

TUS LIBROS
SELECCIÓN

LA ISLA DEL DOCTOR MOREAU



H. G. Wells

Ilustraciones de Enrique Flores

ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2003
Tus Libros Selección

Trabajo realizado por: Ana Pinar
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com

1 ARGUMENTO

El manuscrito encontrado es, como en tantas novelas, la fuente que nos permite conocer la extraña isla en la que pasó un año entero el biólogo Edward Prendick, después de que el barco en que navegaba naufragara.

Allí descubrirá los terribles experimentos que está llevando a cabo el doctor Moreau, sabio expulsado de la civilización, con la ayuda de Montgomery, un médico al que «una noche de niebla» le condujo a ese terrible exilio.

Seres deformes, humanimales, pueblan la isla, son los «productos» del laboratorio del doctor, que los mantiene sojuzgados con la amenaza del dolor.

Pero este «señor del castigo», que domina a sus criaturas bajo una ley arbitraria, no podrá evitar que se alcen contra su poder.

Como resultado de esta rebelión, Prendick se encontrará solo en la isla tratando de restaurar las normas fundadas en el temor —como si el mismo Leviatán de Hobbes fuera— para intentar salvar su vida.

Finalmente, logrará escapar en un bote, ¿habrá sido todo producto de su imaginación? Desde luego nadie le cree cuando regresa a Londres... Y él vivirá en continua agonía porque es capaz de ver el lado animal del enjambre que le rodea en la poblada urbe.

2 COMENTARIO

Wells explica el argumento de sus novelas de ciencia-ficción como la realización válida de alguna posibilidad dejada de lado, de tal modo que se comenten las seguridades falsas y la fatua autosatisfacción de la vida cotidiana.

Durante su existencia, la ciencia se desarrolló enormemente, pero, como él acertó a comprender lúcidamente, la ciencia no es sino una cerilla que el hombre acaba de encender, y por ello solo una parte muy pequeña de la realidad queda iluminada, mientras que sobre el resto se alargan oscuras sombras. Y en nuestros días sigue siendo una pobre hoguerita que oculta tanto como desvela, quizás porque a más luz, más sombras.

Al final del siglo XIX, las teorías evolucionistas suscitaban ácidos debates. Wells fue discípulo de Huxley, ardiente darwinista que se mostró preocupado por una posible regresión en el camino de la evolución causada por la conducta humana. Esa es también la angustia que suscita el libro, en la que esa raza de extraños seres, con extraña religión, no deja de tener más de una estremecedora similitud con nosotros mismos.

Y esas inquietudes debían de estar en el ambiente porque, pocos años después, en *La rebelión de la masas*, Ortega y Gasset avisaría de que la civilización no es algo dado e inmutable sino una planta delica-

da que hay que cuidar; si se la abandona, se regresa a la barbarie.

No se debe olvidar que ya el mismo Darwin intuyó los problemas que daría el intento de trasladar sus doctrinas a lo social porque, como bien comprendió, la selección natural selecciona a la civilización, que se opone a la selección natural (Patrick Tort, *Para leer a Darwin*, Alianza Editorial).

Otra de las influencias que se manifiestan en la obra de Wells es el socialismo, un socialismo tamizado por las ideas ilustradas, que se pone de manifiesto en su visión de la religión establecida y de la opresión de las «clases inferiores», que deben ser liberadas, pero dirigidas; en el fondo, un punto de vista común con los socialistas utópicos de la primera mitad del XIX.

Pero no todo es ciencia o ideología en esta novela; el elemento mítico es también decisivo: las criaturas del doctor Moreau nos remiten a la Esfinge, a los centauros, a las sirenas... Y el trabajo del científico casi nos recuerda al de los alquimistas medievales.

Este universo mítico será también recogido por la psicología que nació en los albores del siglo XX, y que en cierto modo daba respuesta a un malestar colectivo, que también se descubre en las páginas de este libro: la sexualidad reprimida se transforma en emoción religiosa (pág. 93). Aunque algunos críticos digan que las novelas de Wells han envejecido mal y que tienen poco interés, lo cierto es que

su argumento nos sigue apasionando y sus preocupaciones, angustiándonos. No en vano sus historias han sido llevadas al cine en numerosas ocasiones y han continuado en otros «paraísos científicos», como el de *Un mundo feliz*. Borges (*Prólogos a la biblioteca de Babel*, Alianza Editorial) reconoció la influencia de uno de sus relatos en *El Aleph*, y afirmó: *Lamento haber descubierto a Wells a principios de siglo: querría descubrirlo ahora para sentir aquella deslumbradora y, a veces, terrible fealdad.*

Y Fernando Savater (*Criaturas del aire*, Alianza Editorial) destaca sus creaciones novelescas desbordantes de riqueza y variedad, llenas de implicaciones profundas sobre nuestra condición moderna.

3 VALORES

❑ **La reflexión sobre la condición humana** es uno de los temas centrales de la novela; en ella se contempla la «animalidad» que llevamos dentro y que puede surgir en cualquier momento: *No podía quitarme de la cabeza la idea de que los hombres y mujeres que conocía eran otros monstruos pasablemente humanos* (pág. 165).

❑ **Los caminos que abre la ciencia** también son explorados: de cada descubrimiento parten unos que ennoblecen al ser humano, pero también otros que le

conducen a la pérdida de su misma humanidad. Este problema es hoy tan candente como en la época de Wells: la clonación, el uso de embriones congelados, los productos transgénicos... llenan cada día las columnas de los periódicos.

□ También se ponen de manifiesto el **papel que juegan las leyes y la religión** cuando están al servicio de unos pocos y son utilizados para imponer su dominio. Pero tampoco los dominados escapan de la crítica: todos debemos utilizar nuestra capacidad de pensamiento, de expresión, para comprender y mejorar nuestro mundo.

□ Los hechos narrados en esta historia parecen lejanos a las experiencias cotidianas, pero el ver llevada una posibilidad a sus límites nos ayuda a reflexionar sobre la **forma de afrontar esos problemas**. Y, como descubrimos con el protagonista, la solución no está en dejar que nuestra humanidad decaiga.

□ **La educación** puede ser una respuesta para que «el mundo mantenga su cordura», siempre y cuando no se convierta en inculcación, adiestramiento o mera reproducción, como ocurre en las cuevas donde habitan los monstruos de Moreau.

□ **El ansia de conocimiento** es consustancial a la persona —no en vano se castiga en el primer libro de la Biblia—, y es responsabilidad de todos que esa curiosidad tenga siempre un fin, que se pueda llamar humano, y la conduzca.



A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

HUMANIMALES

Se leerá la contraportada, y propondremos a los lectores que imaginen cómo serían esos humanimales. Dibujarán al hombre-cerdo, a la mujer-pantera, al hombre-mono, a la mujer-perro... , e inventarán sus respectivos nombres. Después discutiremos sobre cómo suponen el carácter de esos seres.

EN LA NOCHE DE LOS TIEMPOS

Las leyendas nos cuentan que en aquellos tiempos míticos poblaban las tierras y los mares centauros, sirenas, esfinges, medusas, basiliscos, hidras... En esas criaturas se combinaba lo humano y lo animal.

Sugeriremos que, en grupos, investiguen sobre una de ellas y que cuenten a sus compañeros cómo eran, qué episodios protagonizaron y qué pueblos las imaginaron. Completarán sus exposiciones con imágenes de cuadros o dibujos donde aparezcan.

LOS AMIGOS DE WELLS

Después de leer la contraportada, dividiremos la clase en tres grupos, para que cada uno busque información sobre uno de los escritores que se citan en ella.

Se destinará un lugar del corcho al «Rincón literario»; en él cada grupo expon-

drá los resultados de su investigación: fotos del autor, críticas de sus principales libros, reproducciones de sus cubiertas, reseñas de obras cinematográficas sobre sus novelas, fotogramas de las mismas, artículos de revistas literarias...

Cada grupo resumirá a sus compañeros los datos encontrados e intentarán contestar a las preguntas que les formulen.

DOCTORES DE LITERATURA

Seguro que los lectores conocen al doctor Frankenstein, al doctor Fausto, al doctor Jeckyll, al profesor Moriarty, o al doctor No.

En grupos, realizarán un cómic sobre alguna de las figuras anteriores. Previamente repasarán sus historias.

¡EXTRA, EXTRA!

Después de leer la contraportada y de observar la cubierta, charlaremos sobre lo que puede estar ocurriendo en esa terrorífica isla. Pediremos a los jóvenes que redacten una supuesta noticia de prensa de la época dando cuenta de los misteriosos sucesos.

JUEGO DE LA ISLA

Se leerán las páginas 10 y 11, en las que se explica el origen de la historia que cuenta el libro.

Después, por grupos, imaginarán que la nave espacial en la que viajaban se ha averiado y que solo pueden llevar en la cápsula salvavidas seis objetos de la siguiente lista:

Cerillas
Alimentos concentrados
25 metros de sogas
Seda de paracaídas
Pistola
Aparato calefactor
Leche en polvo
Tanque de oxígeno
Brújula
Atlas del cielo
Botiquín
Bidones de agua
Radio
Cohetes de señales

Cada grupo justificará sus elecciones y entre todos decidirán los seis objetos más necesarios. Deben seguirse estas reglas en el proceso de decisión:

- Cada miembro de los grupos elaborará primero su propia lista.
- Deben tenerse en cuenta las opiniones de todos los miembros.
- En la medida de lo posible las decisiones se tomarán por unanimidad.
- Cada grupo dispondrá de 45 minutos para realizar sus elecciones.

NÁUFRAGOS

Tras leer las páginas iniciales, los lectores sabrán que se encuentran ante una historia de naufragos.

Seguro que ya conocen alguna, así que propondremos que las recuerden, que se pongan en la piel de uno de esos personajes y que redacten la página de una posible carta que enviaran en una botella para dar cuenta de su situación.

LA CIENCIA

Si leen la presentación, comprobarán el gran interés de Wells por la ciencia, que durante los años de su vida avanzó espectacularmente.

Formaremos cuatro grupos para que investiguen sobre los principales avances de la época. Uno se ocupará de la industria; otro, de los transportes; el tercero, de la medicina y el último, de las ciencias naturales. Recogerán sus datos en un mural y lo utilizarán para apoyar la exposición, a los compañeros de la información más relevante.

NOCHES INFANTILES

Esa silueta negra de ojos chispeantes echó por tierra mis pensamientos adultos y, por un instante, los olvidados terrores de la infancia poblaron mi memoria (pág. 28).

Propondremos que recuerden y cuenten los miedos que les invadían en sus dormitorios infantiles. Escribirán breves relatos de terror inspirados en esas memorias.

CUADROS DEL HORROR

El hombre abandonado en un bote, que se nos describe en las páginas 9 y 10, bien pudo enloquecer. ¿Qué visiones pudo generar su imaginación atormentada por la sed y la angustia?

Les invitaremos a que se pongan en su lugar y realicen un «cuadro» inspirado en esas posibles imágenes mentales.

CONVERSACIONES EN BOTE

Supondrán que están en un bote con otros dos naufragos. ¿Qué conversaciones mantendrían? Por grupos, inventarán y dramatizarán breves diálogos. Unos podrían escenificar los primeros momentos tras el naufragio; otros, la angustia tras varios días a la deriva; otros, la alegría al divisar un barco; otros, la decepción al ver que pasa de largo...

DESPUÉS

DE LA LECTURA

LA TIENDA DE PORCELANA

Los padres de Wells tenían una tienda de porcelanas; quizás la imaginación de su hijo pudiera haberles dado ideas para modelar inesperadas figuras.

Sugeriremos que moldeen en arcilla o barro los humanimales de esta novela. Luego montaremos un «Zoo-Ilógico».

ENTREVISTAS EN LA CUMBRE

Wells entrevistó a destacadas figuras de su tiempo: Lenin, Roosevelt o Stalin.

Pediremos a los lectores que, por parejas, preparen y escenifiquen algunas de estas entrevistas. Podríamos ampliar la lista con otras personalidades del momento: Churchill, Russell, Einstein y hasta Hitler.

Para ello buscarán datos de las biografías de los personajes elegidos.

A TODA VELA

Los primeros capítulos se desarrollan en un barco; en ellos aparecen muchos términos relacionados con la navegación. Ofreceremos una lista con algunas palabras o expresiones: bitácora, lanita, piloto, al paio, obenque, banda, timón, maricangalla, arboladura, castillo de proa, timonel, escotilla, toldilla, portalón, batayola, camarote, proa, popa, barlovento, bancada, borda. (Todas aparecen definidas en los márgenes de las páginas).

Escribirán un relato de tema marinerero en el que utilizarán los términos mencionados. Si dudan, no tienen más que repasar las definiciones que se les dan en el texto. Recordaremos el siguiente texto:

¿Puede uno imaginarse el lenguaje, claro y conciso, desdibujándose y embotándose, perdiendo forma y significado, convirtiéndose de nuevo en mero sonido vacío? (pág. 156).

UTOPIÍA

Sobre la base de un proyecto de un Estado Mundial, algo deudor del viejo despotismo ilustrado (actualizado, lógicamente), donde proponía un gobierno de los mejores (pág. 7).

Los lectores retomarán el ansia reformista de Wells e investigarán los proyectos utópicos de grandes pensadores: Platón, Tomás Moro, Campanella...

Cada grupo expondrá en qué consistía el proyecto del pensador elegido y se discutirá su viabilidad entre todos.

Finalmente, podrían escribir un «decálogo» en el que establezcan los principios básicos de la sociedad ideal futura.

CIENTÍFICOS LOCOS

Les invitaremos a que se conviertan en científicos, al menos con la imaginación, y que inventen algún posible desarrollo de los descubrimientos y tecnologías de nuestra época (genoma, clonación, telecomunicaciones...). Cada uno escribirá el artículo sobre su invención, que podría enviar a una revista científica.

UNA NUEVA HUMANIDAD

No caminarás a cuatro patas; esa es la Ley. ¿Acaso no somos hombres? (pág. 76).

No, no basta con caminar erguido para ser un hombre. Muchas noticias que aparecen en la prensa diaria parecen negar nuestra humanidad: guerras, asesinatos, ataques al medio ambiente... Se recogerán algunas de esas noticias y se elaborará un cartel-denuncia en el que se nos recuerde que, si queremos seguir llamándonos personas, debemos actuar como tales.

EL MUNDO EN GUERRA

Wells vivió las dos guerras mundiales; sin duda esto hizo que su visión sobre la condición humana se ensombreciera. Como periodista, pudo expresar sus opiniones sobre la situación de Europa. Cada uno elegirá algún hecho de una de esas dos guerras y redactará una crónica periodística supuestamente firmada por el escritor.

¿QUÉ ES EDUCAR?

Wells menciona la importancia del entorno para el desarrollo de las personas y nos muestra cómo el adiestramiento al que somete Moreau a sus criaturas dista de volverlas humanas. ¿Qué se entiende por educación? ¿Cómo es la educación que nos hace de verdad personas de bien?

Por grupos, escribirán su propia definición de lo que debe ser la educación.

EL HOMBRE: ANIMAL QUE RÍE

La risa es una de las diferencias entre los hombres y los humanimales de Wells, y es, además, un excelente recurso para enfrentarse a los problemas y para criticar la realidad.

Repasarán chistes gráficos que aparecen en periódicos y revistas poniendo en solfa cuestiones candentes hoy día.

Con todas las viñetas recogidas se elaborará un cartel que se titule: ¿Qué está pasando? Ríete y actúa.

NUESTRA CIUDAD

Se leerá la descripción de la vida en la ciudad que hace Edward Prendick en las páginas que cierran la novela, y conversaremos sobre los males que aquejan a los «urbanitas», solitarios entre el bullicio.

Sugeriremos que imaginen que son alienígenas que se «cuelan» en la ciudad; ¿qué informes enviarían a sus «compatriotas»? Cada uno escribirá uno de esos informes, que cumplirán dos condiciones: sorpresa y sentido del humor.