

Proyecto de lectura

Por el camino de Ulectra

Martín Casariego Córdoba



Por el camino de Ulectra

Martín Casariego Córdoba

IV PREMIO ANAYA DE LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

2

INTRODUCCIÓN

DE TODOS LOS futuros posibles, uno de los peores es el habitado por una sociedad que ha perdido la capacidad de lectura. Ese es el futuro que nos plantea Martín Casariego en *Por el camino de Ulectra*, un universo en el que los avances tecnológicos le han propocionado todas las comodidades imaginables al ser humano y, al mismo tiempo, le ha arrebatado habilidades imprescindibles: el enamoramiento, la posibilidad de envejecer y, sobre todo, la lectura.

El escenario que construye Martín Casariego es, por lo tanto, una pretendida sociedad ideal que ha acabado siendo lo contrario de lo que pretendía; una distopía que mezcla hábilmente elementos de tres clásicos de la literatura de las utopías perversas, como son *1984* (de donde toma el sometimiento a un poder central y superior), *Un mundo feliz* (con quien comparte la imposición de las relaciones personales frías y sin enamoramientos) y, por supuesto, *Fahrenheit 451* (si en el clásico de Ray Bradbury estaban prohibidos los libros y estos eran quemados sistemáticamente, en la novela que nos ocupa se da un paso más allá y lo que ha quedado anulado es la capacidad de leer).

Un rasgo que distingue a *Por el camino de Ulectra* de sus padres literarios, es que esta novela es, ante todo, una novela de aventuras. La acción comienza en la primera página y avanza a ritmo trepidante manteniendo la tensión hasta el último momento. No hay descanso, los obstáculos se suceden y los protagonistas los salvan con mayor o menor fortuna, una veces gracias a la suerte, otras a su ingenio. Y dentro de la aventura, encontramos brillantes momentos dedicados a temas delicados e importantes: la belleza interior, el paso del tiempo, la identidad, la soledad, el amor.

ARGUMENTO

LA SOCIEDAD TERRÁQUEA del año 2314 es muy diferente de la nuestra. No tienen la habilidad de leer, pero a cambio poseen grandes conocimientos gracias a chips implantados en el cerebro que les brindan todo tipo de datos sobre todo tipo de temas. Es una sociedad en principio diseñada para proporcionar la felicidad a sus habitantes, tan solo con una píldora pueden enamorarse sin sufrir por no ser correspondido y no padecen enfermedades. Sin embargo apenas tienen libertad, no pueden vivir un amor verdadero, es una sociedad dominada por rígidos cánones de belleza y están obligados a morir a los setenta y cinco años.

El lado oscuro de esta sociedad lo descubrirán bruscamente dos amigos, Glaster y Miguel, al ser asesinados sus padres. Estos dos adolescentes se verán envueltos en una peligrosa aventura en la que deben terminar la misión que comenzaron sus malogrados progenitores: devolver a la humanidad la capacidad de leer.

Esta misión les llevará, junto a su amigo Flecha, a viajar por la galaxia, superando todo tipo de obstáculos, perseguidos por las fuerzas policiales del gobierno central, atacados por bandidos y psicópatas espaciales mientras descubren también sus propios sentimientos.

No están solos en esta batalla, pues al igual que sus padres, otros seres de la galaxia apoyan su causa. Finalmente conseguirán llegar hasta el ordenador central al que están todos conectados, donde deben instalar un chip que a su vez propague la habilidad de la lectura a todos los humanos. Su sorpresa será mayúscula cuando descubran que la conexión con el ordenador central es un viejo anciano, que es a la vez humano y terminal de comunicación.

Glaster y Miguel conseguirán el éxito en su misión, pero no sin grandes pérdidas: el viejo anciano morirá en la operación y su amigo Flecha, sin quien no podrían haber llevado a cabo el sueño de sus padres, también fallecerá.

AUTOR

MARTÍN CASARIEGO CÓRDOBA nació en Madrid en 1962. Debutó como novelista con *Qué te voy a contar*, que obtuvo el Premio Tigre Juan de Novela a la mejor opera prima publicada en España en 1989. En 1992 publicó *Algunas chicas son como todas*. Ha escrito guiones para cine y televisión. Ha publicado cuentos y artículos en periódicos y revistas. Recibió el Premio Ateneo de Sevilla por *La hija del coronel*. En la colección Punto de referencia ha publicado *El amor y la literatura*.

PERSONAJES

Glaster

La protagonista de esta novela es una adolescente de gran belleza física, siendo esta característica su rasgo más evidente, pero no el mejor. En un mundo en el que la belleza se puede conseguir mediante la tecnología, ser atractivo no es gran cosa. Pero Glaster además es una chica honrada, coherente y muy valiente. Alguien muy especial en una sociedad llena de superficialidad. Sospecha que su chip anti-enamoramiento está estropeado, pues, contra todo pronóstico, se siente profundamente atraída por Miguel, su compañero de aventuras.

Miguel

El protagonista masculino es un muchacho fuerte y atractivo, que sufre una profunda evolución durante la aventura. Comienza siendo un fiel representante de la sociedad en la que vive: superficial, atado a la belleza exterior de las personas, egocéntrico... Sin embargo su personalidad se verá absolutamente transformada: aprenderá a ayudar a los demás, entenderá que la belleza está en el interior y comprenderá que existen conceptos muy importantes, como el amor, la amistad y la lealtad, por los que merece la pena luchar.

Flecha

El personaje de Flecha refleja perfectamente la hipocresía de la sociedad futurista inventada por Martín Casariego. Es en principio un joven, malhablado, zafio, preocupado solo por su nave y por las curvas de Glaster. Pero el desarrollo de la trama nos descubre que, al mismo tiempo, Flecha es todo lo contrario: es un anciano que ha ocultado su vejez bajo la apariencia de la juventud, es inteligente y desprendido y sabrá sacrificarse cuando llegue el momento.

Nico

Nico es un hybrot. Un ser artificial construido con una mezcla de tecnología genética y robótica. En este caso el resultado ha sido un pequeño oso, un oso de peluche del futuro que puede responder ante las muestras de cariño e interactuar dialogando y aconsejando a los humanos. Es propiedad de Glaster y será su apoyo anímico durante la aventura, sobre todo en las situaciones sentimentales en las que no puede contar con Miguel y Flecha como confidentes.

VALORES

La lectura

Es el motor de esta novela, aquello por lo que los protagonistas luchan y que tanto les cuesta conseguir. Simbólicamente, el nombre del planeta al que se dirigen, Ulectra, es un anagrama formado a partir de la palabra «lectura». La originalidad del planteamiento de Martín Casariego estriba en no centrar la importancia de la lectura en el placer de sumergirse en un libro o en la posibilidad de adquirir conocimientos, sino en presentar la capacidad de leer como un don, un privilegio que nos puede ser arrebatado.

El amor

Glaster y Miguel se rebelan ante las relaciones asépticas que el gobierno central ha impuesto para todos. Enamoramientos programados, con un comienzo y un final determinados de antemano, relaciones indoloras y también insípidas. Pese a todos los controles (el condicionamiento social, los inhibidores anti-enamoramiento...), el amor que existe entre los protagonistas se abrirá paso

y triunfará uniéndoles en una relación exclusiva y, al menos de momento, sin fecha de caducidad.

La verdadera belleza

Miguel es, gracias a la tecnología, un joven muy apuesto. Flecha, un jovencito en torno a la veintena. Pero en realidad Miguel sufre un tremendo sobrepeso y Flecha es un anciano. Si en algo hace hincapié el relato de Casariego es en la importancia de la belleza interior frente a lo engañosa que resulta la belleza exterior.

La aventura

Por el camino de Ulectra es, ante todo, una novela de aventuras. Su adaptación a la gran pantalla daría lugar a una *road-movie*, en la que los personajes no dejan de desplazarse, surcando el espacio de planeta en planeta, encontrando a los más variopintos personajes. Es también una aventura clásica, que cambia a los personajes que la viven, sirviendo de viaje iniciático para ellos.

El valor

Desde las primeras páginas la valentía de Glaster y Miguel se ve puesta a prueba: tienen la opción de no hacer nada, de intentar seguir con sus vidas evitando los grandes problemas que se les vienen encima. Optan por seguir adelante y lo hacen conscientes de sus límites, no son superhéroes, se asustan a menudo, se paralizan por el miedo, sufren y, en muchas ocasiones, necesitan un buen puñado de suerte para salir sanos y salvos.

Actividades

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación previas a la lectura del libro, para suscitar el interés, y posteriores a ella, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.

ANTES DE LA LECTURA

Ciencia ficción

Aprovechando que este es el género de la novela propuesta, el profesor puede introducir a los alumnos en las características principales de la ciencia ficción y pedirles que elijan un libro o una película del género que les haya gustado y realicen una breve reseña explicando qué les ha atraído de esa obra en concreto.

La lectura

Por el camino de Ulectra trata la importancia de la lectura. Sin embargo, la lectura y las formas de leer cambian con los tiempos. El profesor puede proponer a los alumnos que realicen un pequeño trabajo periodístico con las personas de su entorno o familia, preguntando a gentes de diferentes generaciones (abuelos, padres...) qué tipo de lecturas leían cuando eran jóvenes y en qué soporte (libros, revistas...) y que las comparen con las actuales (cómic, internet...) buscando similitudes y diferencias.

Avances tecnológicos

Los avances tecnológicos son positivos, pero a menudo un mal uso de esa tecnología puede acarrear problemas. El docente puede proponer a los alumnos que elijan un avance tecnológico (el móvil, internet, etc.) y escriban una pequeña redacción explicando qué malos usos pueden tener y cómo pueden afectar esos malos usos a la sociedad.

Tu propia distopía

Una distopía es una utopía perversa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal. El profesor puede explicar a los alumnos el concepto de distopía, con ejemplos tomados del cine (*Matrix*, *Gattaca...*) o la literatura (*1984*, *Un mundo feliz*) y proponerles que creen ellos una. Deberán darle un nombre, explicar qué tipo de sociedad es, cuál es la supuesta felicidad que se buscaba y cuál es el resultado, quién y cómo tiene a los hombres controlados y qué tipo de cosas están prohibidas.

Debate: belleza interior vs belleza exterior

El libro que van a leer los alumnos plantea la importancia de la belleza interior de las personas frente a la belleza exterior. El profesor puede plantear un debate a la clase en el que se discuta acerca de los pros y los contras de los dos tipos de belleza: cuál es realmente más importante en la vida y si la sociedad está preparada para apreciar la belleza interior o se rige por criterios estéticos.

DESPUÉS DE LA LECTURA

Distopías clásicas

Es probable que los alumnos hayan leído alguna de las tres distopías clásicas de la literatura: *1984* de Orwell, *Un mundo feliz* de Huxley o *Fahrenheit 451* de Bradbury. El docente puede proponerles que hagan una comparativa entre una o más de una de esas obras y la novela de Casariego buscando elementos en común. Si los alumnos no han leído estas obras, se puede optar por el visionado de sus correspondientes versiones cinematográficas.

Diario de un ser de otra galaxia

El profesor puede plantear a los alumnos una actividad de creación literaria consistente en elegir a alguno de los extravagantes extraterrestres que aparecen en la novela como personajes secundarios y escribir una página de lo que sería el diario de ese ser, contando cómo es un día normal en su vida cotidiana.

Ocio del futuro

El profesor puede proponer a los alumnos que entresaquen de la novela las formas de ocio de la que disfrutaban en el futuro los protagonistas (el tipo de cine que ven, los bares a los que acuden y las bebidas que toman, las fiestas que organizan, la forma de ligar...) y que expresen su opinión acerca de si les parecen mejores o peores que las actuales y si creen que es posible que se evolucione en esa dirección.

Salvemos a Flecha

En el libro, Flecha es el gran sacrificado. El profesor puede proponer a los alumnos que realicen una pequeña redacción inventando un final coherente en el cual Flecha se salve, abandonando su estado vegetal y recuperando la salud.

Chip anti-enamoramiento

El profesor puede proponer a los alumnos que analicen los pros y los contras de poseer un chip anti-enamoramiento como los que tienen implantados los humanos en la novela y que, siguiendo el mismo esquema de chip que controla o impide algún instinto humano, inventen tres chips más que pudieran existir en la sociedad futurista creada por Casariego.