

EL CONCEPTO DE LITERATURA EN EL LIBRO-JUEGO

“DOFUS: LÁGRIMAS TURQUESAS”

DESDE LA PERSPECTIVA DE TERRY EAGLETON.

JOSE FERNANDO COBO RIVERA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA DE ESPAÑOL Y LITERATURA

PEREIRA

2017

EL CONCEPTO DE LITERATURA EN EL LIBRO-JUEGO

“DOFUS: LÁGRIMAS TURQUESAS”

DESDE LA PERSPECTIVA DE TERRY EAGLETON.

JOSE FERNANDO COBO RIVERA

Proyecto presentado para optar al título de

Licenciado en Español y Literatura

Director:

Mg. Julián Giraldo Naranjo

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LITERATURA

PEREIRA

2017

Nota de aceptación

Director de Tesis

Jurado 1

Jurado 2

Pereira, ___ de _____ del 2017

Dedicatoria

A todos aquellos que de un modo u otro me ayudaron
e hicieron posible la realización de este trabajo,
a mi madre por ser incondicional en su amor y apoyo,
a Olga quien más que una hermana
es una compañera de equipo imprescindible en el camino.

Agradecimientos

En el constante camino de realizar este trabajo, tanto desde el motivo para iniciarlo como el desarrollo y por último la escritura del mismo, agradezco a todos aquellos que me aportaron un grano de arena, o kilos de la misma, a Carlos Andrés López, quien con su ayuda y asesoría me brindó las herramientas necesarias.

Gracias a Thanairy por ser incondicional, darme todo su apoyo y ayuda para alzar la vista y mantener el paso firme, hasta lograr las metas sin permitirnos desfallecer.

Tabla de contenido

A	
Abstract	8
B	
Bibliografía	87
C	
Capítulo 1. Denominando el concepto de literatura de Terry Eagleton.....	30
Capítulo 2. La aparición de las categorías de estudio desde la perspectiva de Nussbaum, Rosenblatt, Orihuela, Roda, Feijóo, Gonzáles y Eagleton.....	43
Capítulo 3. Categorías de estudio en la obra “Las lágrimas turquesas” del autor Halden	59
Conclusiones	84
E	
Evaluación	82
I	
Introducción	9
M	
Marco metodológico	24
Marco referencial	17
O	
Objetivos.....	16
P	
Planteamiento del problema.....	10
R	
Resumen.....	7
S	
Secuencia Didáctica	74

Resumen

Con el presente trabajo investigativo, se pretende dar cuenta de la manera en la cual en el libro-juego *Dofus: Lágrimas turquesas*, emerge una perspectiva literaria teniendo en cuenta la definición que brinda Terry Eagleton sobre la literatura. Por ello, se usarán las categorías propuestas por Eagleton para llevar a cabo la delimitación de lo que se considera literatura dentro del libro-juego, incluyendo autores que permitan sustentar dichas categorías y su relevancia en la investigación tales como Louise Rosenblatt, Martha Nussbaum, Feijóo y Orihuela.

Para terminar, se realiza la propuesta de una secuencia didáctica con la cual se pretende dar cuenta de los elementos que permiten al libro-juego situarse tanto en el campo literario como en el de la enseñanza.

Palabras clave: Narrativa interactiva, libro-juego, lector como personaje principal, narración arbórea e imaginación narrativa.

Abstract

In this research work, refers to the account in the book-game Dofus: Tears turquoise emerges a literary perspective taking into account the definition provided by Terry Eagleton about literature.

Therefore, the categories proposed by Eagleton will be used to carry out the delimitation of what is considered literature within the book-game, including authors that support such categories and their relevance in research such as Louise Rosenblatt, Martha Nussbaum, Feijóo and Orihuela.

Finally, the proposal of a didactic sequence is made with which it is intended to give an account of the elements that allow the book-game to be placed as in the literary field as of teaching.

Keywords: narrative interactive, book-game, narrative imagination, arboreal story and reader as main character.

Introducción

El propósito de esta investigación es plantear cómo en la propuesta narrativa del libro-juego “*Dofus: Lágrimas Turquesas*”, emerge el concepto de literatura visto desde la perspectiva de Terry Eagleton. Para ello, se buscará delimitar la teoría sobre qué es literatura propuesta por Eagleton desde las categorías que según él la configuran, identificar las categorías de estudio que este propone en la obra *Las lágrimas Turquesas* del autor Halden, interpretar la aparición de las categorías de estudio desde la perspectiva de varios teóricos como Martha Nussbaum, Rosenblatt, entre otros. Por último, se diseñará una propuesta didáctica que permita dar cuenta de algunos conceptos que permiten al libro-juego situarse en el campo de la literatura y de la enseñanza.

Planteamiento del problema

Los fenómenos literarios han sido de gran importancia en la historia, luego que permiten dar cuenta de acontecimientos importantes o estilos de escritura en una época determinada, mostrando la diferencia de escritura con gran variedad de obras y autores, de los cuales, hay quienes modifican el tipo de literatura que se presentaba a su época, cambiando con ello lo establecido para lograr presentar su perspectiva de mundo en el campo literario y logrando avances bastantes significativos en la historia. Un ejemplo claro de ello sería William Shakespeare de quien se realizó un estudio, en el cual se determinó como una de sus características el uso de elementos pertenecientes a la vida cotidiana, razón por la cual marcó una diferencia en la literatura de la época:

“A pesar de que es Marlowe quien inaugura la época isabelina en el teatro inglés, es Shakespeare quien alcanza la cúspide de dicha época. Esto podría deberse a que Shakespeare gustaba de sacar comparaciones de la vida cotidiana (tipos sociales, oficios, etc). La naturaleza (sobre todo el reino vegetal y los fenómenos atmosféricos), la vida doméstica y las acciones del cuerpo, los animales y por último, el mundo de los libros (Highet con respecto a un análisis de los símiles y metáforas de Shakespeare. La tradición clásica I)”. (Spurgeon, 1935)

En esa misma medida dan cuenta de un cambio no solo del concepto de literatura, sino del lenguaje en determinado contexto social, ya que se imprimen en ellos características propias de la sociedad en la cual fueron producidos (en el caso de la literatura) y las formas en las cuales se expresaban (en el caso del lenguaje). Así mismo se

puede decir que en la educación estos fenómenos han sido relevantes, porque permiten el acercamiento a culturas, costumbres y características de sociedades histórica y geográficamente lejanas a la propia. Martha Nussbaum subraya la importancia que tiene el conocer y comprender otras culturas:

” Por lo tanto, las instituciones educativas del mundo tienen una tarea importante y urgente: inculcar en los alumnos la capacidad de concebirse como integrantes de una nación heterogénea (como lo son todas las naciones modernas) y de un mundo aún más heterogéneo, así como la facultad de comprender, al menos en parte, la historia y las características de los diversos grupos que habitan este planeta.”
(Nussbaum, 2010)

En el contexto escolar se podría hablar de la estimulación generada a partir de la literatura, con la que se pretendería desarrollar la empatía en los estudiantes. Dicha empatía sería de gran utilidad a la hora de interpretar y argumentar un texto narrativo. Para ello, se podría tener en cuenta la visión que propone la filósofa Martha Nussbaum con respecto al arte y las humanidades, ya que con ellas se lograría “una formación participativa que active y mejore el mundo a través de los ojos de otro ser humano” (Nussbaum, 2010)

Esta obra es ideal para estudiar el fenómeno de la literatura en los libro juegos, porque es una obra contemporánea que sitúa al lector en el papel del protagonista y que al contrario de otros del mismo estilo, que proponen una temática un poco más compleja al momento de abordarla, tal como usar uno o varios dados para el correcto funcionamiento de las reglas establecidas, esta obra permite que sea más fluida la historia ya que sólo exige

la toma de decisiones por parte del lector sin plantear un número de reglas que de entrada puedan restarle interés a quien la va a abordar.

En esa medida se validan los alcances del juego para considerarse en el campo de la literatura y también en el contexto escolar, porque en palabras de Martha Nussbaum “El juego nos enseña a ser capaces de vivir con otros sin ejercer el control, conecta nuestras experiencias de vulnerabilidad y sorpresa con la curiosidad, el asombro y la imaginación, en lugar de conectarlas con una ansiedad agobiante”. (Nussbaum, 2010)

Por otra parte, cuando se habla sobre la narración interactiva, se ve la necesidad de aclarar el papel de cada uno de los participantes y cada una de sus funciones para extender el alcance de este tipo de narrativa. Teniendo en cuenta estos papeles se presentan cuestionamientos tales como, cuál es el papel que desempeña el narrador y hasta dónde logra crear una obra por si solo o si es el lector quien está creando su propia historia, sin tener influencia por parte del narrador o del escritor, y también se encuentra en este tipo de obras la pregunta sobre cómo se define o se desarrolla el juego de rol, qué papel tiene el lenguaje dentro de este tipo de obras y en qué momento comienza surgir esta narrativa en la historia.

Sobre este punto es importante resaltar que aunque se han realizado estudios sobre la narración interactiva, la mayoría de dichos estudios se centran en el tipo de narración brindada por los medios digitales, tales como computadores o dispositivos móviles como plataformas para su desarrollo, que en palabras Orihuela con respecto a su propio trabajo se entiende como:

“La paulatina generalización de los soportes digitales como vehículos dominantes de los relatos contemporáneos ha dado lugar al surgimiento de un nuevo modelo narrativo, caracterizado por la creciente participación del usuario en el proceso de construcción narrativa.” (Orihuela, 1997.)

Las anteriores concepciones del perfil y las funciones del narrador en ficción interactiva y de narrador y lector en hipertextos literarios, han sido estudiadas por el mismo autor. En el caso del estudio desarrollado en “*El narrador en ficción interactiva*” (2004), se trató de mostrar cómo el narrador de ficción intenta que el lector participe en la narrativa e interactúe con la historia que se está planteando, con lo que se buscaba decir que “La narrativa existe, no como una secuencia, sino como una red de posibilidades que el lector puede activar de muchas maneras distintas.” (Orihuela, 2004, página 4)

Esta investigación hizo énfasis en los universos de ficción que emergen con las tecnologías digitales, entre los hallazgos se destaca que la ficción interactiva no busca eliminar al autor ni al narrador, sino permitir que el lector participe de modo más activo haciendo uso de algunas de las funciones de estos, también que la ficción interactiva propone a modo de desafío lo que hasta el momento se consideraban universos de ficción y cómo se construían y que la narrativa existe, no como una secuencia, sino como una red de posibilidades que el lector puede activar de muchas maneras distintas, “remite a la estructura del volumen circular imaginado por Borges como único procedimiento por el cual un libro podía ser infinito.” (Orihuela, 2004, página 10)

En este punto cabe anotar que con la narrativa interactiva en la cual algunas empresas ponen sus esperanzas generando proyectos bastante exitosos no sólo han

generado un interés por los libro-juego, sino que también han buscado nuevos horizontes. La ausencia de fácil acceso a este tipo de obras ha generado que estos de proyectos sean adaptados a los medios digitales, tales como los dispositivos móviles, generando más interés por este género. Esto ha sido señalado por Feijóo 2015, quien realizó una investigación cuyo objetivo fue dar cuenta de en qué estado se encuentra la temática de los libro-juego con el fin de hablar sobre el futuro de los mismos. En esta investigación se encontró que:

“Hay una creciente importancia en los planes de estudio que incorporan especialidades en programación, diseño y desarrollo de videojuegos y que incluyen como un módulo específico la creación de guiones o narrativas interactivas o transmedias. Y que los libro-juegos supone un importante punto de partida por ser uno de los primeros ejemplos históricos de construcción de narraciones con mecánicas de juego incorporadas.” (Feijóo, 2015, párrafo 28)

Seguido a esto, cuando se intenta delimitar el fenómeno de los libro-juego se encuentra que este no es un género que apenas está surgiendo, sino que por el contrario ya tiene una larga trayectoria, solo que con el paso de este tipo de narrativa al campo digital ya no se logra encontrar mucha información acerca de los libro-juego en físico, sino en digital. También llama la atención cómo ha logrado modificarse y adaptarse a las nuevas tecnologías; así lo que se busca indagar es la forma de narración de los libro-juego, por este motivo se puede delimitar al solo concepto de narrativa interactiva, más específicamente en los libros en físico.

Desde las concepciones anteriores se puede ver el género de libro-juego, el cual es un tipo de libro que no solo brinda una historia, sino que también sumerge al lector en ella, quitándole la postura pasiva de espectador para permitirle encarnar papel del personaje principal, el cual deberá tomar las decisiones más importantes y que serán cruciales para el desarrollo de la historia.

Teniendo presente lo anterior, se busca desde lo que Terry Eagleton plantea sobre el concepto de lo que es literatura en su obra "*Una introducción a la teoría literaria*", encontrar las características que emergen en el libro-juego "*Las Lágrimas Turquesa*" que lo asocian a la teoría expuesta por el autor, para de ese modo dar cuenta de un número de factores que no solo podrían estar en esta obra, sino en la gran mayoría de este tipo de libros, los cuales pueden llegar a permitir que se califique como una obra de literatura.

Objetivos

1. En la propuesta narrativa del libro-juego “Dofus: Lágrimas Turquesas” emerge el concepto de literatura visto desde la perspectiva de Terry Eagleton.

1.1 Delimitar la teoría sobre que es literatura que propone Terry Eagleton desde las categorías que la configuran.

1.2 Identificar las categorías de estudio que propone Terry Eagleton en la obra Las lágrimas turquesas del autor Halden.

1.3 Interpretar la aparición de las categorías de estudio desde la perspectiva de varios teóricos.

1.4 Diseñar una propuesta didáctica que permita dar cuenta de algunos conceptos que permiten al libro-juego situarse en el campo de la literatura y de la enseñanza.

Marco referencial

Dado que este trabajo se centrará en el concepto de libro-juego, resulta fundamental dar cuenta de la definición que aquí se le atribuye. Para empezar, las narrativas se pueden presentar en distintos contextos y por ende se pueden ver en diferentes tipos, de la que vamos a hablar en este trabajo es de la narrativa interactiva, un concepto que no posee mucha popularidad en la literatura, no significando esto que sea algo nuevo, ya que se puede rastrear una tradición que sustenta a este género fuera de lo comúnmente conocido.

Toda la temática que se pretende trabajar dentro de la obra o monografía, acerca del libro-juego "*Dofus: Las lágrimas Turquesas*" está basada en la teoría literaria de Terry Eagleton, desde su obra "*Una introducción a la teoría literaria*" y apoyándose en otros teóricos como Martha Nussbaum o Rosenblatt.

Para iniciar, cuando se intenta delimitar el fenómeno de los libro-juego se encuentra que este no es un género que apenas está surgiendo, sino que por el contrario ya tiene una historia de años atrás solo que con el paso de este tipo de narrativa al campo digital ya no se logra encontrar mucha información acerca de los libro-juego en físico, sino en digital. También se ve cómo ha logrado modificarse y adaptarse a las nuevas tecnologías, pero aun así lo que se busca indagar, acerca del libro-juego es su forma de narración. Por este motivo se puede delimitar al solo concepto de narrativa interactiva pero más específicamente en los libros en físico.

El fenómeno de la narración interactiva que se encuentra en los libros-juego, consiste en que cuando se mira este tipo de obras se logra ver que no son obras lineales,

sino que se desarrollan en forma arbórea, ya que cada punto en que se toma una decisión crea su propia historia, de este modo es como obtiene importancia estudiar las categorías que califican esta obra como literaria

Es de ese modo como el lector tiene la capacidad de ponerse en los zapatos del otro, de entender lo que el otro está pensando al relacionarlo con el medio en el cual se desarrolla esto es lo que Martha Nussbaum llama la imaginación narrativa y lo define de la siguiente manera:

“La imaginación narrativa, es decir, la capacidad de pensar como sería estar en el lugar de otra persona, de interpretar con inteligencia el relato de esa persona y de entender los sentimientos, los deseos y las expectativas que podría tener esa persona.” Nussbaum,(2010)

Continuo a esto, con respecto al lenguaje, este se tratara desde una visión interactiva entre lector, narrador y escritor ya que el escritor hace uso de este por medio del narrador pero es el lector quien enlaza las ideas que le son entregadas por medio del lenguaje para crear sentido y en esa misma medida crear su propia historia a medida que avanza en la lectura. Tal como propone Rosenblatt (1938):

“Quienes piensan que el lenguaje es simplemente un conjunto autónomo de signos a sonidos, pasan por alto el tercer elemento fundamental: el ser humano que debe establecer el enlace entre aquellos para que una palabra sea verdaderamente significativa. El lenguaje es desarrollado socialmente, pero es siempre compuesto por individuos con historias particulares”. Rosenblatt (1938) Pág52

Por otra parte cuando se habla de interacción se está hablando del efecto recíproco que puede generar un elemento sobre otro en la medida en que se modifican con cierta constancia, en este caso los elementos serían el libro, el cual está influenciado totalmente por el escritor y el narrador, y el lector que modificara la historia de la lectura con cada decisión que tome, esto puede verse en Rosenblatt (1938) pág. 53 cuando dice que:

“El término interacción por lo general ha estado asociado con la noción de entidades predefinidas, separadas, que actúan una sobre la otra. La metáfora subyacente en este caso es la máquina. El término transacción responde a los avances en la filosofía de la ciencia y se usa para designar un proceso en el cual los elementos son aspectos o fases de una situación total. La metáfora subyacente es orgánica, tal como se observa, desde la perspectiva ecológica, a los seres humanos en una relación recíproca con el ambiente natural.” Rosenblatt (1938)

Mientras que en un libro, que no sea de narración interactiva, la interpretación por parte del lector debe estar sujeta a una sola línea de comprensión de la historia, en la cual el escritor intencionalmente ha puesto los elementos claves para que se desarrolle y aun que pueda darse varias interpretaciones desde lo que el lector pueda interactuar, aun así se seguirá ese hilo conductor, pero en una obra de narración interactiva como el libro-juego se encontrará que no hay solo una línea de historia ya que el desarrollo de la misma no está destinado a ser leído de forma lineal y por esto se podrá producir un gran número, no solo de interpretaciones, sino de historias diferentes gracias a cada una de las decisiones que tome el lector pero que aun así estas estarán dentro de la intención del autor, Eagleton (1983) se refiere a esta idea de la siguiente manera:

“Puede haber un gran número de interpretaciones válidas, pero todas ellas deben moverse dentro del "sistema de las expectativas y probabilidades típicas" que permite el significado que pretendió el autor.” Eagleton (1983)

Como narrativa interactiva podemos entender que es una herramienta de la cual hace uso el escritor para plantear un tipo de lectura que brindará una experiencia única a cada lector y, aunque el mismo lector regrese varias veces al mismo libro encontrará una gran variedad de experiencias, ya que con cada lectura podrá tomar decisiones diferentes y estas mostrarán diferentes historias, pero esto también se encuentra en otras obras de diferentes narrativas, se logra percibir mucho más en este tipo de libros, generando que el lector experimente a través de lo que está leyendo en cada momento y con cada decisión, Rosenblatt (1938) sugiere:

“Nadie puede, sin embargo, leer un poema por nosotros. Si ha de ser en verdad un poema y no solo un enunciado literal, el lector debe tener la experiencia, de “vivir a través” de lo que está siendo creado durante la lectura.” Rosenblatt (1938) pag 60

Seguido a esto se puede ver la escritura como una creación de mundo, que cambia constantemente de camino sin que el lector sepa en qué lugar del libro seguirá leyendo, pues en consecuencia de lo que dice Eagleton (1983) “hay algo en el hecho mismo de escribir que en fin de cuentas se libra de toda lógica y de todos los sistemas.” El escritor es quien ha imaginado todo un mundo de posibilidades que le permitirán al lector viajar entre la historia sin seguir una secuencia de páginas como con los libros tradicionales, sino que al entrar en la interacción con la historia se recrea un mundo a cada instante distinto a los otros que se ofrecen en el mismo libro, esto será tomado en cada momento dependiendo el

tipo de escrito que le es ofrecido, pero es de tener en cuenta el escribir, como dice Eagleton (1983) “El escribir, como cualquier otro proceso del lenguaje, opera recurriendo a la diferencia, pero debe recordarse que la diferencia no es un concepto en sí misma, no es algo que pueda pensarse”.

Ahora bien cuando se habla de universos de ficción, se debe tener en cuenta que el universo, en el que está girando la historia, se fundamenta con las mismas reglas en cualquiera de sus derivaciones, gracias a esto se permite una coherencia en la narración, sea cual sea la línea de historia que se genere en una u otra lectura, pero también se debe tener presente que mientras que con otro tipo de libro se logra recrear en el imaginario de cada lector el universo presentado por el autor y dicho universo podrá modificarse en pequeñas partes, dependiendo el lector que lo aborde, esto no sucede en la narrativa interactiva ya que al tener la posibilidad de escoger su propio camino de lectura, irá construyendo su propia historia o su propia obra de arte, en palabras de Rosenblatt (1938) pág. 136: “Cada vez que un lector experimenta una obra de arte ésta es, en algún sentido, creada nuevamente.”

Adicional a lo anterior, se puede ver el texto como un manual, el cual ofrece todas las direcciones para que quien lo lea pueda crear su propio universo de ficción, haciendo uso de toda la información que tenga recolectada en su vida hasta el momento, introduciendo y asignando un papel a cada concepto en el mundo que crea junto con la obra y de la cual él hará parte gracias al juego de roles que debe asumir, esta idea se puede encontrar en Eagleton (1983) pág. 50

“Aun cuando pocas veces nos demos cuenta, constantemente estamos elaborando hipótesis sobre el significado del texto. El lector hace conexiones implícitas, cubre huecos, saca inferencias y pone a prueba sus presentimientos. Todo ello significa que se recurre a un conocimiento tácito del mundo en general y, en particular, de las prácticas aceptadas en literatura. En realidad, el texto no pasa de ser una serie de indicaciones dirigidas al lector, de invitaciones a dar significado a un trozo escrito.”

Marco metodológico

Tema de investigación: “El concepto de literatura desde la perspectiva de Eagleton en el libro nuevo lágrimas turquesa”

Se identificaron cinco categorías de análisis teniendo como referente que:

Imaginación narrativa: El lector tiene la capacidad de ponerse en los zapatos del otro, de entender lo que el otro está pensando al relacionarlo con el medio en el cual se desarrolla, esto es lo que Martha Nussbaum llama la imaginación narrativa y lo define de la siguiente manera:

“la imaginación narrativa, es decir, la capacidad de pensar como sería estar en el lugar de otra persona, de interpretar con inteligencia el relato de esa persona y de entender los sentimientos, los deseos y las expectativas que podría tener esa persona.” Nussbaum,(2010)

Narrativa interactiva: Esta categoría se ve sustentada desde lo que Rosenblatt define como interacción ya que cuando se habla de interacción se está hablando del efecto reciproco que puede generar un elemento sobre otro en la medida en que se modifican con cierta constancia, en este caso los elementos serian el libro, el cual está influenciado totalmente por el escritor y el narrador, y el lector que modificara la historia de la lectura con cada decisión que tome, esto puede verse en Rosenblatt (1938) cuándo dice que “El termino interacción por lo general ha estado asociado con la noción de entidades predefinidas, separadas, que actúan una sobre la otra.” Rosenblatt (1938)

Plano de la historia: Mientras que en un libro, que no sea de narración interactiva, la interpretación por parte del lector debe estar sujeta a una sola línea de comprensión de la historia, en la cual el escritor intencionalmente ha puesto los elementos claves para que se desarrolle y aun que puedan darse varias interpretaciones, desde lo que el lector pueda interactuar, aun así se seguirá ese hilo conductor, pero en una obra de narración interactiva como el libro-juego se encontrara que no hay solo una línea de historia ya que el desarrollo de la misma no está destinado a ser leído de forma lineal y por esto se podrá producir un gran número , no solo de interpretaciones, sino de historias diferentes gracias a cada una de las decisiones que tome el lector pero que aun así estas estarán dentro de la intención del autor, Eagleton (1983) se refiere a esta idea de la siguiente manera:

“Puede haber un gran número de interpretaciones válidas, pero todas ellas deben moverse dentro del "sistema de las expectativas y probabilidades típicas" que permite el significado que pretendió el autor.” Eagleton (1983)

Teniendo lo anterior presente se identifican las siguientes categorías de análisis:

1. Lector como personaje principal
2. Interacción
3. Universo de ficción
4. Narración arbórea
5. texto como un manual

Identificadas en el texto con los siguientes ejemplos:

(Introducción) El mundo de los doce

- 1- “Así es, eres tú de quien estamos hablando”.
- 2- “Puedes utilizar tu propio poder mágico al final de cada párrafo, así durante todo el combate. Gracias al Dofus Púrpura, el número de usos de tu poder por aventura es aumentado en 1”.
- 3- “Un joven aventurero que soñaba con conseguir los seis Dofus. ¿Pero que tienen de especial esos huevos de dragón? Bueno, digamos que entre la gente muy informada se dice que quien logre reunirlos todos obtendrá un poder más allá de la imaginación... Un tipo de poder que podría salvar al mundo... O destruirlo”.
- 4- (No aplica)
- 5- “Marca esta página para poder regresar luego, ve a 261. Cuando hayas terminado tu visita, sales de la choza y te diriges a 93”.

Capítulo dos: el taller de los niños perdidos

1. (No aplica)
2. “Si quieres jugar a los dardos e intentar ganar algunas kamas, ve a 287. Si quieres ver los artículos vendidos por Broquita, la manitas, ve a 293. Si quieres hablar con Mami Ayuto, sanar tus heridas o acceder a tu cofre, ve a 299. Y finalmente, si quieres que Clothurd te hable sobre sus visiones, ve a 285”.

3. “Es como si hubieses sido transportado a donde los Duendes que invaden cada invierno los terrenos de Papá Nowel. Bajo los grandes trozos de tela que forman el techo de la choza, hay cientos de juguetes amontonados. Peluches, muñecas de trapo, autómatas, carretas miniatura, juegos de construcción: hay para todos los gustos y edades.-----
Bolgrot, un dragón muerto desde hace siglos”.

4. “¿Por dónde comenzarás? Decides enfrentar al guardián de la primera llave: el temible Dragocerdo. Ve a 256. Prefieres primero visitar al Roble Blando para tomar de este la segunda llave. Ve a 234. Según tú, lo más importante es encontrar las marcas de bruja. Puedes partir en búsqueda de la marca de Badmorva: en ese caso ve a 4. Si te parece más acertado ir primero por la marca de Meriana, ve a 83”.

5. “Deberás combatir a los antiguos guardianes del Dofus Turquesa, el Roble Blando y el Dragocerdo, para conseguir las llaves de la caverna de Aguabrial

Capítulo tres: La marca de Meriana”.

1. –“¡Hoy, ella te necesita desesperadamente y el momento ha llegado para probar que ella no se equivocó respecto a ti!

2. –Puedes llevar la escoba contigo. El objeto ocupa una casilla de tu inventario, para ello debes tener una casilla libre en tu inventario.

3. –Ya crees sentir el olor característico del pantano, ese lugar tan particular que te ha costado tiempo apreciar”.

4. –“...levantas la trampilla y descienes al subsuelo. Ve a 247.

...abres el baúl y los cofres en los que Meriana almacenaba habitualmente sus objetos mágicos. Ve a 7.

...registras el armario de pociones. Ve a 108.

...examinas los estantes. Ve a 153.

...registras los libros. Ve a 97”.

5. - “Debes encontrar la marca de Meriana. Según Mami Ayuto, se trata de un símbolo esotérico grabado en un pedazo de madera. Para comenzar tus investigaciones, ve a 228”.

Capítulo cuatro: la marca de Badmora

1. - “Decides lanzar un contraataque: ¡esos espíritus comprenderán que no les tienes miedo!”.

2. - “No consigues respirar... Pierdes otros 2 PdV./ ¿Aún no has sucumbido? Eres muy perseverante definitivamente...”.

3. - “¡En rumbo hacia la isla de Frigost! Te aconsejo cubrirte bien, porque allá es un invierno eterno”.

4. - “Si aún no posees la marca de Meriana, puedes girar las velas hacia los pantanos nauseabundos, ve a 83. ¿Prefieres ir en búsqueda de las llaves de la cueva de Aguabrial? Ve a 256 para la primera llave escondida en el Antro del Dragocerdo. Ve a 234 para la segunda llave que se encuentra en la guarida del Roble Blando. Si a tienes las dos llaves, es hora de utilizarlas... ve a 252. Finalmente, si ya hablaste con Aguabrial y si encontraste todas las marcas de brujas, es hora de ir por el consejo de Mami Ayuto. Ve a 16”.

Capítulo cinco: La cueva del Dragocerdo

“Pasa rápidamente las páginas de este libro, luego detente en alguna al azar.

Mira el último dígito del número de la página de la derecha.

Si el dígito es 1 o 3, ve a 122.

Si el dígito es 5, 7 o 9, continúa tu lectura”.

“Pasa rápidamente las páginas de este libro, luego detente en alguna al azar.

Mira el último dígito del número de la página de la derecha.

Si el dígito es 1, 3 o 5, la próxima herida disminuirá en 1 punto.

Si el dígito es 7 o 9, la próxima herida que sufrirás será anulada”.

“Tu aventura seguramente toca fondo... ¿pero será posible que aún te quede un aliento de vida? Si es así, sigue tu lectura”.

Capítulo 1

Denominando el concepto de literatura de Terry Eagleton

Antes de empezar, se debe advertir que en la obra *Introducción a la teoría literaria* de Terry Eagleton, el autor plantea una teoría acerca de la literatura la cual para poder ser puesta en práctica debe tener un objeto definido, que hasta el momento aparece de manera ambigua cada que se nombra, este es la literatura. Para esto el autor brinda una denominación de lo que en el momento se puede llamar literatura, al respecto él dice: “En caso de que exista algo que pueda denominarse teoría literaria, resulta obvio que hay una cosa que se denomina literatura sobre la cual teoriza. Consiguientemente podemos empezar planteando la cuestión ¿qué es literatura?” (Eagleton, 1988, p. 5)

Una vez se ha aclarado la idea a tratar, se puede comenzar con lo que el autor define como literatura partiendo desde las características básicas, hasta lograr una idea completa sobre el concepto a trabajar. Una de esas características con la que inicia es si la literatura puede definirse solo como una obra de la imaginación, haciendo referencia a todo aquello que normalmente se podría encontrar en textos como la novela, los cuales están compuestos por una historia y personajes no reales pero, así mismo el autor comenta que no solo las obras novelísticas se encuentran calificadas como literatura, sino también cierto número de ensayos y otros escritos.

Seguido a esto, también se expone en el texto que lo actualmente considerado como novela no es igual a lo que antes se veía bajo este nombre, pues si ahora hay una diferencia marcada que indica que la novela es un texto de ficción, dicha marca no existía en el

pasado, ya que dentro del concepto se encontraba todo aquello que fuera escrito sin contar con una distinción clara entre lo que era real, ficticio, noticioso o novelesco. Así, quizá lo que queda para calificar como literatura, en un modo más amplio, podrían ser los textos que cuenten con un carácter “creador” o “imaginativo”; partiendo de esto el autor se pregunta si aquellos textos que hablan de historia, filosofía o ciencias naturales carecen de estos factores.

Visto que uno de los primeros factores que Eagleton propone para definir el concepto de literatura es distinguir entre aquello que es real, ficticio, noticioso o novelesco, claro está sin olvidar que este factor no es suficiente para definirle, es posible ver como desde el inicio del libro-juego que se está tratando en este trabajo, se presenta el factor ficticio y novelesco, tal como se encuentra al inicio de la historia:

Érase una vez... un joven aventurero que soñaba con conseguir los seis Dofus. ¿Pero que tienen de especial esos huevos de dragón? Bueno, digamos que entre la gente muy informada se dice que quien logre reunirlos todos obtendrá un poder más allá de la imaginación... Un tipo de poder que podría salvar al mundo... O destruirlo. Un poder de esa magnitud no debe caer en las manos equivocadas. Vaya problema, más vale que sean las manos de un individuo con buenas intenciones. (Halden, 2015, p.15)

En consecuencia, si no es posible decir que la literatura es solo ficción, el autor expone la idea con la que los formalistas definían dicho concepto, para esto cita a Roman Jakobson, cuando dice que "se violenta organizadamente el lenguaje ordinario", esto para hacer referencia a que lo que se entiende como literatura es todo aquello que se puede decir de modo diferente a como se diría en la cotidianidad, con eso se sobre entiende que si una persona le está recitando poesía a otra en un parque se podría identificar inmediatamente

que hay un carácter literario en ese momento, puesto que las palabras pronunciadas son usadas de un modo elaborado ya sea que se esté leyendo a un autor de renombre, o que quien recita se encuentra en el intento por buscar crear poesía, pues para intentarlo debe asumir como primera medida que haya ciertos parámetros básicos que le indican que no debe hablar o escribir como lo haría en un contexto diario y escueto. Como bien señala Eagleton (1988), “la textura, ritmo y resonancia de las palabras exceden, por decirlo así, su significado — abstraible o bien, expresado en la terminología técnica de los lingüistas, porque no existe proporción entre el significante y el significado.”

Desde esta característica es posible encontrar un ejemplo claro en el que el texto *Dofus 3: Lágrimas Turquesas* cumple la misma, pues si bien se podría calificar como narrativa ficcional también es posible dentro de ella ver el uso del lenguaje de modo diferente, como ejemplo se tiene el siguiente fragmento:

Algunas noches son las que cambian el destino de un héroe. Extendiendo todo su cuerpecito, Strig agita sus alas ululando. Oskar se acerca a la pequeña lechuza. El viejo fantasma levanta su linterna, luego murmura algunas palabras en una lengua que hasta los dioses han olvidado. Strig le responde con gemidos lamentosos. (Halden, 2015, p.16)

En efecto el lenguaje que se puede encontrar es diferente al lenguaje que se usa en un ambiente cotidiano, con expresiones como “el viejo fantasma” o “algunas palabras en una lengua que hasta los dioses han olvidado” igualmente en el final al decir “Strig le responde con gemidos lamentosos”.

Con lo anterior se inicia a hablar sobre los formalistas, quienes fueron un movimiento que, vinculado a las vanguardias que entre los años de 1915 y 1930, se

centraron en buscar una teoría que definiera lo literario dejando aislada la literatura, ya que para ellos esta no debía ser subordinada de otras ciencias, creando así una teoría que estudiaba meramente la forma del texto sin brindar relevancia al contenido. Los grupos más destacados fueron “Círculo Lingüístico de Moscú” y la “Sociedad para el estudio del lenguaje poético de San Petersburgo”, con el lingüista Viktor Shklovsky como uno de los personajes de mayor reconocimiento, seguido con otros formalistas conocidos como Boris Eichenbaum, Roman Jakobson y Grigory Vinokur.

Para que un estudio de la forma en que un texto está escrito sea posible, primero se debe contar con que hay un lenguaje escrito que por un lado se puede desprender del contenido y por otra parte cuenta un carácter universal y estándar, el cual se puede encontrar de la misma manera en cualquier cultura en que se estudie; pero, entonces, deja claro Eagleton, que cuando se habla de un lenguaje normal es necesario hablar de un contexto dentro del cual ese lenguaje es normal, pues bien podría ser que en una cultura lo que se considera normal para otra podría ser vulgar o altamente elaborada, en consecuencia dice que no es posible hablar de un lenguaje normal ya que esa idea sería solo una ilusión.

Con esto es visible que para considerar si un escrito, que tiene una u otras características con ciertos términos, puede ser visto como literatura o no, primero se debe buscar la función que dicho escrito tiene en la sociedad a la cual pertenece. Los formalistas eran conscientes de que el lenguaje, en la medida en que es usado, puede adquirir un carácter poético pero que en la medida en que dicho estilo sea de uso común ya no contará como diferente, por esto es que se debe tener en cuenta la cultura y cómo encaja el texto en ella.

Pero los formalistas se preocuparon por estudiar lo literario, aquellos usos que se encuentran tanto en los textos literarios y en cualquier otro tipo de texto, adicional a esto creían que lo que hacía que un texto fuese literatura o no era la rarefacción con la que contaba o que se podía encontrar al leer sus páginas, pero es claro que esta concepción no es suficiente para definir lo que es no literario pues podríamos encontrar textos escritos con rima y métrica y considerarlos fuera del campo de la poesía, como también es posible encontrar en el campo de lo poético algo que se ha realizado sin las reglas que en algún momento llegaron a calificar la poesía. Con esto se puede entender que alguien que tenga suficiente creatividad puede escribir un texto que no cuente con lo que se puede denominar literatura, pero sí con gran efecto raro o por otra parte tal como se dice en el texto, es que cualquier cosa que se lea con alta imaginación se le agregará ese carácter raro, porque solo sería leer un letrero tal como el ejemplo que se da en el texto Introducción a la teoría literaria, en el cual se lee: “Hay que llevar en brazos a los perros por la escalera mecánica”. Esto hace referencia a un hecho del común, un letrero que se puede encontrar en cualquier centro comercial y que al leerlo con detenimiento e ingenio podría encontrarse que pide que se debe conseguir un can para poder usar la escalera, o que quizá cuando dice perro se refiera a un término peyorativo usado para un grupo social o político y que al decir escalera está indicando un camino descendiente para llegar hasta un castigo esperado por muchas personas. Así, Eagleton sostiene que tal vez la literatura pueda entenderse no solo como lo que la gente hace con lo que está escrito, sino a la interacción que se da entre el texto y quien lo lee pues dependiendo de lo escrito y de lo que se entienda será posible leer una diversidad de mensajes tan amplia como la imaginación del lector.

Desde esta rarefacción es posible ver en la obra un gran número de ejemplos que se pueden prestar para dar cuenta de este punto, pues cuando se habla del mismo se alude inmediatamente a todo el conglomerado de ideas que pueden llegar al instante al pensamiento del lector para dar sentido, ya sea objetivo, lógico u de otro ámbito, a lo leído, así es como en el siguiente párrafo del libro-juego trabajado se encuentra logra evidenciar: “Esta poción es para ti. Strig quiere que la bebas, pero no sé hacia dónde te llevará. A donde vayas, puedo seguirte... pero el Minovillo no podrá. Me temo que sus caminos se separan aquí.” (Halden, 2015, p.16)

En este ejemplo es posible encontrar un mensaje sencillo y el cual gracias al contexto, que brinda el universo de la narración en cuestión, se comprende en un primer momento que se trata de una despedida entre dos compañeros de aventuras, pero si se le agregara el elemento de rarefacción, este mensaje podría contener una gran número de posibles explicaciones, quizá dejando de lado el universo de ficción con el que se propone desde un inicio el abordaje del texto, produciendo sentidos diferentes como que la poción es un veneno y le piden a quien la beba que se suicide y de este modo muera con honor, o quizá que el temor que siente quien narra es por no lograr con éxito la aventura que continua. De otro lado, está la expresión del narrador cuando dice “no sabe a dónde le llevará” ¿se puede tomar literal? o ¿en verdad no tiene ni idea, quizá lo dice solo por decir algo, ya que en realidad no sabe nada?. Con esto, tal como lo dice Eagleton, cualquier texto con un poco de imaginación se podría ver como índice de esa rarefacción, pero por otro lado, no implica que en la literatura no se encuentre este punto como uno de los que califica aquello que se considera como literatura.

Se podría decir que cuando se habla de literatura no se está haciendo una referencia a algo real, que cuando un poeta le habla a una mujer dirigiéndose con nombre propio, no solo está haciendo referencia a ella puntualmente, sino que se está refiriendo a todo el género o quizá al amor en toda su totalidad; entonces la literatura no cuenta con un fin práctico como un panfleto que se leyera en una pared, el cual invita a reunirse para celebrar un evento significativo para una mayoría, o el manual de un televisor nuevo que inmediatamente pide que antes de usar un electrodoméstico se lea éste completo y aplique lo que ahí le indican, que lo que se considera como literatura es un discurso no pragmático refiriéndose a la manera de hablar y no a la realidad de aquello sobre lo cual se habla.

Con esta idea se puede ver cómo en los textos de libro-juego el objetivo, aparte de entretener y contar una historia, de la cual el lector es el protagonista, no se encontraría en la tarea de entregar una información importante para un hecho o un hacer inmediato, tal como un manual para armar un juguete o una mesa, esto es claro desde el siguiente ejemplo tomado del libro-juego “¿Quién será el Héroe? Solamente tú podrás responder esta pregunta. Pues de cierta manera, el héroe, es tu personaje, y un poco de ti mismo: tus decisiones tendrán consecuencias importantes para todo el transcurso de esta aventura.” (Halden, 2015, p.3)

Desde este párrafo con el que se da comienzo al texto, en el cual se le explica al lector que además de leer la historia deberá tomar parte en ella, también le aclaran que es una “aventura” de modo literario, lo que continuará en la obra dejando excluido un uso práctico para el texto aparte de entretener.

Hasta aquí se ha planteado el cómo es posible encasillar lo que se considera como literatura; sin embargo, se encontrarán ejemplos que permiten pensar que no es posible delimitarla desde allí, para esto el autor usa a manera de explicación el “hierbajo”, ya que cuando se habla de este tipo de planta no solo se habla de una especie en particular, se habla de una cantidad de plantas que sin duda alguna la gran mayoría las ven de ese modo, él dice que así mismo es como se puede ver la literatura ya que encierra un gran número de obras que poseen ciertas características, aunque de la misma forma no abarca a todo lo que tenga esas características.

Un ejemplo claro de ello sería William Shakespeare de quien se realizó un estudio, en el cual se determinó como una de sus características el uso de elementos pertenecientes a la vida cotidiana, razón por la cual marcó una diferencia en la literatura de la época. No obstante, esta razón no fue de peso para considerarlo como un escritor relevante dentro de la historia de la literatura sino hasta su muerte, momento en el cual su obra empezó a ser considerada dentro del campo literario gracias a su principal característica, las comparaciones de la vida cotidiana:

A pesar de que es Marlowe quien inaugura la época isabelina en el teatro inglés, es Shakespeare quien alcanza la cúspide de dicha época. Esto podría deberse a que Shakespeare gustaba de sacar comparaciones de la vida cotidiana (tipos sociales, oficios, etc). La naturaleza (sobre todo el reino vegetal y los fenómenos atmosféricos), la vida doméstica y las acciones del cuerpo, los animales y por último, el mundo de los libros (Highet con respecto a un análisis de los símiles y metáforas de Shakespeare. La tradición clásica I). (Spurgeon, 1935)

Con esto, el autor expone que los textos que hoy se consideran como parte del grupo de literatura al momento de escribirlos no fueron pensados de ese modo, pues quizá se escribieron como una obra de historia con otra intención en mente o viceversa, que aquellas que se escribieron como grandes promesas de la literatura y fueron consideradas de ese modo en una época determinada y que en este momento ya no son consideradas como tal. Dejando con esto la idea de que el carácter literario es algo que nace con algunos textos y se le impone a otros. Considerando el libro-juego estudiado, se plantea el siguiente ejemplo: “¡Por los Siete Signos de las Hermanas Siniestras!”. En él se puede evidenciar cómo, en el mundo ficcional presentado en la obra, se establece un sistema de creencias, el cual a su vez refleja una característica de representación de un marco cultural; en este caso, dicho marco cultural vendría a ser el mundo ficcional.

De este modo, se debe tener presente que no implica que cualquier persona diga que uno u otro texto es de carácter literario, no es lo que la gente en general considere como buenos escritos ya que si esto se tomara como válido, no habría algo que se pudiera considerar como mala literatura, de otro lado no hay una calificación general para lo que la gente pueda considerar como buena o mala, sino a aquello que consideran que esta dentro de lo bien escrito y no solo que cumpla con las reglas con las que estaría gramaticalmente escrito de modo correcto, es así como se ve la relevancia con que los juicios de valor tienen mucho que ver con aquello que se juzga como literatura.

Un ejemplo de lo anterior bien podría ser lo que se considera como bien escrito desde la gramática, lo cual es acogido por muchas instituciones en la actualidad:

Muy atenta ella, la lechuza expresa una serie de úlulas quejumbrosas, un verdadero concierto de agudos gemidos que molestan tus oídos. Los niños parecen estar murmurando,

inquietos. Los más jóvenes comienzan a llorar. La mujer de la pañoleta se acerca a la chimenea. Esta tiene la mano y acaricia las alas del pájaro con la punta de sus dedos.
(Halden, 2015, p.242)

Desde este ejemplo se puede dar cuenta de lo que puede considerarse como bien escrito, ya que posee un desglosamiento de ideas adecuado que permite dejar la idea clara para el lector, además de ortografía y coherencia.

Hasta aquí, Eagleton genera una hipótesis, la cual expone que aquello que se considera como literatura, al parecer es una forma de escribir altamente estimada pero ¿entonces se debe abandonar la idea de que es una categoría objetiva en el sentido de que es algo inmutable? Con esto se analiza que no se puede encontrar obras ni tradiciones literarias que sean válidas por sí mismas, sino que cada texto que es considerado de ese modo, está sustentado en aquello que se dijo de él en un momento específico, fundamentado en criterios y fines preestablecidos.

Es así como en cada época se podría entender una obra de modo diferente a como se leería cuando fue escrita, algo parecido sucede con la música, en casos como el siguiente, a Silvio Rodríguez en una entrevista que le realiza Raquel González en el año 2016, le preguntan por la intencionalidad de una de sus canciones, en su respuesta habla de cómo algunas personas dicen que aquello de lo que habla en la canción no es lo que él quería expresar, pero por el contrario, indica el autor, que la interpretación de esa persona no es correcta ya que su intencionalidad era una al momento de escribir la canción y quien está tratando de interpretarla la cambia desde lo que piensa, esto teniendo en cuenta que cada cultura es diferente y que cada persona leerá el contenido desde su propia perspectiva y generará un juicio desde la misma:

A veces yo digo una cosa y tú ves a alguien así como que me perdona la vida, me dice: “No, porque lo que él quiso decir fue tal cosa.” Y yo me río. No, yo no quise decir lo que él dice que yo quise decir, yo quise decir lo que él no quiere que yo diga¹.

De este modo es como cada obra literaria es reescrita por las sociedades que la leen, ya que cada una le dará un valor y un sentido que se ajuste a los criterios preestablecidos hasta el momento; gracias a esto es que en el texto Eagleton considera que lo que se entiende como literatura sufre de inestabilidad, pues está determinado por los juicios de valor que priman en cada época y que en la historia son variables, pero están estrechamente relacionados con las ideologías sociales.

Gracias a esto, en párrafos como el que sigue, se hace una relación con un mito social que se puede identificar en gran parte del mundo, pero el texto lo expone desde su universo y aun así es posible generar distintas explicaciones, dependiendo de quien lo aborde y si adicional se le agrega la rarefacción, se encontrará en esas líneas toda una creencia popular llevada a la ficción y entendida desde cada cultura que lo lea:

Es como si hubieses sido transportado a donde los Duendes que invaden cada invierno los terrenos de Papá Nowel. Bajo los grandes trozos de tela que forman el techo de la choza, hay cientos de juguetes amontonados. Peluches, muñecas de trapo, autómatas, carretas miniatura, juegos de construcción: hay para todos los gustos y edades. (Halden, 2015, p.241)

Estos juicios de valor no se refieren a un gusto personal, a aquello que como ya se ha dicho corresponde a un capricho, pues si así fuera no podría definirse de modo objetivo; por ello, estos deben estar fundamentados en lo que se considera en la época como

¹ (Raquel González. (2016/10/26). Hoy es la víspera de siempre (transcripción). Recuperado de <http://segundacita.blogspot.com.co/2017/10/hoy-es-la-vispera-de-siempre.html>)

adecuado y correspondiente a sus ideales, todo con base en lo que ciertos grupos sociales, que poseen el poder, la potestad de hablar de realizar críticas o juicios e igualmente ser escuchados, determinando desde esto, que es lo que se puede considerar como literatura o no.

Finalmente en el transcurso del texto Eagleton expresa una serie de características que posee lo que él considera como literatura pero no las descarta del todo pues es claro que, como en el ejemplo del hierbajo, lo que se considera dentro de este, cuenta con todo lo anterior, permitiendo así generar una idea sobre lo que el autor considera que es la literatura, siendo esta la compilación de aquello que se considera o no como tal y que desde los juicios de valor los grupos sociales contemplan así, pero además debe tener calidad de escritura, un uso determinado de la lengua, una interacción con el lector y en cierto sentido una abstracción de lo real.

Para terminar, desde la interacción a la cual hace referencia como una característica de lo que se considera como literatura, en el libro-juego se puede encontrar en el siguiente ejemplo:

Bebes el espeso y cremoso líquido con un poco de temor, pero tus dudas desaparecen en el primer sorbo. ¡Está estupendamente delicioso! Un calor agradable irradia todo tu cuerpo. Recuperas todos tus PdV. Agradeces enormemente a Mami Ayuto, y de paso le felicitas por sus talentos de cocinera. ¡Si tu padre te hubiese preparado sopas así de buenas, seguro hubieses crecido mucho más rápido!. (Halden, 2015, p.16)

La aparición de las categorías de estudio desde la perspectiva de Nussbaum, Rosenblatt,
Orihuela, Roda, Feijóo, Gonzáles y Eagleton

Una vez se ha hablado sobre lo que se concibe como literatura, es necesario hablar sobre tres categorías importantes con las que se buscará analizar el libro-juego. Para esto, se considera que las tres categorías básicas que se tendrán en cuenta serán: la imaginación narrativa, la narración interactiva y el plano de la historia. Cada una de estas categorías será expuesta desde lo propuesto en diferentes autores, cada uno centrándose en una categoría pero sin ser ajenos a las demás ideas. Adicional a esto se hablará desde lo que Roda, Feijóo y Gonzáles exponen como juego de roll, perspectiva de los libro-juego y la narrativa aumentada

Para iniciar, se hará referencia a lo que Martha Nussbaum nombra como la imaginación narrativa, para esto ella habla sobre la educación, de la cual se deben beneficiar los estudiantes y de cómo desde su proceso educativo cada uno debe asumirse como un estudiante del mundo más que de un pequeño círculo social, entendiéndose que quienes deben fomentar esta iniciativa son los profesores al enseñar la historia propia, pero también la historia y costumbres de otros grupos sociales que habitan el planeta, ya que de este modo obtendrán un conocimiento suficiente para generar criterios y ampliar las fronteras mentales, o al menos intentarlo.

Adicional a esto, se habla de la empatía que se debe tener para lograr generar interés en los estudiantes, pero de forma general y no solo en la relación estudiantes-profesor, en esta es posible encontrar dicha empatía, pues al momento de abordar un libro el autor debe

de valerse de esta para lograr atrapar al lector y que este último al sentirse interesado en la historia desee continuar leyéndola. En la relación entre escritor y lector se debe generar la empatía necesaria, pues el lector comenzará a ver el mundo que le es ofrecido, lo cual solo logrará si lee empáticamente aquello que el autor ha escrito, que en la misma medida es la perspectiva del mundo que él ofrece y que finalmente, el lector solo verá activa desde los ojos del escritor una vez se logre reconocer con él.

Para dar un ejemplo de esta empatía en el libro-juego se cita el siguiente fragmento, en el cual es posible ver cómo, desde el imaginativo del escritor, el lector experimenta toda una escena de la historia narrada:

Hablas con una voz lenta y serena. Las palabras no son fáciles de pronunciar. Estas deben ser precisas y seguras. El esfuerzo necesario para que estas salgan de tu boca es tanto que se hace doloroso. El sudor comienza a brotar de tu frente. Pierdes 1 PdV. (Halden, 2015, p.50)

En cuanto al juego se hace referencia como aquello que permite una conexión en la cual ambos interesados podrán hacer parte de la creación que se genera entre la curiosidad y la imaginación, sin necesidad de controlar al otro, sino ir creando una historia a partir de lo que entre ambos se decida, evitándole que por parte de alguno de los dos se genere una tensión que derive en estrés por no querer continuar por cierto camino que se ha emprendido y que el otro a impuesto, en caso de que el juego no se dé, pues cuando las dos partes están de acuerdo, cada uno podrá imaginar cómo puede ser la experiencia del otro y desde ahí llegar a un consenso para tomar las decisiones sin llegar a un estado de agobio.

Como ejemplo del juego se puede ver el siguiente párrafo el cual cuenta con las características antes expuestas, pues el escritor presenta unas opciones para el lector y una vez este ha escogido puede continuar, ya sea que acepte o no:

Entonces resulta que estás corto de dinero. Mami Ayuto sin duda podría darte el kama que te hace falta, ¿pero sería un buen ejemplo para los niños? Ella te sugiere un cambio: dale uno de los objetos que posees y, a cambio, ella abrirá tu cofre. Si aceptas, elige uno de los objetos guardados en una casilla de tu inventario y elimínalo. Este objeto puede ser también uno de los objetos guardados en tu cofre. Una vez que hayas cumplido tu parte del acuerdo, Mami Ayuto pasa un kama en los mecanismos que protegen tu cofre. Ya puedes transferir objetos de tu inventario al cofre, y viceversa. Cuando hayas terminado, cierras la cubierta y vuelves a poner el sistema de seguridad. (Halden, 2015, p.241)

Para Nussbaum, el juego adquiere una importancia remarcable en la formación de la ciudadanía democrática, pues para que se dé un pensamiento bajo este sistema es necesario que los ciudadanos se asuman como uno, que piensa y opina, pero que no existe como único y mucho menos que su pensamiento será igual que el del otro. Por esto, gracias al juego se permitirá que se piense en el lugar del otro y tener presentes, al momento de generar una opinión, todas las circunstancias que afectan al otro en su toma de decisiones.

Finalmente para la autora, quien aborda un texto debe estar dispuesto a entrar en un juego, no solo con las líneas escritas, sino con quien las escribió, pues desde el momento en que decide comenzar la lectura está en cierta medida aceptando la perspectiva que el otro ofrece, además quien escribe dicho texto tendrá que generar la empatía que permita la adición del lector al texto, de este modo se plantea la idea de imaginación narrativa compuesta por los dos criterios anteriores, con la cual el lector podrá entender lo que el

escritor está pensando y ponerlo en contexto en el que se desarrolla, para esto Nussbaum dice:

La imaginación narrativa, es decir, la capacidad de pensar cómo sería estar en el lugar de otra persona, de interpretar con inteligencia el relato de esa persona y de entender los sentimientos, los deseos y las expectativas que podría tener esa persona. (Nussbaum, 2010)

Dicha idea toma relevancia en este trabajo en la medida en que para abordar un texto como el libro-juego es necesario que quien lo lea haga uso de esta imaginación narrativa y que, al mismo tiempo, se asuma como personaje principal o protagonista de la historia, logrando de este modo interpretar y comprender lo que puede sentir como protagonista y desde ese estado tomar decisiones y asumir sus consecuencias, al cumplir con lo anterior estará haciendo total uso de la imaginación narrativa.

Continuando con una segunda categoría de análisis, se encuentra relevante hablar de la narrativa interactiva desde lo que Louise M. Rosenblatt explica sobre esta, para lo cual inicia hablando sobre el hecho de que el lenguaje no solo es un conjunto autónomo de signos a sonidos, tal como lo explica, sino que para que entre estos se genere una conexión, se debe contar con el elemento humano que haga eso posible y logre dar un significado a cada palabra, pues este podría variar desde la visión de cada individuo ya que cada uno tiene formas diferentes de comprender cada palabra o enunciado que le es entregado.

Adicional al lenguaje, la autora propone la interacción, la cual se entiende como aquello que se presenta entre dos entidades distintas que al entrar en contacto generan efecto una en la otra, para esto da como ejemplo la máquina que al estar funcionando a

modo de sistema se constituye de varias partes, pero que al final son en conjunto un efecto completo, para esto dice:

El término interacción por lo general ha estado asociado con la noción de entidades predefinidas, separadas, que actúan una sobre la otra. La metáfora subyacente en este caso es la máquina. El término transacción responde a los avances en la filosofía de la ciencia y se usa para designar un proceso en el cual los elementos son aspectos o fases de una situación total. La metáfora subyacente es orgánica, tal como se observa, desde la perspectiva ecológica, a los seres humanos en una relación recíproca con el ambiente natural. (Rosenblatt, 1938)

Con esta interacción también se habla del hecho que un texto no puede ser leído y al mismo tiempo interpretado a través de alguien más, pues es necesario que el lector entre en contacto con el texto y no con la interpretación que otro haya pensado, puesto que la experiencia directa del efecto que causa tanto el texto sobre el lector como el lector sobre el texto, es lo que Rosenblatt define como interacción, y que adicional a esto, como efecto de leer una narración, entra en dicha interacción el universo que el texto expone, el cual será recreado nuevamente, tanto desde lo que el escritor proporciona en cada párrafo como todo el conglomerado de ideas y contexto que el lector adiciona al juego.

Así pues, este conjunto de características obtienen una función bastante significativa en este trabajo, pues desde el concepto de interacción se hace posible acercarse al libro-juego partiendo de lo que Rosenblatt propone, teniendo en cuenta el lenguaje y la interacción, ya que desde estos se verifica cómo la obra afecta al lector en su propio contexto y es, al mismo tiempo, reescrita por el lector quien tendrá que jugar y actuar correspondiente al universo y normas que le rigen.

En el siguiente fragmento, como ejemplo de esta interacción, se puede ver que a causa de una decisión no muy favorable para él, y siguiendo las reglas propuestas por el escritor, dicho lector deberá reiniciar la historia:

Intentas huir pero cualquier resistencia es inútil. El agua comienza a entrar a tus pulmones... cierras los ojos y abandonas todo en el olvido. El pozo del santuario del Aguabrial será tu tumba. Tu aventura se acaba aquí. Si deseas volver a jugar, vuelve a 1. (Halden, 2015, p.35)

En lo que respecta a la narración interactiva, José Luis Orihuela en una de sus investigaciones titulada “Narraciones interactivas”, sin alejarse de lo que ya ha sido dicho por Rosenblatt, expone en primera instancia una explicación de lo que se considera como narración desde tres puntos. El primero: el contenido que se presenta que abarca toda la información que es entregada por el autor por medio de la obra; seguido a esto, el segundo punto hace referencia a la forma como está siendo presentada la obra ya sea capítulos, episodios o en el desarrollo de la historia, pues algunas obras inician contando el final al lector, como por ejemplo “Crónica de una muerte anunciada” de Gabriel García Márquez, quien al inicio del relato escribe en la primer línea “El día en que lo iban a matar, Santiago Nasar se levantó a las 5.30 de la mañana para esperar el buque en que llegaba el obispo.”, con esto su estructura de narración cambia en contraste con otras que solo van dando pequeñas pistas para que el lector fabrique supuestos, pero solo al final le será develada la tan esperada verdad.

La estructura o forma de la narración va de la mano con el contenido y los mundos que el escritor desea exponer en cada uno de sus relatos, en conjunto con estas dos Orihuela anexa el acto de enunciar, al ser necesario que el escritor use de modo óptimo este elemento

para atraer la atención del lector y aun cuando le entrega el final del relato. Dicho lector desea continuar buscando entre la historia, ese algo que lo ha cautivado y desde un inicio se da cuenta que no es simplemente saber que el personaje al final morirá.

Hasta aquí Orihuela expone solo lo que se entiende como narración básica, la cual es posible encontrar en una gran gama de textos, esta narración ofrece una visión lineal para el lector quien es guiado por el narrador por medio de la información y la estructura como está creado el texto, y está en sus manos el control del suspenso o la sorpresa entre otras, pero agrega el elemento de interacción que lo explica como un modelo de comunicación en el que los papeles de emisor- receptor están en constante cambio, teniendo ambos un papel importante en el desarrollo de la obra.

Para dar un ejemplo Orihuela propone un cuadro de comparación entre la narración lineal y la interactiva de la siguiente manera:

CUADRO 1: ELEMENTOS ESENCIALES DE LA NARRATIVA

	Narrativa lineal	Narrativa Interactiva
Contenido	Cerrado	Abierto
Forma	Estática	Variable
Acto	Narrador	Usuario

Orihuela, J. (1997). NARRACIONES INTERACTIVAS: EL FUTURO NOLINEAL DE LOS RELATOS EN LA ERA DIGITAL.

[Grafico]. Recuperado de pdf.

Desde lo que propone Orihuela es posible encontrar en el libro-juego dicha propuesta de narrativa interactiva, pues si bien se plantea como un texto que sumerge al lector en la historia, cumpliendo así con el acto, seguido también con la forma ya que esta es variable y finalmente, con el contenido que se presta para ser interpretado desde una perspectiva abierta, lo cual se puede evidenciar en el siguiente ejemplo:

Strig sobrevuela los árboles pero las ramas forman una bóveda impenetrable. Si eres un Sadida, ve a 46. De lo contrario, ¿cómo planeas llegar al centro del bosquecillo? Decides dejar tus modales de lado y usar el poder del Dofus Púrpura para quemarlo todo. Ve a 158. Intentas hablarle a los árboles para ver si logras convencerlos de dejarte pasar. Ve a 125. Avanzas contorsionándote para escurrirte entre los troncos sin romper las ramas. Ve a 61. (Halden, 2015, p.33)

Por otra parte, cuando se habla sobre la narración interactiva, se ve la necesidad de aclarar el papel de cada uno de los participantes y cada una de sus funciones para extender el alcance de este tipo de narrativa. Teniendo en cuenta estos papeles se presentan cuestionamientos tales como, cuál es el papel que desempeña el narrador y hasta dónde logra crear una obra por si solo o si es el lector quien está creando su propia historia, sin tener influencia por parte del narrador o del escritor, y también se encuentra en este tipo de obras la pregunta sobre cómo se define o se desarrolla el juego de rol, qué papel tiene el lenguaje dentro de las mismas y en qué momento comienza surgir esta narrativa en la historia.

Sobre este punto es importante resaltar que aunque se han realizado estudios sobre la narración interactiva, la mayoría de dichos estudios se centran en el tipo de narración brindada por los medios digitales, tales como computadores o dispositivos móviles como plataformas para su desarrollo, que en palabras Orihuela con respecto a su propio trabajo se entiende como:

La paulatina generalización de los soportes digitales como vehículos dominantes de los relatos contemporáneos ha dado lugar al surgimiento de un nuevo modelo narrativo,

caracterizado por la creciente participación del usuario en el proceso de construcción narrativa. (Orihuela, 1997.)

Las anteriores concepciones del perfil y las funciones del narrador en ficción interactiva y de narrador y lector en hipertextos literarios, han sido estudiadas por el mismo autor. En el caso del estudio desarrollado en “El narrador en ficción interactiva” (2004), se trató de mostrar cómo el narrador de ficción intenta que el lector participe en la narrativa e interactúe con la historia que se está planteando, con lo que se buscaba decir que “La narrativa existe, no como una secuencia, sino como una red de posibilidades que el lector puede activar de muchas maneras distintas.” (Orihuela, 2004, página 4)

Esta investigación hizo énfasis en los universos de ficción que emergen con las tecnologías digitales, entre los hallazgos se destaca que la ficción interactiva no busca eliminar al autor ni al narrador, sino permitir que el lector participe de modo más activo haciendo uso de algunas de las funciones de estos, también que la ficción interactiva propone a modo de desafío lo que hasta el momento se consideraban universos de ficción y cómo se construían y que la narrativa existe, no como una secuencia, sino como una red de posibilidades que el lector puede activar de muchas maneras distintas, “remite a la estructura del volumen circular imaginado por Borges como único procedimiento por el cual un libro podía ser infinito.” (Orihuela, 2004, página 10)

Como siguiente punto, al hablar de libro-juego se hace necesario el definir el tipo de juego que se presenta en él, el cual es posible pensarlo como juego de roll pues este permite que sus lectores o jugadores, se asuman desde la perspectiva de uno de los personajes que el libro les ofrece al inicio del siguiente modo: “Comienza por escoger un marca-páginas que te acompañará durante todo el libro. Hay catorce diferentes: cada uno

representa a un héroe en potencia. Una vez elegido el personaje, prepara lápiz y borrador para apuntar tu hoja de ruta.” Dependiendo del personaje que el lector elija, asimismo será una serie de limitaciones o permisos, que en el caso del texto los llama “poderes especiales” y los plantea de este modo: “Cada uno de los catorce tipos de héroes dispone de un poder especial que puede ser utilizado en combate, al final de un párrafo, y tiene un número de usos limitado. Algunos poderes permiten evitar perder PdV, otros permitirán sanarse.”

De esto se puede ver otro ejemplo en Roda 2010, cuando en su investigación cita a Petersen diciendo que se trabaja el concepto de juego de roll de la siguiente manera:

Los jugadores de La llamada de Cthulhu interpretan el papel de intrépidos investigadores de lo desconocido, que intentan exponer, comprender y quizás destruir los horrores, secretos y misterios de los Mitos de Cthulhu. Se precisa de un moderador de juego llamado „Guardián de los Arcanos“ (o Guardián a secas), cuyo papel es el de crear situaciones para que los personajes se enfrenten a ellas, dentro siempre de las reglas del juego. [...] El deber de los jugadores es el interpretar un personaje dentro de los límites de lo que éstos conocen, y también ellos deben conservar el equilibrio del juego. [...] Jugar dentro de las limitaciones de sus personajes representa un reto a la imaginación de los jugadores, y es precisamente esta situación la que convierte a este juego en un JUEGO DE ROL. Los personajes interpretan cada uno el rol de su personaje, como si sólo este existiera, y esta es la parte más difícil y satisfactoria del juego (Petersen, 1994, 7: citado por Roda, 2010)).

Seguido a esto, Roda (2010) en su trabajo sobre juego de roll, comenta que algunos textos de dicho género ya vienen escritos para lectores que conozcan del tema y de ese modo lograr obviar varias cosas que este tiene de diferente frente al resto de escritos, es así como cita a Laws diciendo que:

¿Qué es un juego de rol? Este libro está dirigido a jugadores de rol experimentados. Si no sabes lo que es jugar al rol, ¿cómo diablos has conseguido una copia de este libro? Si crees que éste es un libro acerca de fenómenos sobrenaturales genuinos y reales, o que enseña a lanzar conjuros o a ser un verdadero vampiro, estás seriamente confundido. Si crees que los juegos de rol pueden ser una forma de entretenimiento interesante pero no pillas del todo el concepto básico, búscalo en Internet o haz que un amigo friki te lo explique. (Laws, 2006: 6 citado por Roda (2010))

Más adelante el mismo Roda explicará de modo bastante claro cómo el concepto de juego de roll se define, lo cual se torna relevante en este trabajo puesto que desde dicha definición es posible encontrar el libro-juego dentro de lo que Roda califica como juego de roll:

Un juego de roll es una actividad lúdica consistente en interpretar uno o varios personajes en un relato; como juego, es libre en su elección y está sometido a reglas, que serán particulares para cada juego de rol en concreto. Como interpretación, consiste en intentar no ser uno mismo, tomando decisiones e intentando actuar como el personaje del mundo de juego. Y como narración es un relato interactivo, en un entorno imaginario, donde se encontrará con otros personajes en diversos escenarios, moviéndose a través de las acciones que determine y los acontecimientos que le ocurran. (Roda 2010).

Roda también habla de los universos de ficción y del lector que vive todo el texto como personaje principal, al situarse como él mismo y recrear dichos escenarios en su imaginario, esto Roda lo expone de la siguiente manera:

Se tiende a un concepto de realidad mental, creada a partir de los retazos de la narración, ya sea de las interacciones de una partida en mesa, de la desubicación de un escenario o

vestuario artificial de un roll en vivo, de un mundo limitado de un videojuego o de la descripción de una partida por escrito. (Roda, 2010).

A propósito de lo expuesto en el libro-juego se identifica lo siguiente, dando cuenta del universo de ficción en el que el lector se encuentra:

Luego de pasar un rato agitado en laberinto de la Isla del Minotauroro, finalmente logras salir. Venciste al maestro del laberinto, y has escapado con el huevo mágico creado por el dragón de fuego Ignemikhal. Además ya eres, desde hace tiempo, el guardián del Dofus Esmeralda; ¡contigo el Dofus Púrpura te dará buen abrigo!. (Halden, 2015, p.15)

Por otra parte, Roda propone una taxonomía de los juegos de roll entre las cuales habla en primer lugar la modalidad en mesa, que se caracteriza por la interacción verbal entre los distintos participantes, en un segundo lugar la modalidad en vivo, la cual define por la utilización del cuerpo y sus recursos expresivos, así como la posibilidad de desplazamiento, en un tercer lugar habla del videojuego de rol, que está condicionado por la interfaz y en un cuarto lugar sitúa el juego de rol por escrito, este se ve condicionado por el lenguaje, para esto dice:

Frente a las posibilidades orales de los dos primeros, éste usa el lenguaje escrito. Al ser de todas las modalidades la que tiene una retroalimentación más lenta, obliga tanto a los árbitros como a los jugadores una emisión de mensajes en las que se enfatizan los detalles de las descripciones, lo que a su vez sirve de estímulo para las aspiraciones narrativas escritas. (Roda, 2010).

Con esta taxonomía Roda permite una idea del tipo de texto frente al cual se sitúa este trabajo, pues el libro juego es presentado como un juego de roll pero sin perder las características literarias de las que ya se han hablado. Continuamente, el autor realiza una

clasificación de los manuales que es posible encontrar en este tipo de juegos, haciendo referencia a que en primera instancia siempre se tratará de tener los manuales en el idioma original, para solucionar cualquier tipo de mal entendido entre jugadores, de este modo también habla de manuales de tipo reglamento, de ambientación, de personajes, de las historias jugables, estos manuales es posible encontrarlos en el libro-juego al inicio del mismo en una presentación a modo de reglas necesarias para el desarrollo de la historia, como ejemplo se encuentra que introduce estos manuales como preguntas y respuestas de la siguiente forma:

¿Podemos llevar todos los objetos que queramos? El número de objetos que el héroe puede llevar es limitado. Esta limitación se representa en un número de casillas del inventario que están en tu hoja de ruta. Al comienzo de la aventura, dispones de 4 casillas libres. Cada objeto ocupa una casilla, así que podrás llevar máximo 4 objetos.” (Halden, 2015, p.5)

En un último paso Roda realiza una clasificación de los mundos posibles que son ofrecidos en los juegos de roll siendo estos situados desde el mundo real, mundo real alterado, mundos de ficción inventados en obras previas, hasta mundos de ficción creados para el juego.

Visto que con Roda y su trabajo del 2010 se ha podido identificar una definición de lo que es un juego de roll y sus características, también se torna relevante el trabajo que realizó Jacobo Feijóo y Asociación “Dédalo” (2015), puesto que desde el mismo realiza un contraste entre lo que fueron los libro-juego en un pasado y lo que en la actualidad se estaba trabajando en torno al mismo género, diciendo así que en un pasado aquello que era notorio en las obras presentadas como libro-juego era la repetición de esquemas, que

poseían una literatura poco elaborada, y un público pequeño al cual era dirigida la obra, impidiendo con esto que el género se diera a conocer y cobrara fama. Por otra parte comenta que en la actualidad del 2015 las obras que están siendo presentadas contienen una maduración de argumentos, que permiten un enriquecimiento y generar mayor interés al expandir los límites del público al que está siendo dirigido el libro juego, concluyendo con que los libro juego están resurgiendo con las nuevas propuestas que se presentan, para esto dice que:

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, no nos cabe duda de que ahora, ciertamente, se está viviendo un verdadero resurgir del libro-juego, propiciado por el acierto de haber sabido adaptarse de una forma tangible a la época actual. (Feijóo, 2015).

Continuando con la idea de la innovación en el campo de la narrativa, se encuentra Antonio J. Gil González, con su trabajo sobre la narrativa aumentada, la cual expone una narrativa diferente que explora nuevos territorios en tanto a lo digital y lo tradicional, al hablar sobre la narrativa aumentada que funciona en ayuda mutua entre el texto y las tecnologías, las cuales permiten una adaptación interactiva entre las obras clásicas y la tecnología, hablando de cómo la literatura cada vez está más impregnada de este tipo de adiciones, como lo dice en el siguiente fragmento:

La literatura, y en particular la novela, se han impregnado plenamente de este intersistema narrativo: instalada de hecho en su centro si consideramos la tradición de la adaptación propiamente dicha, o en su periferia en la actualidad si consideramos, en cambio, la cada vez más frecuente novelización de películas, series de televisión, cómics, videojuegos. (Gil González, 2015).

Para terminar, se hace necesario hablar del contexto en el que gira la interacción entre lector y escritor, ya que el escritor es quien plantea todo el universo en el que gira la historia planteando la serie de significados con los que la obra contará y que aunque en la interacción puedan surgir un gran número de interpretaciones, todas ellas deben estar sujetas a aquello que el autor propone; esto cobra relevancia como una de las categorías a analizar en el libro-juego, ya que en la narrativa ofrece una red de posibilidades, que el lector va tejiendo a medida que avanza por el plano de la historia en el universo de ficción, como personaje principal, que en conjunto con la interacción, el juego y la imaginación, encontrará en todas las posibilidades una serie de señales que le irán guiando por la narración interactiva y que en esa misma medida permitirá dar cuenta de cómo van surgiendo las denominaciones desde las cuales Eagleton propone que se define lo literario.

Capítulo 3

Categorías de estudio en la obra “Las lágrimas turquesas” del autor Halden

Teniendo presente lo que Terry Eagleton denomina como literatura, se identifican las categorías de análisis A, B y C relacionadas a continuación:

A- Imaginación interactiva

B- Narración interactiva

C- Universo de ficción

Estas categorías en una visión macro, las cuales están definidas por cinco micro categorías que con la ayuda de teóricos como Nussbaum, Rosenblatt y Orihuela, permiten un acercamiento y en la misma medida un análisis del librojuego, definiéndolas de la siguiente manera:

1. Lector como personaje principal
2. Interacción
3. Plano de la historia
4. Narración arbórea

5. Texto como un manual

Antes de identificar las categorías, es necesario hablar sobre el texto instructivo que se presenta al inicio de la obra y desde el cual es posible plantear todo el universo ficcional en torno al cual girará la narración, pues desde este “capítulo cero” también será posible identificar algunas de las categorías que serán expuestas en este capítulo.

Titulo cero: reglas

- 1- ¿Quién será el Héroe? Solamente tú podrás responder esta pregunta. Pues de cierta manera, el héroe, es tu personaje, y un poco de ti mismo: tus decisiones tendrán consecuencias importantes para todo el transcurso de esta aventura.
- 2- Elige una entre las catorce clases disponibles para comenzar tu aventura.
- 3- Poco después del comienzo de tu aventura, tu personaje recibirá unas pociones de Ayuto. Al beber una de estas pociones, el héroe será transportado instantáneamente al taller de los Niños Perdidos.
- 4- (No aplica)
- 5- Cuando decidas beber una poción, deja anotada la página que llevabas y luego vuelve al primer párrafo del capítulo del Taller de los Niños Perdidos que corresponde al número 261.

(Introducción) El mundo de los doce

- 1- Así es, eres tú de quien estamos hablando.
- 2- Consigues ponerte a salvo, pero el guardia mecánico no ha terminado contigo...
Este avanza haciendo girar sus grandes mazas de arma a toda velocidad. Una de las cajas vuela en pedazos tras los impactos de las bolas de acero. Te proteges la

cara instintivamente; unos pedazos acerados se clavan en tu brazo. Pierdes 1 PdV.

- 3- Un joven aventurero que soñaba con conseguir los seis Dofus. ¿Pero qué tienen de especial esos huevos de dragón? Bueno, digamos que entre la gente muy informada se dice que quien logre reunirlos todos obtendrá un poder más allá de la imaginación... Un tipo de poder que podría salvar al mundo... O destruirlo.
- 4- Abres el frasco. Strig se eleva y se posa sobre tu hombro. Bebes el contenido del recipiente sin perder un instante. Ve a 176. Te tomas el tiempo de despedirte de Gavroch. Ve a 99.
- 5- Marca esta página para poder regresar luego, ve a 261. Cuando hayas terminado tu visita, sales de la choza y te diriges a 93.

En este apartado del texto, la categoría *lector como personaje principal* se puede evidenciar en el uso de la segunda persona del singular para situar al lector como personaje principal de la obra, porque no está haciendo alusión a un personaje planteado dentro de la misma obra, sino que se dan las características con las cuales deberá cumplir el lector para ser el personaje principal. La interacción surge en el momento en el que luego de escoger entre dos decisiones, esconderse o pelear, la narración dice al personaje las consecuencias que conllevan su decisión y que debe asumir. El plano de la historia se evidencia en el momento en el cual se contextualiza al lector con las características históricas que posee el relato. Por otro lado, la narración arbórea se presenta cuando se bifurca la historia y se debe decidir cuál camino tomar; decisión que afectará todo el desarrollo de la historia. El

texto como manual se ve de manera clara cuando se indica cómo proceder en determinado momento.

Título dos: el taller de los niños perdidos (comodín)

- 1- Acabas de entrar a otro mundo... Tienes la impresión de haber regresado unos cuantos años, a la época en la que solo eras un joven aventurero en pantaloncillos. ¡Bienvenido al taller de los Niños Perdidos!.
- 2- Si quieres jugar a los dardos e intentar ganar algunas kamas, ve a 287. Si quieres ver los artículos vendidos por Broquita, las manitas, ve a 293. Si quieres hablar con Mami Ayuto, sanar tus heridas o acceder a tu cofre, ve a 299. Y finalmente, si quieres que Clothurd te hable sobre sus visiones, ve a 285.
- 3- Es como si hubieses sido transportado a donde los Duendes que invaden cada invierno los terrenos de Papá Nowel. Bajo los grandes trozos de tela que forman el techo de la choza, hay cientos de juguetes amontonados. Peluches, muñecas de trapo, autómatas, carretas miniatura, juegos de construcción: hay para todos los gustos y edades.----- Bolgrot, un dragón muerto desde hace siglos.
- 4- ¿Por dónde comenzarás? Decides enfrentar al guardián de la primera llave: el temible Dragocerdo. Ve a 256. Prefieres primero visitar al Roble Blando para tomar de este la segunda llave. Ve a 234. Según tú, lo más importante es encontrar las marcas de bruja. Puedes partir en búsqueda de la marca de Badmorva: en ese caso ve a 4. Si te parece más acertado ir primero por la marca de Meriana, ve a 83.
- 5- Deberás combatir a los antiguos guardianes del Dofus Turquesa, el Roble Blando y el Dragocerdo, para conseguir las llaves de la caverna de Aguabrial.

Este capítulo se puede asumir como un comodín, ya que es el espacio en el que se puede escoger el orden con el que se dividirá la historia. La aparición de la categoría de lector como personaje principal se evidencia de nuevo en el uso de la segunda persona del singular además, se puede ver el uso de la analepsis para situar al personaje en un momento específico. En este caso, la interacción se presenta de un modo diferente, ya que ahora el personaje tendrá que intervenir en diferentes lugares para finalmente regresar al punto de partida. El plano de la historia permite situar al personaje en un lugar determinado, cuyas características se pueden comparar con otro lugar presentado en la misma obra. La narración arbórea se evidencia nuevamente en la variedad de opciones que se le presentan al personaje principal, con las que se pueden ver las ramificaciones que posee la obra. El texto como manual, en este capítulo, se evidencia en la medida en la que se anuncian los requisitos necesarios para desarrollar la historia y concluirla.

Título tres: La marca de Meriana

- 1- ¡Hoy, ella te necesita desesperadamente y el momento ha llegado para probar que ella no se equivocó respecto a ti!.
- 2- Puedes llevar la escoba contigo. El objeto ocupa una casilla de tu inventario, para ello debes tener una casilla libre en tu inventario.
- 3- Ya crees sentir el olor característico del pantano, ese lugar tan particular que te ha costado tiempo apreciar.
- 4- ...levantas la trampilla y descienes al subsuelo. Ve a 247.

...abres el baúl y los cofres en los que Meriana almacenaba habitualmente sus objetos mágicos. Ve a 7.

...registras el armario de pociones. Ve a 108.

...examinas los estantes. Ve a 153.

...registras los libros. Ve a 97.

5- Debes encontrar la marca de Meriana. Según Mami Ayuto, se trata de un símbolo esotérico grabado en un pedazo de madera. Para comenzar tus investigaciones, ve a 228.

Nuevamente, la primera categoría se presenta en el momento en el que se hace alusión directa al lector como personaje principal, descartando que la historia se narre de manera impersonal para lo cual se haría uso de la tercera persona y no de la segunda, puesto que la última implica que el narrador-personaje tenga poder sobre el desarrollo de la historia. La interacción se da justo cuando el texto realiza una oferta que el personaje puede aceptar; sin embargo, también puede decidir no aceptarlo a pesar de que con cualquier decisión tomada la historia se verá afectada. El plano de la historia surge en la medida en que al describir el olor de cierto lugar, ubica al lector en un ambiente específico. La narración arbórea se presenta porque permite escoger en qué lugar buscar el objeto necesario para continuar la historia, teniendo cada decisión trampas en las cuales se puede restar vida e incluso, finalizar la historia con la muerte del personaje, lo que implica reiniciarla. El texto como manual puede apreciarse, ya que indican el objetivo a cumplir en

este título y en dónde iniciar, porque de no realizarse tal cual lo ordena el texto la historia perdería su finalidad.

Título cuatro: La marca de Badmora

- 1- Decides lanzar un contraataque: ¡esos espíritus comprenderán que no les tienes miedo!.
- 2- No consigues respirar... Pierdes otros 2 PdV./ ¿Aún no has sucumbido? Eres muy perseverante definitivamente...
- 3- ¡En rumbo hacia la isla de Frigost! Te aconsejo cubrirte bien, porque allá es un invierno eterno.
- 4- Si aún no posees la marca de Meriana, puedes girar las velas hacia los pantanos nauseabundos, ve a 83. ¿Prefieres ir en búsqueda de las llaves de la cueva de Aguabrial? Ve a 256 para la primera llave escondida en el Antro del Dragocerdo. Ve a 234 para la segunda llave que se encuentra en la guarida del Roble Blando. Si a tienes las dos llaves, a es hora de utilizarlas... ve a 252. Finalmente, si ya hablaste con Aguabrial y si encontraste todas las marcas de brujas, es hora de ir por el consejo de Mami Ayuto. Ve a 16.
- 5- -----

De nuevo, el lector es posicionado como personaje principal dejando ver que otros personajes de la historia también lo reconocen como ícono principal de la narración. La interacción puede verse de manera clara cuando a causa de las decisiones tomadas, entre ellas el camino, el personaje se está ahogando y se le restan dos puntos de vida. Además, el

hecho de realizar una pregunta retórica, deja ver que el escritor reconoce al lector como personaje principal del cual se esperan determinadas acciones.

En el plano de la historia puede observarse cómo el escritor le da una idea al lector acerca del tipo del paisaje y clima al cual se dirigen, generando de este modo un ambiente específico en el que continuará el desarrollo de la narración. La narración arbórea se percibe cuando se regresa al punto en el que cual se escoge el escenario a continuar la historia. Finalmente, la categoría del texto como manual no se presenta en este título, puesto que en él no se evidencian órdenes dirigidas al lector-personaje.

Título cinco: La cueva del dragocerdo

1- Girle te confirma que es el único acceso al Antro del Dragocerdo. Esta te desea buena suerte y espera volverte a ver pronto... en lo posible en una sola pieza.

Pasa rápidamente las páginas de este libro, luego detente en alguna al azar.

Mira el último dígito del número de la página de la derecha.

Si el dígito es 1 o 3, ve a 122.

Si el dígito es 5, 7 o 9, continúa tu lectura”.

Pasa rápidamente las páginas de este libro, luego detente en alguna al azar.

Mira el último dígito del número de la página de la derecha.

Si el dígito es 1, 3 o 5, la próxima herida disminuirá en 1 punto.

Si el dígito es 7 o 9, la próxima herida que sufrirás será anulada.

Tu aventura seguramente toca fondo... ¿pero será posible que aún te quede un aliento de vida? Si es así, sigue tu lectura.

2- La isla sobre la cual están construidas algunas casas abandonadas.

3- Te colocas en la baldosa número 3. Ve a 143.

Te colocas en la baldosa número 4. Ve a 33.

Te colocas en la baldosa número 5. Ve a 218.

Te colocas en la baldosa número 6. Ve a 193.

Te colocas en la baldosa número 10. Ve a 180.

Te colocas en la baldosa número 11. Ve a 253.

Te colocas en la baldosa número 16. Ve a 225.

Te colocas en la baldosa número 21. Ve a 138.

Te colocas en la baldosa número 22. Ve a 76.

Te colocas en la baldosa número 25. Ve a 63”.

4- (No aplica)

Aquí, vuelve a verse el reconocimiento del lector-personaje como ícono importante de la narración frente a otros personajes de la misma. Igualmente, la interacción se da en la medida en que el texto ofrece una dinámica en la cual se decide el desarrollo de una batalla, de la cual es partícipe el lector-personaje, mostrando una vez más la importancia que tiene en el texto la participación directa del lector como personaje principal. En el plano de la historia nuevamente se ve la ambientación de un lugar conocido por los personajes de la historia, en la cual participa el lector. La narración arbórea depende esta vez del espacio que escoja, ya que en esta ocasión el desarrollo se ve condicionado por una decisión; desde el ejemplo seleccionado, se puede observar que el libro es un laberinto.

Capítulo seis: El claro del robleblando

- 1- Ante el paisaje que vislumbra tus ojos, te llegan pensamientos de la nada. Temes un poco sobre tu encuentro con Aguabrial. A pesar de que eres un guardián de dos Dofus, nunca te has topado con un Dragón Primordial.
- 2- Tienes dificultad para respirar, como unas ramas invisibles te ataran el pecho. Pierdes 1 PdV.
- 3- Llegas ante los restos de una barrera que delimita la entrada al bosque.
- 4- Llegas ante los restos de una barrera que delimita la entrada al bosque.

Buscas los vestigios del antiguo camino. Ve a 165. Confiando en tu sentido de orientación, te abres paso entre los árboles en dirección al oeste. Ve a 8.
- 5- Puedes utilizar tu poder mágico al final de cada párrafo, y durante todo el combate. Como recordatorio, gracias al Dofus Púrpura, el número de usos de tu poder por la aventura (el valor indicado en el marca-páginas que representa a tu

personaje) aumenta en 1. Si estás armado con el bastón del Roble Blando, ten en cuenta que su poder no funciona en este lugar: no recuperarás ningún PdV al comienzo de este combate.

El lector como personaje principal se evidencia una vez más con el uso de la segunda persona. Además, en el inicio se sitúa al personaje dentro de un paisaje y se habla del temor que debería tener el lector-personaje en esa situación. La interacción se muestra gracias a una decisión tomada la cual hace que la narrativa afecte directamente al lector, restándole un punto de vida lo que implica una reducción en las opciones. El plano de la historia muestra un lugar en el que continuará la historia de este título. La narración arbórea ofrece caminos los cuales conducen a otros lugares, con consecuencias diferentes. El texto como manual en este caso brinda la posibilidad de elegir entre diferentes opciones existentes antes de un combate.

Título siete: 7.1 La caverna de Aguabrial (el santuario)

1. Le muestras las dos llaves a Girle: estás listo para darle una visita al dragón de agua.
2. ¡De repente, algo te toma el antebrazo y te hace caer al pozo! Pero qué baño más brutal. Te quedas algo corto de respiración. El frío paraliza tus músculos. Un dolor agudo crispa tus mandíbulas. Pierdes 2 PdV.
3. El transportador sobrevuela una playa de arena blanca. Una construcción de color turquesa se eleva en medio de unas palmeras. Sus muros están incrustados de conchas marinas.

4. – Decides arriesgar el todo por el todo: simulas estar inconsciente. La sirena deja de sujetarte... ¡es ahora o nunca!

Te ayudas con tus dos piernas para propulsarte en el túnel de corales. Ve a 163.

Nadas vigorosamente hacia el túnel repleto de densas algas. Ve a 25.

Intentas regresar a la superficie. Ve a 126.
5. (No aplica)

Título siete: 7.2: La caverna de Aguabrial (el dragón primordial)

1. –Dudas sobre el protocolo a realizar... ¿debes arrodillarte en señal de respeto o mantener de pie como si se tratase de un héroe tras una noble misión? Mientras te preguntas en silencio, el maestro del lugar apunta hacia ti un largo dedo con una afilada garra. Se dirige a ti con una voz profunda y fluctuante.
2. – -Aquí tienes el arma que te permitirá cortar ese enlace. Úsala en el momento adecuado y conseguirás la victoria. De lo contrario... bueno, tendríamos que encontrar otra situación pero ya no será tu problema, ¿verdad?- La lágrima se hizo tan dura como un diamante. La guardas cautelosamente en tu mochila. El objeto no ocupa lugar en tu inventario.
3. – Extendiendo sus alas con curvas ondulantes, Aguabrial se posa sobre la roca en medio de la cueva. Revestido de grandes velos de agua cristalina, el dragón te permite ver todo su tamaño; sus ojos de un rojo brillante contrastan con las escamas azules que cubren su cuerpo filiforme.
4. – Atacas al dragón para mostrarle tu fuerza y tu valentía. Ve a 202.

Confiesas que necesitas de su ayuda para vencer a la Bruja de los mares. Ve a 55.

5. (No aplica)

En este caso, el lector como personaje se ve la alusión directa a aquello que se supone el personaje está pensando en ese momento, dejando entrever nuevamente la importante posición que ocupa el lector. La interacción aquí permite al lector sumergirse por completo en la historia, ya que se realizan descripciones detalladas de aquello que hace de ese momento algo importante para la historia. El plano de la historia permite, nuevamente, situar al personaje en un lugar determinado, brindando para ello características que llevan al lector a ubicarse perfectamente. La narración arbórea presenta diferentes opciones y todas ellas conducen a otras posibilidades de desarrollo de la historia. El texto como manual no se evidencia en este caso, puesto que sólo se presentan posibilidades y no obligaciones como tal.

Título ocho: El peñasco de los sacrificios

1. – Cuando aterrizas en la piedra dura que conforma el suelo del islote, descubres infinidad de huesos: seguramente la mayoría de los que vinieron aquí nunca salieron.
2. – Unas ráfagas de viento te hacen balancearte sobre el vacío. Tiritas del frío. Pierdes 1 PdV.
3. – Estás al pie de un gran monolito negro que apunta hacia cielo tormentoso. Una bruma oculta la cima de este. Al darle la vuelta a la columna rocosa en búsqueda de un camino para entrar, la lluvia comienza a caer.

4. – Unos rayos rasgan las nubes, iluminando la inmóvil silueta de una vieja mujer de cabellera roja. ¡Meriana! Strig vuela hacia su maestra lanzando unos gritos desesperados. Corres hacia la hechicera e intentas liberarla. Ve a 128. Te mantienes a distancia pensando en una posible trampa. ¡Llamas a Meriana por su nombre: si está consciente podría advertirte si hay algún peligro! Ve a 15.
5. –(No aplica)

El lector como personaje se evidencia en la medida en la que ahora se reconoce la existencia de otros personajes que intentaron también llegar al lugar al cual se dirige ahora el lector-personaje. La interacción se presenta cuando el narrador permite ver al lector-personaje que incluso las acciones que él no decide llevar a cabo, conllevan consecuencias para el desarrollo de la narración. El plano de la historia caracteriza nuevamente el lugar en el cual se encuentra el personaje, añadiendo además el clima que acontece. La narración arbórea presenta opciones diferentes que guiarán la historia en dos caminos que al final desembocarán en el mismo hilo de la historia, siendo uno más peligroso que el otro.

Título nueve: El torbellino

1. – Inspiras profundamente, haces una rápida oración a todos los dioses que conoces... y luego te sumerges en el torbellino.
2. – El dragón espectral demuestra su mal humor respondiendo con un golpe de sus garras. Esquivar un ataque tan rápido como un rayo es totalmente imposible, sobre todo cuando no hay un suelo en el que puedas hacer acrobacias evasivas. Pierdes 2 PdV.

3. – El rugir de las aguas es reemplazado por un absoluto silencio. Te encuentras en la oscuridad, tembloroso por un viento helado. El aire es húmedo pero el olor a sal desapareció por completo. Dejas de caer. Tienes la impresión de flotar en la nada... luego distingues un resplandor pálido como la Muerte.
4. (No aplica)
5. – Pasa a la siguiente página para contemplar a Bolgrot.

En este caso, el lector como personaje principal toma la decisión de saltar al torbellino y el lector narra los hechos que acontecieron al lector-personaje como consecuencia. La interacción se muestra en la medida en que el lector al intentar hacer algo dentro de la narración ve reducidas las posibilidades para continuar, puesto que pierde puntos de vida cosa que afecta tanto al lector, como al hilo de la historia. El plano de la historia pone en contexto y cuenta todas las características que se tienen en el momento de realizar la escena, tales como el olor, la oscuridad, el viento y la humedad.

Para terminar, se debe aclarar que este título no posee narración arbórea, ya que es el capítulo final. Aun así, se presentan opciones para decidir en caso de que el lector-personaje logre sobrevivir o muera, esto es algo que se podría relacionar más con la interacción. Igualmente, el texto como manual indica explícitamente la acción a continuar, la cual no da espacio para ser cuestionada.

Secuencia Didáctica

Considerando el estudio de la literatura como parte fundamental del quehacer docente y sumando a esto la necesidad de realizar propuestas renovadoras en el campo de la didáctica, surge la idea de crear una secuencia didáctica cuya base sea la interacción entre el texto y el lector. Para ello, se presentará la forma en que dicha secuencia didáctica pueda ser implementada en un aula de clase, permitiendo con ella el desarrollo de competencias tales como la comprensión y producción de textos narrativos. Igualmente, debe tenerse presente la necesidad que surge en el aula en cuanto a la generación de interés en los estudiantes a la hora de abordar temas teóricos como lo son las tipologías textuales.

Pensando en lo anterior, surge una propuesta con la cual se busca presentar el libro-juego a los estudiantes como dinámica para trabajar y dar cuenta de un tipo de texto narrativo que se nutre con la interacción del lector, quien ya no será pasivo sino activo en la medida en que cambiará totalmente la forma de abordar la lectura, al plantearse como personaje principal de la historia que tendrá en sus manos y de la cual solo él será responsable de cómo termine; es decir, el papel del estudiante frente al texto será ahora interactivo, por lo que se espera haya mayor interés en él, puesto que se verá en la obligación de tomar decisiones con respecto al rumbo de la historia si quiere que esta se desarrolle.

Asimismo, una vez se concluya con esta secuencia didáctica, se espera haber alcanzado los siguientes objetivos: lograr una comprensión y también un ejercicio de producción de texto narrativo por parte de los estudiantes. Seguido a esto, otro de los objetivos que se busca alcanzar es el generar interés, por parte de los estudiantes y los

profesores, en nuevas tipologías de narración, tales como la narrativa interactiva, la narrativa aumentada, —esta última tratada por Antonio J. Gil González en su trabajo del 2015 (incluso desde la oralidad)—, con las cuales se permita una visión del mundo actual, que gire en torno a un contexto en el que los jóvenes se desenvuelvan de un modo más confortable para ellos, ya que si bien hay que tener presente la teoría, también es importante saber cómo aproximarla al aula de clases poniendo en práctica la empatía a la que Martha Nussbaum hace referencia para tratar de ver y comprender al otro, la cual se busca desarrollar como un objetivo más de esta secuencia didáctica, puesto que se torna importante no solo en el ámbito escolar sino también en un plano general, ya que desde la educación se está produciendo una conciencia social para ciudadanos de mundo que deben tener presente tanto la historia como las culturas lejanas o ajenas, pues se están formando para llegar a habitar el mundo de manera tal que no existan más divisiones que las geográficas. De este modo, una vez se alcance la inclusión de dicha empatía se logrará que cada uno la tenga presente y la lleve a la práctica en el diario vivir.

A continuación, se presenta el diseño de la propuesta didáctica que posibilita dar cuenta de algunos conceptos que permiten al libro-juego situarse en el campo de la literatura y de la enseñanza:

1. Diseño

Encabezado

Grado: En un principio, la secuencia didáctica está propuesta para ser trabajada en un grado once. Sin embargo y atendiendo a su característica interactiva y dinámica, puede

ser llevar a otros grados teniendo en cuenta las adecuaciones que deben ser realizadas en caso de considerarlas oportunas.

Objetivos:

- Desarrollar comprensión lectora
- Producción de texto narrativo
- Generar interés en nuevas tipologías de narración

Estándares:

- Producción textual
- Comprensión e interpretación textual
- Literatura

DBA:

- Evalúa y toma postura frente a aspectos puntuales de obras de la literatura
- Lee obras literarias completas y fragmentos de la literatura, regional, nacional y universal
- Establece relaciones entre obras literarias y otras manifestaciones artísticas

Sesión 1

Actividades de inicio:

- Inicialmente se debe realizar un diagnóstico para verificar los conocimientos previos del grupo en el que se implementará la secuencia.

Actividades de desarrollo:

- El diagnóstico será realizado de forma oral, a modo de diálogo entre estudiantes y profesor buscando la mayor exposición sobre tipologías textuales.

Actividades de cierre:

- Abrir un espacio en el que se dará respuesta en lo posible a preguntas sobre los temas tratados.

Sesión 2

Actividades de inicio:

- Hablar sobre los diferentes tipos de texto que se pueden encontrar en el campo de la literatura.

Actividades de desarrollo:

- Socializar la teoría sobre tipología textual buscando exponer el tema con la mayor claridad posible.

Actividades de cierre:

- De forma oral pedir ejemplos de textos y que cada uno lo relacione con una tipología.

Evaluación:

- No se realiza evaluación explícita, ya que esta sesión es posible ser evaluada desde la actividad de cierre.

Recursos:

- Texto guía de tipología textual.
- Textos de literatura que posibiliten la actividad.

Sesión 3

Actividades de inicio:

- Retomar el tema que se trabajó en la sesión anterior, haciendo alusión a las características de los mismos

Actividades de desarrollo:

- Exponer uno de los textos pertinentes al desarrollo de la secuencia didáctica, iniciando con el texto narrativo.
- Realizar lecturas que sirvan para ejemplificar el tipo de texto expuesto.

Actividades de cierre:

- Abrir un espacio en el que se solucionarán preguntas sobre los temas tratados.

Evaluación:

- Realizar un pequeño escrito en el que los estudiantes den cuenta de la teoría tratada en la sesión, contando con la estructura, personajes, espacios y tipo de narración.

Recursos:

- Texto guía sobre tipología textual, texto narrativo.
- Textos que sirvan como ejemplo para exponer los diferentes tipos de narración.
- Hojas en blanco.

Sesión 4

Actividades de inicio:

- Refuerzo sobre teoría de tipología textual desde las falencias que se hayan podido encontrar en los escritos realizados por los estudiantes en sesiones anteriores,

Actividades de desarrollo:

- Exponer uno de los textos pertinentes al desarrollo de la secuencia didáctica, continuando con el texto instructivo.

Actividades de cierre:

- Realizar lecturas que sirvan para ejemplificar el tipo de texto expuesto.

Evaluación:

- A modo de evaluar lo expuesto se realizará un conversatorio corto en el que se logre aclarar y dar cuenta de la apropiación de la teoría de texto instructivo

Recursos:

- Guía de texto instructivo.

- Textos que permitan identificar las características del texto instructivo.

Sesión 5

Actividades de inicio:

- Exponer y relacionar la interacción con la literatura.

Actividades de desarrollo:

- Introducción del texto interactivo y sus principales características

Actividades de cierre:

- Socializar a modo de comparación las diferencias y similitudes de los tipos de texto trabajados la sesión anterior y el interactivo.

Evaluación:

- Realizar con un texto corto de narrativa interactiva el cual cuente con las características del mismo.

Recursos:

- Guía texto interactivo.

Sesión 6

Actividades de inicio:

- Se dará a conocer el libro-juego y sus características

Actividades de desarrollo:

- A modo de actividad escrita, cada estudiante leerá un párrafo del libro-juego “*Dofus lágrimas turquesa*” e identificarán en cada uno las características con las que cuenta cada texto.

Actividades de cierre:

- Se realizará una socialización de las características del texto interactivo encontradas en los párrafos leídos.

Evaluación:

- Se socializará cada escrito, resaltando los puntos que responden a la pregunta realizada.

Sesión 7

Actividades de inicio:

- Con la actividad de la sesión anterior se presentarán todas las características que representan el texto interactivo.

Actividades de desarrollo:

- Repartir cada título del libro en grupos de estudiantes.
- De cada grupo saldrá un estudiante a hablar sobre el título que se le asigne

Actividades de cierre:

- Concluir haciendo un llamado a modo de tarea de leer los títulos asignados.

Evaluación:

- Se evaluará el trabajo realizado en cada exposición.

Recursos:

- Libro-juego “*Dofus lágrimas turquesa*”

Sesión 8

Actividades de inicio:

- Realizar un sondeo de la tarea propuesta en la sesión anterior.

Actividades de desarrollo:

- Desde los títulos asignados a cada grupo se inicia una actividad de producción textual en la que den cuenta de las teorías tratadas hasta el momento, realizando un texto introductorio de tipo instructivo y un texto cuyo cuerpo sea de tipo interactivo y que tenga relación con la obra, ya sea generando un final alternativo o una nueva rama de la historia.

Actividades de cierre:

- Lectura de algunos textos creados por los estudiantes.

Evaluación:

- Se evaluará desde los textos recogidos.

Recursos:

- Fotocopias del libro-juego "*Dofus lágrimas turquesa*".

Evaluación

Teniendo en cuenta que en cada sesión se lleva a cabo una evaluación continua, puesto que se hace necesaria en el campo educativo una constante verificación de la aprehensión del conocimiento por parte de los estudiantes. Por ello, en cada sesión se realiza una actividad de finalización, la cual cuenta como evaluación y está vista para verificar el contenido asimilado por los estudiantes, como también para analizar si la metodología y las didácticas implementadas por parte del docente están siendo efectivas en la mediación de los contenidos y los estudiantes, y de este modo realizar las modificaciones correspondientes a la secuencia didáctica. Es así como en cada sesión, en la cual se realice la exposición de un tema se realizará igualmente una evaluación general de la sesión, tal como se expone en los siguientes ejemplos dados para cada una, considerando la secuencia didáctica ya presentada.

Sesión 1

En esta sesión no se realiza actividad de evaluación, ya que lo que se busca es realizar un diagnóstico para verificar los conocimientos previos del grupo en el que se implementará la secuencia.

Sesión 2

No se realiza evaluación explícita, ya que esta sesión es posible ser evaluada desde la actividad de cierre.

Sesión 3

Realizar un pequeño escrito en el que los estudiantes den cuenta de la teoría tratada en la sesión, contando con la estructura, personajes, espacios y tipo de narración.

Sesión 4

A modo de evaluar lo expuesto se realizará un conversatorio corto en el que se logre aclarar y dar cuenta de la apropiación de la teoría de texto instructivo

Sesión 5

Realizar con un texto corto de narrativa interactiva el cual cuente con las características del mismo.

Sesión 6

Se socializará cada escrito, resaltando los puntos que responden a la pregunta realizada.

Sesión 7

Se evaluará el trabajo realizado en cada exposición.

Sesión 8

Se evaluará desde los textos recogidos.

Conclusiones

En la necesidad de innovar en el campo de la literatura, las características y aquellas obras que pueden considerarse dentro de lo que se puede definir como tal, también es necesario para los futuros licenciados de español y literatura una herramienta con la cual se pueda aproximar la teoría a las aulas. Es por esto que una obra que cuente con el estilo del libro-juego es apropiada tanto para la investigación teórica como para la aplicación didáctica pues, considerando ambas herramientas es posible ampliar el campo de lo que se reconoce como literatura, teniendo presente lo que Terry Eagleton expone y también cómo esta afirmación es apoyada desde aquello que otros investigadores han logrado en sus respectivos ejercicios, en los cuales se apoya esta investigación.

Recapitulando, en lo que se ha podido ver desde Terry Eagleton, tanto las características como el uso de la lengua en una obra de imaginación que cuenta con los estudios que los formalistas realizaron, incluyendo la interacción entre la obra y el lector, la cual no tiene un fin práctico inmediato, que cuenta con una forma de leer las obras y que también está fundamentado en los juicios de valor que se presentan frente a lo que es leído; desde estas características se puede realizar una descripción de lo que este autor considera como literatura y desde la cual ha sido posible hablar del libro juego “Dofus, lágrimas turquesas”, como obra literaria.

De este modo, fue posible realizar una búsqueda de las principales características, expuestas por este autor, identificando en el libro-juego los ejemplos claros y contrastados con la teoría, desde los cuales se logra una idea de los otros tipos de texto que se pueden

encontrar en la contemporaneidad y desde los cuales se pueden trabajar diferentes temas, como los que aquí sobresalen, tales como la educación y la concepción de la literatura.

Adicional a esto, también se ha visto aquello que Martha Nussbaum aporta desde la importancia que tiene comprender a otras culturas, con la empatía a través de las artes y humanidades, que cuentan con el juego como una característica importante en conjunto con la imaginación narrativa, para lograr entenderse entre sí al ponerse en los zapatos del otro; características que validan la puesta en escena del libro-juego, ya que este exige que quien lo lee se sumerja en el mundo que le es ofrecido. Adicional a esto, se hizo necesario hablar de las relaciones que se tiene entre el lector y el lenguaje, ya que con una interacción constante se logra dar un sentido propio a la obra, que además por tratarse de un libro-juego, corresponde con lo que Roseblatt expone como narrativa interactiva y de la cual se ha logrado dar cuenta con variados ejemplos.

Asimismo, a este concepto de narrativa interactiva se adhieren los estudios realizados por José Luis Orihuela, quien habla de la narrativa como una red de posibilidades, tal como se ha visto en lo expuesto desde el libro-juego y el cual logra, desde sus características, encontrarse dentro de esta definición, para brindar un plano total de la historia al que hace referencia Terry Eagleton.

Además de encontrar los puntos de relación entre las teorías que permiten el análisis del libro-juego desde la literatura, también es necesario hablar del modo en que dicho análisis podrá ser llevado a un aula de clase. Para esto, la secuencia didáctica ha sido la mejor herramienta en la medida en que permite planificar de forma más óptima todos los temas que serán tratados durante cierto lapso de tiempo, pues como futuros licenciados se

tiene la necesidad de aportar al campo educativo nuevas ideas literarias y educativas, con esto es como se logra presentar esta perspectiva de literatura interactiva, en el campo de la educación.

Bibliografía

- Eagleton, Terry (1988). Una introducción a la teoría literaria. Fondo de cultura económica.
- Feijóo, Jacobo y Asociación Dédalo (2015). ¿Hacia dónde van los librojuegos?
- Gonzáles, Antonio (2015). Narrativa aumentada. Universidad de Santiago de Compostela.
- Halden, (2015). Dofus 3: Lágrimas Turquesas. Bayard Jeunesse.
- Nussbaum, Martha (2010). Sin fines de lucro. Buenos Aires: Katz Editores.
- Orihuela, José Luis (1996). El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto. España, Universidad de Navarra.
- Roda, Antonio (2010). Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 11, núm. 3, 2010, pp. 185-204. Salamanca, España, Universidad de Salamanca.
- Rosenblatt, Louis (2002). La literatura como exploración. Mexico DF: Fondo de cultura económica.