas urbanas también son consideradas **verdaderas** por el narrador y su público, además de ubicarse en un escenario urbano plenamente reconocible por ellos. Su propósito central es advertir sobre los riesgos que encierra vivir en una ciudad y además explicar ciertas creencias y prejuicios propios de los barrios o del ámbito ciudadano en general. Por lo tanto, son fuertemente **admonitorias** y en menor medida, **explicativas**.

Profundizando más sobre el género de ciencia ficción y el de leyendas hay diferencias podemos pensar las similitudes a través de esas explicaciones que uno quiere darle a ciertos fenómenos,

⁸ Chertrudi, Susana (1966); El cuento folklórico. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires

en el caso de la ciencia ficción estarán más relacionados a avances científicos o con elementos que aún no tenemos en nuestra realidad pero que son posibles; y en el caso de las leyendas urbanas son explicaciones a fenómenos que ocurrieron en un determinado momento y lugar que se perpetúa en el tiempo y el origen del mismo es la transmisión oral, pues no hay un único autor sino que son anónimos y se va pasando de generación en generación, donde cada uno puede aportar lo que sabe, lo que ya escuchó o lo que cree.

Como vivimos en un Ciudad donde está plagada de leyendas es una buena oportunidad para comenzar a escribir sobre ellas, por eso ya no sería sólo una leyenda sino que pasaría a ser una leyenda urbana.

Elementos constitutivos del argumento y la trama

1. Protagonistas y personajes:

En las leyendas urbanas, están presentes personajes de la religión católica como Jesús, la Virgen María o San Pedro, y también se sostiene la creencia en ciertos personajes definidos como legendarios que tienen o tuvieron existencia histórica y los distintos pueblos recrean su biografía adaptándola a las características de un héroe, por ejemplo, en Argentina, la Difunta Correa, el Gaucho Gil, la Madre María o la cantante Gilda; sus vidas y sus muertes, quedan en la memoria colectiva. El pueblo los recuerda y les da poderes mágicos más allá de la muerte: curan si se les hacen promesas, cumplen deseos y ayudan a los vivos. Además hay que agregar aquellos personajes maravillosos como los fantasmas, los duendes, y otros seres espirituales, y los producidos por la ciudad como el hombre gato, el bomberito o la llorona de los shoppings.

Todo relato se desarrolla en un **tiempo** y **escenario** determinado y en el caso de las leyendas urbanas es el siguiente:

2. El tiempo en el que transcurren las leyendas urbanas es histórico, las referencias o marcas que aparecen son siempre cercanas al narrador y su auditorio; son expresiones cuyo objetivo es hacer creíble la historia, no hay que olvidar que la leyenda debe ser verdadera para el auditorio y esta es una de las maneras de lograrlo.

3. Los escenarios, remiten a la ciudad y sus paisajes o escenarios más característicos: el subte, casas abandonadas de ciertos barrios, teatros, escuelas tradicionales, asociado a las apariciones del Petiso Orejudo o el cementerio donde abundan los mitos sobre los personajes históricos que descansan en él.

4. Su finalidad

Como se aclaró en la definición, el propósito central es advertir sobre los peligros de la ciudad como el temor a los extraños que pueden engañarte para extraerte un riñón. Las menos son explicativas, como por qué titilan las luces del subte de la Línea A en la estación Alberdi.

Las leyendas urbanas son una buena oportunidad para recorrer el barrio tanto de forma física,

pasar por ciertos lugares o de forma oral, preguntar a seres cercanos sobre las leyendas que posee el barrio, la ciudad, es una forma de reconstruir y conocer otras cosas del lugar que vivimos. Notaremos que hay varias versiones de una misma leyenda, pues eso es la característica típica de la transmisión oral, no hay una verdadera sino que todas son validas.

Propuestas para la escritura de Leyendas Urbanas

Estas propuestas de escritura están basadas en tres ejes: los personajes de leyendas y leyendas urbanas; los escenarios urbanos; y los argumentos de leyendas.

Para llegar a la escritura es imprescindible leer muchas leyendas, conocer las características del género y disfrutar de la variedad de personajes y situaciones. Además, se deberá conversar con el grupo si conocen historias legendarias que se cuenten en sus casas, barrios; si saben las leyendas urbanas de lugares emblemáticos como, por ejemplo, el del cementerio de La Recoleta.

Mezclando seres legendario y Leyendas Urbanas

El docente elige seres de distintas leyendas urbanas (la novia fantasma, el hombre gato, etc.) y propondrá cruces entre ellos: “la novia fantasma conoce al enano vampiro”, y partiendo de las características de las historias, escenarios, conflictos, se procederá a generar el nuevo relato.

Seres legendarios y Leyendas urbanas

Se elige algún personaje de la mitología de algún pueblo, puede ser de la mitología greco latina (Odiseo, Teseo, Hércules) o de otros pueblos (el Pombero, el Curupí), y crear un relato que se desarrolle en un escenario urbano. Por ejemplo: “Teseo toma el subte”; o “La aventura del Curupí en la reserva ecológica.

Cfr. El Minotopo en una publicidad de subtes: http://youtu.be/9AtNU_KTC-M

Buscar escenarios

Organizar una salida por el barrio de la escuela y fotografiar distintos lugares que puedan ser escenario de una leyenda urbana: un baldío, una casa abandonada, una construcción particular, la entrada del subte, etc. Inventar una leyenda que pueda ocurrir en uno de esos lugares.

Cambiando la historia

De aquellas leyendas urbanas que ya se conocen, como recurso, el docente, puede sugerir cambiar algo de la historia, agregando nueva información, cambiando el comienzo o el final de la historia para de esa forma obtener una nueva leyenda.

Por ejemplo, La leyenda de Rufina Cambaceres puede tener otro desenlace, nuevos personajes.

Creando seres legendarios

El docente elige seres de distintos folclores como el centauro, el minotauro, el grifo, entre otros, poniendo atención en su origen, parte de su vida y analizar con el grupo cómo están compuestos físicamente (por ejemplo: mitad hombre, mitad animal). Se puede, a partir de estas

investigaciones, realizar nuevos personajes e inventarles una biografía: cómo apareció, qué poderes tiene, si ayuda o no a los hombres; y finalmente producir un relato que mantenga las características de las leyendas urbanas.

Teniendo en cuenta los elementos constitutivos del argumento y la trama, y las propuestas para la escritura que hemos enunciado esperamos que sean de ayuda para la creación de nuevas leyendas urbanas.

Bibliografía

Bibliografía para los chicos

- Berocay, Roy (2003); *Ruperto y los extraterrestres*. Ed. Alfaguara Santillana. Argentina.
_____; *Ruperto y la comadreja robot*. Ed. Alfaguara Santillana. Argentina.
- Cáceres, Germán (2006); *Lluvia de esqueletos*. Ed. Crecer creando. Argentina.
- Durini, Ángeles (2009); *De la tierra a Kongurt*. Ed. SM. Argentina.
- Filippi, Sandra (2013); *Ajjj*. Ed. Sudamericana. Argentina.
- Mariño, Ricardo (2009); *Recuerdos de Locoscosmos*. Ed. Alfaguara Santillana. Argentina.
_____. (2005); *El inventor*. Ed. Atlántida. Argentina.
_____. (1991); *La casa maldita*. Ed. Alfaguara. Argentina.
- (2013); *En el último planeta*. Ed. Alfaguara Santillana. Argentina.
- Olguín, Sergio (2011); *Cómo cocinar un plato volador*. Ed. Norma. Argentina.
- Repún, Graciela (2006); *Familias raras de este planeta y otros*. Ed. Crecer creando. Argentina.
- Schujer, Silvia (2011); *El astronauta del barrio*. Ed. Alfaguara Santillana. Argentina.
- (2000); *La abuela electrónica*. Ed. Sudamericana. Argentina.
- Trillo, Carlos (2008); *Los mejores cuentos de Ciencia Ficción*. Arte Gráfico Editorial Argentino S.A.

Y para los más grandes:

- Basch, Adela (2000); *Saber de las galaxias y otros cuentos*. Ed. Norma. Argentina.
- (2001); *Blunquimelfa o El extraño caso del amigo invisible*. Ed. Norma. Argentina.
- Chaves, Juan (2010); *El reparador de destinos*. Uranito editores. Argentina.
- Fernández, Bernardo y Betteo, Patrizio (2010); *Soy el robot*. Ed. Almadia. México.
- AA.VV. *Cuentos con-ciencia*. Ed Letra Impresa.

Bibliografía del documento:

- Bassa, Joan y Freixas, Ramón (1993); *El cine de ciencia ficción*. Ed. Paidós, Estudio. Barcelona.
- Capanna, Pablo (2007); *Ciencia Ficción, utopía y Mercado*. Ed. Cántaro, Ensayos. Argentina.
- Carpenter, H. y Prichard, Mari (1991); *The Oxford companion of Children Literature* (1991). Ed. Oxford. Inglaterra.
- Marín T., Rafael (2005); *Los cómics Marvel*. Ed. La factoría de ideas. España.
- Gandolfo, Elvio E. (2007); *El libro de los géneros*. Vitral, Grupo Norma. Buenos Aires.