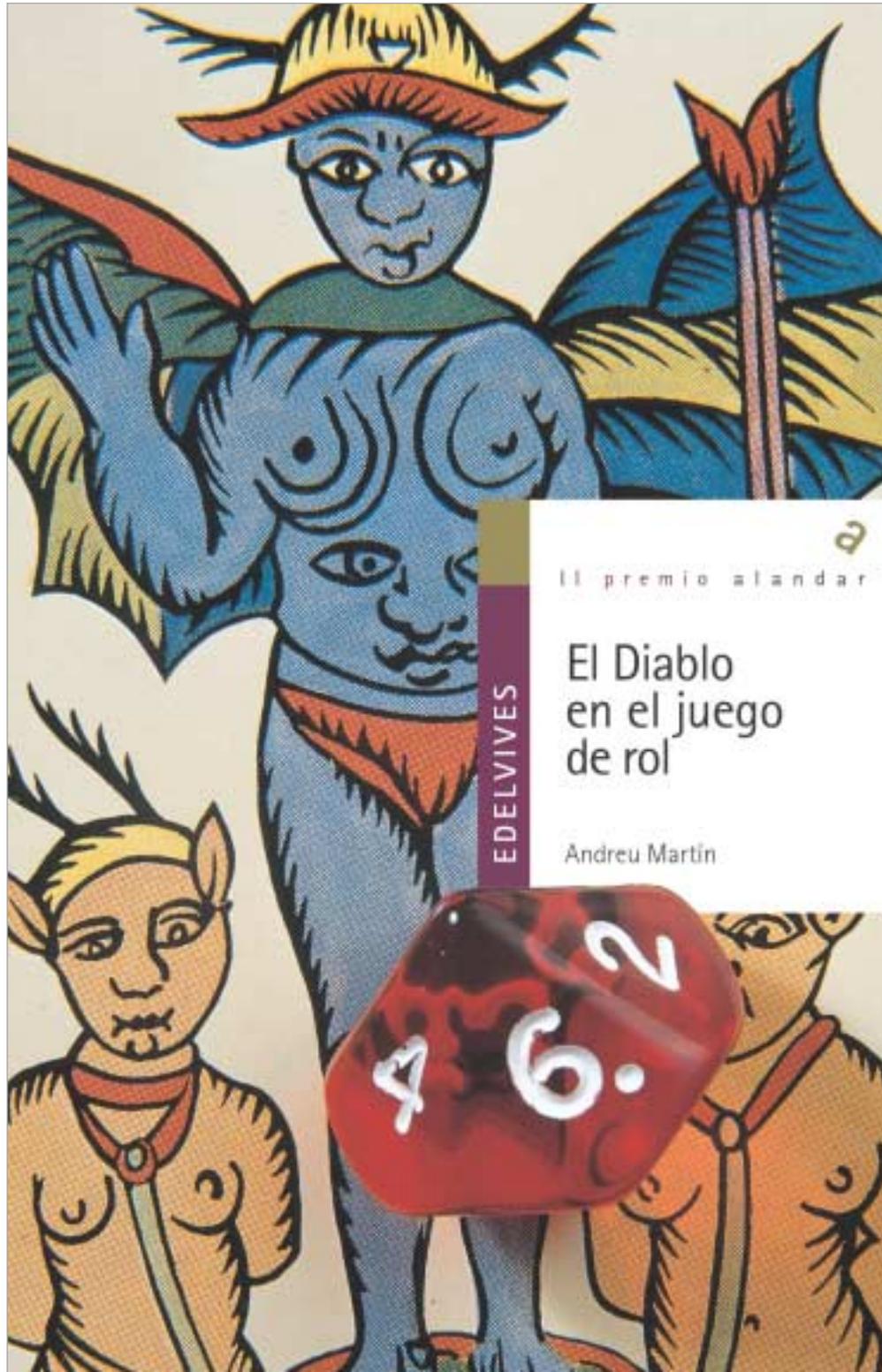


# guía

DE LECTURA





Título **El diablo en el juego de rol** / Autor **Andreu Martín** / Alandar, 14 / + **12 años** / 149 págs.

## El autor

Andreu Martín nació en Barcelona en 1949. Licenciado en Psicología, tiene en su currículum más de cincuenta libros. Primero hizo guiones de cómics —tebeos de humor, del oeste, de guerra...—, pero enseguida pasó al mundo de la novela, especializándose en el género policíaco, con el que ha ganado varios premios, entre otros: el Premio Hammet en tres ocasiones, concedido por la Asociación Internacional de Escritores Policíacos, o el Premio a la mejor novela policíaca publicada en Alemania durante 1992. También ha obtenido el Premio Ateneo de Sevilla en 2000 y La sonrisa vertical en 2001.

Como escritor de historias para jóvenes recibió el Premio Nacional de Literatura Juvenil en 1989 y fue finalista en 1995. Su obra ha sido traducida a más de ocho idiomas.

Con *El Diablo en el juego de rol* obtuvo el **II Premio Alandar de Narrativa Juvenil**.

## Argumento

Gabriel Máster propone a un grupo de compañeros del instituto participar en un juego de rol basado en las cartas del Tarot. El protagonista y narrador de la historia, que asume el papel del Diablo, y la chica que le gusta, su amiga la Estrella, tienen como oponente al Loco, que en su ambición por ganar la partida no dudará en hacer trampas.

Sin embargo, gracias al ingenio y a las habilidades dramáticas del Diablo, el Loco acaba por aceptar que ha perdido el juego. El autor muestra que el juego de rol es tan inofensivo como cualquier otro y que las trampas o, sobre todo, confundir la ficción con la realidad acarrea pésimas consecuencias.

## Objetivo

Con esta guía de lectura se pretende desarrollar el espíritu crítico y creativo de los adolescentes, y ayudar a reflexionar sobre los aspectos sociales que se plantean en la novela: comparación de la vida con el juego, las actitudes de los jugadores de rol, la adolescencia, los conflictos generacionales, los contextos sociales y el diseño de la ciudad, los medios de comunicación, el cambio de actitudes de los «espectadores», el humor.

Todo ello dentro de una redacción literaria muy rica en descripciones de personajes y situaciones, de juegos y guiños a el lector, con un ritmo trepidante.

Los talleres están elaborados con el propósito de profundizar en la lectura, prestando una especial atención a los temas de actualidad. Algunos están más claramente vinculados a unas áreas

de conocimiento que otros, pero todos pueden resultar útiles para desarrollar los diferentes aspectos de la formación humana e intelectual de los alumnos.

Las actividades pueden realizarse en colaboración con seminarios de las distintas áreas con la finalidad de hacer una lectura global y en profundidad de la novela sin descartar ninguna de las posibilidades que ofrece.

## Temas

- **Los juegos de rol.** Su análisis y desarrollo. Cómo pueden «afectar» a la concepción de la realidad y provocar dificultades para establecer límites a la ficción.
- **La adolescencia.** El amor, la camaradería, las relaciones —a veces negativas— entre iguales, la convivencia cotidiana y los lazos de amistad.
- **El diálogo interior** como parte del **proceso de maduración** de los jóvenes.
- **La vida y el juego.** Una comparación sobre las normas de convivencia y las reglas de los juegos: semejanzas y diferencias. El respeto de las convenciones sociales y su aprendizaje.
- **El contexto educativo.** El instituto como lugar de vida, punto de encuentro generacional, de relaciones y plataforma de aprendizaje.
- **El retrato** de distintas y variadas **realidades personales y sociales.**
- **La comunicación entre adultos y jóvenes.** La búsqueda de entendimiento, perspectivas comunes y diálogo constructivo, sin olvidar las dificultades.
- **La denuncia** de situaciones injustas.

## Contexto y género literario

Esta novela, de carácter eminentemente juvenil, combina elementos de intriga, humor, relaciones personales, amor y crítica social.

Contada en primera persona por un adolescente, la narración abunda en descripciones, diálogos ágiles e inteligentes, emociones y sentimientos compartidos.

El vocabulario que utiliza, junto a esta combinación de elementos, hace más fácil la identificación del lector con la historia.

Las noticias aparecidas en los periódicos sobre el juego de rol han creado una imagen distorsionada y falsa sobre sus reglas y jugadores. Con la historia de *El Diablo en el juego de rol* los lectores tendrán una idea más justa de las características de este juego.



## I Taller de literatura

### ► Objetivo:

En una novela nada queda al azar. El autor elige los temas de los que quiere hablar, el contexto en el que va a hacer que se desarrollen —el espacio y el tiempo, el real y el narrativo— y los personajes. Además, estructura la historia, dividiéndola en partes, crea el ritmo adecuado del relato y establece, entre otros aspectos, el peso que tendrá el diálogo y las descripciones.

### ► Actividades previas a la lectura:

#### 1. LA DOCUMENTACIÓN:

Para escribir una novela que haga referencia a espacios, hechos, personajes o asuntos reales, es necesario una buena documentación. Así, *En el Diablo en el juego de rol* el autor ha tenido que documentarse, por ejemplo, sobre el tarot, los juegos de rol y los documentales.

- Hacer un mural con las reproducciones de las cartas del tarot y colocarla en el aula. Previamente, elaborar un listado de fuentes documentales donde buscar información.

Dejar debajo de cada carta un espacio para anotar el personaje de la novela que asume ese papel junto algún otro dato relevante.

- Montar una charla-presentación con alguien que conozca los juegos de rol para que explique sus reglas, participantes, materiales, tiempos, dificultades y peligros —si los hubiera. Realizar un debate en torno al tema.

### ► Actividades durante la lectura:

**1. SEGUIMIENTO DE LOS TEMAS:** El autor tiene que estar atento siempre al desarrollo de cada tema que quiere presentar al lector. Por eso, deberá controlar la coherencia de todos los elementos de la novela.

- Hacer grupos y adjudicarles uno de los temas señalados anteriormente —incluir, también, el de golpes humorísticos y descripción de personajes. Anotar las páginas en las que van apareciendo y, al final de la lectura.

**2. RIQUEZA DE LOS DIÁLOGOS:** Uno de los logros literario de esta novela son los diálogos.

- Leer en voz alta, como si de una obra de teatro se tratara, algunos de los diálogos del libro adjudicando personajes a cada lector. Para esta actividad son muy aconsejables los que aparecen en las páginas 66 y 67.

### ► Actividades posteriores a la lectura:

#### 1. EL TÍTULO:

Una vez terminada la lectura, reflexionar sobre lo idóneo del título del libro y de los distintos capítulos.

- Debatir si es acertado y proponer otros.

- Ante la posibilidad de que todo vuelva a empezar —último párrafo de la novela—, inventar un posible título para esa nueva novela, esbozar su argumento e inventar, también, títulos para los capítulos.

#### 2. LOS TEMAS:

- Describir cómo los temas se han ido desarrollando a lo largo de la novela. Hacer una puesta en común.
- Debatir cuál es el eje temático principal de la novela y organizar, en orden de importancia, el resto de los temas abordados.

#### 3. LOS PERSONAJES:

Han sido muy bien descritos por el autor. Sin embargo, el protagonista, y narrador de la historia, parece estar menos definido.

- Por grupo, elegir a uno de los personajes y anotar todas las descripciones que de él se hacen.
- Leer al resto de la clase los datos recogidos. Valorar la información que da el autor, el nivel de conocimiento proporciona al lector.
- Debatir por qué el autor no ha puesto nombre al protagonista.

#### 4. VISUALIZAR LA TRAMA:

En el interesante capítulo del debate con el productor de televisión —p. 115—, se plantean diferencias entre el «antes y el ahora» y se habla de la cultura de la imagen. En realidad, la novela tiene gran aceptación entre los jóvenes por resultar, en numerosas ocasiones, muy «visual».

- Convertir cada capítulo en escenas. Utilizar tarjetas o folios separados por cada una, como si de un apunte de guión técnico cinematográfico se tratara. Ejemplo de *El Sumo Sacerdote*:

- Diablo y Estrella en la habitación de Diablo. Conversación telefónica.
- Flash-back*: juego de rol en el sótano de la casa de Charly Freya.
- De nuevo en la habitación de Diablo: él y Estrella.
- Diablo baja la escalera, coge un sobre y vuelve a subir.
- Habitación de Diablo: él y Estrella. Continúa la conversación telefónica.
- Introducir imágenes en blanco y negro, o de animación, que describa el relato del Sumo Sacerdote.
- Otra vez la habitación de Diablo: él con Estrella. Continúa y termina la conversación telefónica.

- Puntuar cada tarjeta —resumen visual del capítulo— con un número del 0 a 10 dependiendo de la tensión o intensidad de la trama. Comparar el resultado y valorar la creación y mantenimiento del clima que ha conseguido transmitir el autor.



## 5. VOCABULARIO:

El vocabulario de *El Diablo en el juego de rol* es rico y preciso, con toques de humor. En algunas ocasiones, cuando al autor le conviene, inventa algunas palabras. Por ejemplo, *nimeimporta* en la página 59 o *tierratrágame* en la 22.

- Inventar otras palabras que puedan usarse de igual manera, por ejemplo: *estoyhartodetodo*, *piesparaqueosquiero*...

## II Taller de escritura

### ► Objetivo:

Utilizar la obra como motivación para fomentar la escritura creativa, cultivando diversas técnicas de comunicación escrita.

### ► Actividades:

- A la vista del mural de las imágenes del tarot, señalar aquellas que representan a algún personaje del libro.
- Repartir las cartas que queden sin descripción en la novela y escribir un breve texto que las defina. Leer en voz alta al grupo sin identificarla para que intente adivinar a qué carta representa.
- Inventar, por grupos, un capítulo «neutral», es decir, que no afecte a la trama final, e incluirlo, por ejemplo, entre los capítulos de *La Estrella* y *La Muerte*. Explicar cómo han quedado fuera del juego los personajes citados en la página 68 —Helena, Nicolás y Alfredo.
- Por escrito, esbozar el próximo juego ideado por Gabriel Master en el último párrafo del libro, cuando se oye hablar a Merlín.
- Inventar la trama para un juego de rol en el que los personajes participantes sean los propios alumnos. Describir la situación de partida, la meta a conseguir y los personajes. El tema del juego puede ser: el horóscopo, los astros personificados del Sistema Solar o la mitología clásica griega contra la nórdica.

## III Taller de matemáticas

### ► Objetivo:

Asociar el mundo de las matemáticas con el literario. Por una parte, aprovechando los ejercicios matemáticos que aparecen en la narración y, por otra, aplicando el razonamiento lógico matemático, de tal forma que pueda ayudarnos a deducir contenidos implícitos de un texto.

### ► Actividades previas a la lectura:

- Plantear una «batalla» de juego de rol entre dos personajes. Definir sus características —puntos de fuerza, agilidad, etc.— y lanzar los dados. ¿Cuál es el resultado?

- Presentar al grupo un decágono —mejor si es uno de juegos de rol— y poner puntos a cada cara. Calcular las probabilidades de que se repitan ciertas cantidades en un número determinado de tiradas.

### ► Actividades durante la lectura:

Descubrir «momentos matemáticos» en la novela.

- Por ejemplo, en la página 11 el protagonista baja y sube las escaleras: ¿cómo lo hace? ¿pisa siempre el mismo número de escalones?
- Resolver los problemas que se plantean en otras ocasiones: las horas acumuladas, los puntos que obtiene cada vez que el Diablo «mata», las ganancias del repartidor de pizzas —página 73—, etc., y los de las páginas 100 y 106.

## IV Taller de plástica

### ► Objetivo:

- Fomentar la creatividad del alumnado.
- Desarrollar la rigurosidad y la planificación del trabajo.

### ► Actividades:

- Observar las cartas del tarot que hemos colocado en el mural mientras se lee en voz alta la descripción que hace el autor de ellas en el libro. Diferenciar la lectura connotativa y la denotativa.
- Diseñar una nueva carta para cada arcano. Ver antes ejemplos de distintos tipos de barajas —egipcia, de Marsella, Rider Waite, etc. No olvidar incluir los elementos básicos que singulariza a cada una.

## V Taller de informática

### ► Objetivo:

Aprender a utilizar los recursos informáticos.

### ► Actividades:

- Buscar y analizar las diferentes marcas que utiliza el texto —cursivas, mayúsculas, distinta tipografía— para resaltar aspectos del discurso narrativo; por ejemplo, en las páginas 28 y 68 la tipografía utilizada es la del correo electrónico; las mayúsculas de la página 72 tratan de resaltar el contenido del mensaje; las cursivas señalan que es un texto previamente elaborado o con connotaciones especiales; y las negritas subrayan un contenido.
- Utilizar los distintos recursos de un procesador de texto para escribir un pequeño relato. Emplear cursivas, símbolos, alfabetos de otras lenguas, negritas, etc.



## VI Taller de gastronomía

### ► Objetivo:

Aprovechar la lectura para destacar la importancia de la alimentación en el ser humano y entenderla como expresión cultural de un pueblo.

### ► Actividades:

Tres escenas de la novela se desarrollan durante la cena: en la p. 36 el protagonista tiene que preparar una cena convencional y rápida pensada por su padre; en la página 66 su progenitor es quien cocina —y el chico reconoce que lo hace mucho mejor que él—; y, por último, en la página 111, tienen invitados y, por lo tanto, el menú está mucho más elaborado —una cena que podría haber disfrutado nuestro protagonista, pero ese día no tenía hambre.

- a. Entablar un coloquio sobre algunos aspectos de la cena. Clasificarla por tipos: celebraciones, ligera, merienda fuerte, de dieta, fría, etc. Comentar quién suele prepararla en casa o qué plato sabe cocinar cada alumno.
- b. Redactar dos recetas de cocina: para una cena ligera —sándwich, ensaladas...— y, otra más elaborada, para alguna ocasión especial. Con todas las recetas podemos fabricar un pequeño *Libro de cocina para cenas de todo tipo*.

## VII Taller de urbanismo

### ► Objetivo:

Valorar cómo mensajes secundarios pueden divulgar ideas positivas y un gran contenido crítico

### ► Actividad:

Señalar sobre el plano de una ciudad la ubicación de los hoteles. Marcar con colores distintos las zonas de la ciudad que tienen un mismo nivel social. Identificar aquellas que están sufriendo un cambio urbanístico por remodelación o, en sentido contrario, por abandono. Apoyar estos análisis con los comentarios de la novela que aparecen en las páginas 38, 39, 50 y 56.

## VIII Taller de intercambio de ideas

### ► Objetivo:

Aprender a hablar en público argumentando, elaborando un pensamiento que explique una realidad, y tratar de convencer a los demás. Esta elaboración debe ser sistemática y fundamentada. Se pretende evitar que el alumno diga lo primero que se le ocurra dejándose llevar sólo por las emociones o impresiones.

### ► Actividades:

#### 1. Aprender a hablar en público.

Los juegos de rol parece que no tienen muy buena prensa. Algunas noticias aparecidas en los periódicos han hecho que tenga fama de juego peligroso.

Elaborar un discurso siguiendo estas pautas:

- a. Plantear el problema: ¿son los juegos de rol peligrosos?
- b. Elaborar la tesis o idea que uno tiene sobre el tema. Aportar distintos argumentos para defender una postura.
- c. Escribir una conclusión que enlace con la tesis del comienzo.

#### 2. Una vez preparado el discurso, hay que pronunciarlo en clase con la única ayuda de un pequeño esquema.

## IX Debates

### ► Objetivo:

Aprender a hablar en público argumentando, elaborando un pensamiento que explique una realidad, y tratar de convencer a los demás. Esta elaboración debe ser sistemática y fundamentada. Se pretende evitar que el alumno diga lo primero que se le ocurra dejándose llevar sólo por las emociones o impresiones.

### ► Actividad:

Se pueden plantear distintos tipos de debates: una mesa redonda, dos ponentes que defiendan posturas diferentes, un coloquio general con una exposición previa, etc.

- Hacer dos equipos de cinco personas cada uno y designar un portavoz. Cada grupo defenderá una idea distinta. Primero, habrá una exposición breve por parte de cada portavoz. Después, cada equipo preparará respuestas a los argumentos iniciales del contrario. Por último, se inicia el debate. Pasado un tiempo, el resto del grupo evaluará qué idea ha sido mejor defendida, además de comentar otros aspectos de interés —aportar más datos, tomar partido por una postura, etc.

Temas para el debate —con las páginas del libro donde aparecen:

- Trabajo basura y juventud (p. 73).
- Maltrato entre compañeros (p. 100).
- Ayer y hoy: ¿qué es el progreso? (pp. 113, 115, 117).
- Documentales: objetividad y manipulación (pp. 112).
- Materiales violentos: ¿prohibición o libertad? (p. 130).



## Información complementaria y material audiovisual de consulta para el profesor

1. La clave [de los juegos de rol] se basa en la interpretación de un personaje ficticio: se plantean determinadas situaciones y hay que tratar de resolverlas. Durante el desarrollo de las partidas hay dos clases de jugadores. Uno de ellos es el «master» o director de juego, encargado de preparar las partidas y las aventuras del resto de participantes. El resto, en horas en las que se mezcla la imaginación con las prácticas interpretativas, intentan superar las dificultades. Pero aquí no hay vencedores ni vencidos. «La clave es encontrar la solución a la aventura que propone el “master”. No se trata de ganar al que tienes enfrente», comentan [los jugadores]. En cuanto al material necesario, con lápices, unas hojas donde aparecen las características de los personajes y unos dados especiales, es suficiente. Eso sí, con una amplia dosis imaginativa. De hecho, el desarrollo de la partida se plasma, a modo de referencia, sobre un papel o un mapa, pero se desarrolla íntegramente en la mente de los roleros.

[...] Este universo de vida «virtual» está íntimamente ligado a la literatura, el cine o el teatro, entre otras manifestaciones artísticas. «Posee una dosis educativa, te obliga a leer mucho y crea interés por la lectura» comentan los expertos. Libros de terror, sagas de literatura fantástica, futuristas o medievales o películas como la trilogía de La guerra de las galaxias tienen su reflejo en las aventuras del juego. Su parentesco con el teatro viene por la necesidad de interpretar, de meterse en la piel del personaje. En este sentido, es habitual ambientar las partidas con música adecuada, e incluso disfraces.

[...] Algunos crímenes y asesinatos se achacaron, con abundantes dosis de nacionalismo, a los roleros y sus actividades. Sin embargo, la norma básica y «sagrada» en este campo es la prohibición del contacto físico, de la violencia expresada de cualquier forma y de cualquier miedo a los demás.

Texto de Álvaro Machín en [www.ociojuven.com/article/articleview/557/1/101/](http://www.ociojuven.com/article/articleview/557/1/101/)

2. Algunos de los juegos de rol más conocidos:

a. De fantasía épica medieval:

*Dungeons & Dragons*. Fue el primer juego de rol que apareció en el mercado, hace poco más de veinticinco años, y se ha convertido en el juego más vendido y extendido en todo el mundo.

b. Basados en el mundo de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien:

*MERP* (Middle Earth Role Playing Game) y *LOTR*.

c. De temática futurista:

*Star Wars*, *Alternity*, *Fallout*, *Dune*, *Robotech*, *Shadow Run*.

d. De horror gótico y suspense:

*Ravenloft de D&D*, *Vampiro: La Mascarada*, *La Llamada de Cthulhu* (basado en las novelas de H.P. Lovecraft) y *Aquelarre*.

3. Páginas del libro con:

a. Descripción de personajes: pp. 19, 40, 41, 57, 60 y 63.

b. De autosemblanza y adolescencia: pp. 13, 14, 42, 55, 76, 101, 105, 139 y 146.

c. Sobre los juegos de rol: pp. 35, 36, 42, 69, 85, 92, 114 y 119.

d. De las relaciones entre la vida real y el juego: pp. 9, 38, 43, 130, 132 y 141.

e. Relaciones entre generaciones: pp. 57, 60, 113, 114 y 117.

4. Cine:

a. *El corazón del Guerrero*. Dir. Daniel Monzón. España, 2000.

5. Páginas web:

a. [www.tarotistas.com/comunidades/tarot/tarots/espanol.htm](http://www.tarotistas.com/comunidades/tarot/tarots/espanol.htm) Información sobre las cartas del tarot.

b. [www.devir.es/juegos/dnd/inicio/rol/index.htm](http://www.devir.es/juegos/dnd/inicio/rol/index.htm) Recoge información sobre juegos de rol.

c. [www.antropologiavisual.cl/revistaantropologia2/art09\\_im.htm](http://www.antropologiavisual.cl/revistaantropologia2/art09_im.htm) Comentarios sobre documentales. Aparecen, también, los documentalistas citados en la novela.

d. [www.fiade.com/](http://www.fiade.com/) Noticias relacionadas con el juego de rol.