

**Institución:**C.E.N.S. “Héroes de Malvinas”

**Espacio Curricular:** Lengua y Literatura

**Curso y división:** Segundo. Agroindustria. Educación para adultos

**Docente:** Erica Lucero

**Turno:** noche

**Nombre del estudiante:**

### **Guía N° 10: La novela: “El inventor de juegos”**

¡Hola chicos!

En esta guía les proponemos leer la novela “EL INVENTOR DE JUEGOS” como si fuera un rompecabezas. Toda novela es una narración y una narración es un conjunto de hechos. Los hechos principales forman la llamada “SECUENCIA NARRATIVA”, en la que están ordenados en forma lógica y cronológica. Ninguno de estos hechos puede suprimirse (extraerse de la narración) porque la historia perdería sentido. Cada hecho principal sería como una pieza de rompecabezas sin la cual las demás no tendrían razón de ser.

Nuestro protagonista, Iván Dragó, intenta “armar” su vida él mismo (sin que su antagonista, Morodian, lo haga por él) y en ese camino de aventuras y desventuras, se hará muchas preguntas que deberá responder: ¿qué ocurrió con sus padres? ¿qué sucedió con el concurso? ¿lo perdonó su madre? ¿por qué en el programa “lucha sin fin aparece un juego con un niño similar a él y acontecimientos de su vida? ¿qué significará ese tatuaje con forma de pieza de rompecabezas que recibió como premio?

Así como Iván tendrá que ver qué significa cada cosa que le ocurre en el gran rompecabezas de su vida, nosotros también analizaremos cada hecho leído (en relación con los otros) para determinar su relevancia en la narración y su lugar en la secuencia narrativa.

Al igual que en un rompecabezas, es necesario interpretar y vincular cada parte para ver el dibujo completo, en una novela es necesario interpretar y vincular cada hecho para ver el sentido general de la obra.

### **Actividades**

- 1- En el siguiente cuadro se ofrecen los hechos principales de algunos capítulos de la novela como si fuera un rompecabezas que no se ha terminado de armar. Ustedes deben resumir los capítulos en los que no se han colocado los hechos principales (colocar las piezas que faltan en el rompecabezas de la novela). ¡A jugar!

<b>“El inventor de juegos”</b>	<b>PRIMERA PARTE: “El ganador del concurso”</b>	“Parque de diversiones”	
		“Las aventuras de Víctor Jade”	Iván encontró en las últimas páginas de la revista, un cupón para participar en un concurso de la Compañía de los Juegos Profundos”. Para competir debía inventar un juego.
		“Las instrucciones”	Iván decidió enviar para su juego una hoja en blanco, los jugadores debían definir juntos la forma de su juego. Se había manchado los dedos con tinta y la huella de su pulgar derecho quedó impresa en una esquina de la hoja.
		“Una pieza de rompecabezas”	Quince días después de hacer el envío, Iván recibe una carta en la cual le comunican que su juego ha sido seleccionado y continúa participando por el premio mayor. Le envían un tatuaje con la insignia de la Compañía, el dibujo representaba una pieza de rompecabezas, con la silueta de una casa en su interior. Iván decidió llevarlo en la palma de su mano derecha, con el transcurso de los días se dio cuenta de que era indeleble. Cuando se miraba la mano, sentía que el dibujo era la señal de que algo le faltaba, que en alguna parte había una pieza que tenía que buscar y que solo al hallarla estaría completo.
		“Las nubes”	Cinco años más tarde, Iván seguía pendiente del concurso. Sus padres se anotaron en concurso de navegación en globo. Se compraron un globo blanco con la imagen de un ojo gigantesco. Iván estuvo invitado a ver la competencia desde la tierra pero quedó en penitencia porque había roto una bailarina que su madre guardaba desde su niñez. Debido a esto discute con su madre, sin embargo se arrepiente y le escribe una carta que deja en el bolso de su madre sin que nadie lo viera. Se produjo una tormenta y los padres de Iván desaparecieron.
		“El aburrimiento”	Mientras equipos buscan a los padres de Iván, su tía Elena, fue a vivir a su casa. Ella encontraba en todo algún motivo de sufrimiento. Consideraba que siempre debíamos estar preparados para lo peor y que el aburrimiento era una parte esencial de la vida. Su tía nunca hablaba del globo pero siempre estaba en busca de noticias. Iván se preguntaba si su madre había llegado a leer la carta en la que él se disculpaba o si había desaparecido del mundo sin haberse reconciliado con él.
		“Un televisor blanco y negro”	Un mes después de la desaparición del globo, Iván encontró un televisor abandonado, que solo transmitía en blanco y negro. Leyó la garantía y llamó a la empresa. Le dijeron que sintonizara a las 22 hs. el canal 10, era una señal que no se sabía de dónde provenía y solo la captaban los televisores blanco y negro.
		“Lucha sin fin”	La imagen se aclaró y apareció el nombre del programa “Lucha sin fin”. La pantalla se llenó de luchadores enmascarados. Había una única regla: no había nada prohibido. La cuarta noche hubo una interrupción del programa, durante algunos segundos se vio un tablero en forma de óvalo. Una mano blanca que movía una pieza, tenía la figura de un niño muy parecido a Iván. En la primera casilla una rueda gigante como las que hay en los parques de diversiones, en otra, el tiro a los patos y luego la portada de Las aventuras de Víctor Jade, un globo aerostático y un televisor.
		“El colegio Possum”	La tía de Iván decide cambiarlo al colegio Possum, este estaba hundido. En sus comienzos el edificio contaba con diez pisos, ahora solo quedaban seis. El profesor pide que el alumno nuevo levante la mano, Iván mostró su tatuaje. En el recreo, Krebs y sus amigos rodearon a Iván para interrogarlo acerca del tatuaje.
		“Figurita difícil”	Iván comprendió que las clases eran tan aburridas que la caída de las cabezas en las columnas ejercían una presión continua por eso se hundía el colegio. El Sr. Possum, angustiado por el

		<p>hundimiento había prohibido a los profesores contar el final de cualquier cosa. De igual forma, para evitar el número excesivo de alumnos, el director los alentaba a faltar. Iván permaneció dos meses en el colegio, se hizo lugar entre sus compañeros gracias a los juegos que inventaba, por ejemplo, el hombre invisible; que consistía en concederle el privilegio a alguien de no ser visto. Un día contó a sus compañeros acerca del programa “Lucha sin fin”. Todos querían ir a su casa pero su tía solo permitía un amigo por sábado. Los recreos se convirtieron en largas escenas de luchas. Cuando el director, cansado de tanta violencia, comenzó a interrogar a los heridos, todos culparon a Iván.</p>
	“La oficina del director”	<p>El director se llamaba Dante Possum. Éste cita a su despacho a Iván y a su tía. Dijo que durante décadas sus alumnos fueron los más estudiosos del país. Luego desparramó sobre su escritorio fotos de niños vendados y enyesados, mezcladas con fotografías sacadas de revistas de cirugías. Le a su tía que Iván afirmaba ver un programa de televisión, por lo cual su tía buscó el televisor y pese a las súplicas de Iván le permitió tenerlo solo esa noche y nunca más.</p>
	“Venganza”	<p>A la hostilidad de las autoridades se le sumó la de sus compañeros. Krebs tenía motivo para odiarlo ya que había intentado superarlo en el terreno del tatuaje pero no lo logró. Compró una revista para hacérselo él mismo. Había elegido como motivo un águila con las alas desplegadas: la imagen de la victoria. Pero a los pocos pinchazos se desmayó. Como consecuencia, la herida se infectó y estuvo en el hospital con cuarenta y dos grados de fiebre. En medio de las alucinaciones, repetía “venganza”.</p>
	“La niña invisible”	<p>Una niña rubia, llamada Anunciación se acercó a Iván. Se sentaba a su lado en clase, pero se propuso como niña invisible y dice que le salió tan bien que los demás continúan sin verla ni oírla. Anunciación previene a Iván acerca de las agresiones que planeaban Krebs y sus amigos, quienes querían sacarle el tatuaje de su mano. Iván al llegar a su casa habló con su tía quien le dijo que a menos que se hundiera del todo seguiría yendo a ese colegio.</p>
	“La biblioteca inundada”	<p>Iván se dirigió a los pisos inferiores del colegio, aquellos que quedaban bajo de la superficie, eran clausurados. Anunciación lo había seguido. Buscaban la biblioteca. Iván ayudado con su linterna pudo ver muebles arrumbados, pizarrones rotos, mapas viejos, los pasillos estaban inundados por lo que elegían los libros más grandes y gruesos para pisar. Quería una historia del colegio para saber por qué se hundía. Eligió un libro de Rodrigo Naps, al día siguiente lo devolvería.</p>
	“El anticuario Espinosa”	<p>El arquitecto Rodrigo Naps había visitado el colegio en los años cincuenta. El hundimiento podía evitarse si se tenía cuidado con ciertas zonas de peligro. El punto más peligroso era el aula 627 ubicado en el sexto piso. A Iván se le ocurrió hacer el juego “La búsqueda del tesoro”. El premio sería algo que todos deseaban: el televisor blanco y negro. Anunciación sabía que estaba en el anticuario Espinosa, ahí iban a parar todas las “cosas viejas”. Iván decidió cambiarlo por unas tazas de té chinas. El domingo, Iván entró al colegio, llegó al aula 627 y escondió el televisor en un pequeño armario.</p>
	“La búsqueda del tesoro”	<p>La fiesta del colegio se celebraba el día en que se había instalado la primera piedra del edificio. Habían pasado ciento diez años desde entonces. Iván le había encargado a la niña invisible la tarea de difundir la noticia de que esa mañana se haría el juego de la búsqueda del tesoro y el premio sería el único televisor capaz de captar las ondas de la lucha sin fin. El director accedió a</p>

<b>SEGUNDA PARTE: "Zyl"</b>		que se realizara el juego ya que era una tradición en el colegio. Iván había anotado las pistas que el Sr. Possum iba leyendo. Los alumnos empezaron a correr de un piso a otro.
	"El final del juego"	El señor Possum le dijo a Iván que antes de expulsarlo quería saber dónde estaba el tesoro, a lo que Iván respondió: en el sexto piso. Alguien gritó: ¡El televisor!, y mientras los gritos de furia y victoria y las contusiones se multiplicaban, un temblor recorrió el edificio desde los cimientos hasta la terraza. El edificio se hundió hasta quedar completamente bajo tierra.
	"Despedida"	Iván fue considerado un héroe porque había abierto la puerta de la terraza y guiado a sus compañeros y maestros hacia la salvación. Pero a su tía no pudo engañarla, como prueba de que sabía que Iván había tenido que ver con la destrucción del colegio, le mostró el volumen del arquitecto Naps. Su tía le dijo que ya no podía cuidarlo y lo enviaría fuera de la ciudad, con su abuelo Nicolás Dragó. Le habló acerca de Zyl "La ciudad de los Juegos".
	"La ciudad de Aab"	
	"Nicolás Dragó"	Dialogó con Nicolás sobre el concurso y se enteró de que era el único jugador y de que la decadencia en que estaba cayendo Zyl se debía a la Compañía de los Juegos Profundos. Su tatuaje era el símbolo de la misma.
	"Los juegos de la tarde"	
	"Noticias de Morodian"	En el museo Iván vio un gran rompecabezas que representaba la ciudad (obra de su bisabuelo, Blas Dragó, por pedido de Aab). Faltaba una pieza. Zelmor Cannobio, guardia del museo, le contó que la había robado Morodian, discípulo de Nicolás Dragó, tras perder el campeonato de juegos de Zyl y que al irse de la ciudad, todo empezó a salir mal. Al ver el tatuaje de Iván, le dijo que Morodian lo tenía marcado. Luego, Nicolás le contó que este villano se había llevado a los mejores trabajadores de la ciudad para su Compañía. También le relató que Morodian fue un gran inventor de juegos y que había creado uno extraordinario. Por consejo de su abuelo, Iván, en compañía de los acuáticos, volvió al museo a mirar el rompecabezas. Zelmor le confesó que la pieza faltante, de la cual el tatuaje de Iván era una réplica, representaba la casa de Morodian.
	"Una típica casa abandonada"	Iván, junto a Ríos y Lagos, fue a la casa de Morodian, la cual se encontraba abandonada. Allí encontró el juego inventado por este, llamado "El guardián del laberinto". El nombre hacía referencia al empleo que Aab dio a su padre, Justo Morodian, luego de que este fracasara como inventor de juegos. Justo había muerto en el laberinto a causa de una enfermedad, pero Morodian culpó a Aab y a la ciudad. El día del concurso, el jurado decidió no darle el premio para apartarlo de su obsesión, pero fue peor porque Morodian juró venganza.
	"El colegio de Zyl"	Iván comenzó a asistir a un nuevo colegio. El fin de la educación era la invención de juegos. Los únicos docentes eran la profesora Tremanti (Criptología y Enigmática), el profesor Darco (Instructología, Dibujo, Construcción y Filosofía del juego) y el director Zenia (también profesor de Estrategia e Historia de los juegos). Darco les enseñó que un juego se ordena en torno a una

		meta, y que, en este conocimiento, Morodian tiene ventaja.
	“Otro nuevo alumno”	
	“El secreto de Krebs”	Ríos, siguiendo a Krebs, descubrió que recibía y enviaba correspondencia a la “casilla de correo 7777”. Iván advirtió que era un enviado de Morodian para competir con él en el concurso escolar que premiaría al mejor inventor de juegos de Zyl.
	“El taller de Reyes”	Iván comenzó a crear su juego para el concurso en el taller de Reyes (inventor de juegos fallecido recientemente). Lagos, sin querer, mencionó este hecho delante de Krebs.  El día anterior a la competencia, Krebs, descubierto por Ríos, le mostró un folleto sobre el juego “La vida de Iván Dragó”, y le dijo que Ivanera ya pertenecía de Morodian. Ese mismo día, Iván encontró destruido el juego que estaba fabricando. Solo rescató una perinola de colores que él mismo creó.
	“Los competidores”	
	“El sombrero del triunfo”	Krebs presentó un juego con cartas cuyos dibujos eran muy realistas al tacto. El jurado pensaba consagrarlo ganador pero Iván entró y arrojó la perinola de colores. Esta no dejaba de girar. Con esto ganó el concurso, recibiendo el “sombrero del triunfo” (uno negro como el que usaba Aab) y la llave del Cerebro mágico.
	“El Cerebro mágico”	Krebs renovó la promesa de venganza hecha por Morodian, susurrándola a oídos de Iván. Junto a Ríos y Lagos, Iván visitó al Cerebro mágico y le preguntó si Morodian estaba tras los sucesos de su vida y si debía buscarlo. Las respuestas eran confusas. Iván decidió no valerse del Cerebro mágico e ir a la Compañía de los Juegos Profundos a pedirle a Morodian la pieza de rompecabezas faltante.
	“El laberinto”	
<b>TERCERA PARTE: “La Compañía de los Juegos Profundos”</b>	“La prueba”	Iván llegó a la Compañía de los Juegos Profundos. En la entrada, el encargado de seguridad, le hizo una “prueba” para dejarlo pasar. Le mostró una hoja en blanco y le preguntó qué era. Aunque primero Iván respondió que era solamente una hoja, luego descubrió la huella de su pulgar en el costado y respondió que era un juego, el que él inventó hace años. Así pudo ingresar al edificio.
	“La sala de dibujo”	Iván llegó a la sala de dibujo donde se encontró con el dibujante de las cartas que usó Krebs y de “Las aventuras de Víctor Jade”. Le contó que lo había dibujado también a él para el juego que Morodian armó a partir de su vida. Iván preguntó por este y el dibujante le dijo que se encontraba durmiendo mientras los “escribas del sueño” anotaban lo que decía para luego usarlo como materia para la invención de juegos.
	“El escarabajo verde”	
	“La habitación de los sueños”	El escarabajo entró a la habitación de los sueños de Morodian . Buscándolo, Iván encontró, debajo de la cama, una caja negra y vio que Morodian tenía una medalla de cristal en cuyo interior estaba la pieza faltante del rompecabezas de Zyl.
	“El cuarto de Iván”	Tras capturar al escarabajo, Iván y su imitador lo devolvieron a la biblioteca. Después, Iván recorrió el parque de diversiones para finalmente

		llegar a la réplica de su cuarto donde se quedó a descansar.
	“La sala de ingenieros”	
	“La métrica de los sueños”	El escriba Quinterión entró a la sala de ingenieros trayendo sus anotaciones sobre los sueños de Morodian e Iván había sido designado para interpretarlas a cambio de la posibilidad de ver el juego de su vida. Él decidió ir por sí mismo a buscar el juego pero Gabler le advirtió que se cuidara de los “ejecutores”, encargados de los trabajos sucios.
	“La caja negra”	
	“Los sótanos de la Compañía”	Iván se encontró con Arsenio quien le contó que el plan inicial de Morodian era que Iván formara parte de su Compañía, y así vengarse de Zyl. Pero luego decidió participar del juego influyendo en los acontecimientos de su vida.  Iván encontró la carta que le escribió a su madre y quiso preguntarle a Morodián lo ocurrido. Arsenio le recomendó hacerle creer en sueños que hablaba con su padre para que diga la verdad. Para ello le dio un reloj de bolsillo y una libreta con las indicaciones para controlar sus sueños. En eso, llegaron dos ejecutores.
	“Frente de Morodian”	Los ejecutores llevaron a Iván al cuarto de Morodian. Iván le pidió ser su escriba como medio de remediar el haber usado su vida para un juego. Morodian lo consideraba un premio por haber ganado el concurso. Ante la negativa de Morodian, Iván le contó que vio su juego del laberinto en la casa abandonada y que planeaba buscar en ese pasado materia para un juego excelente. Morodian accedió.
	“El silencio”	Como escriba, Iván colocó el reloj junto al oído de Morodian y luego hizo crujir la carta que había escrito a su madre. Morodian argumentó que había querido apartar a sus padres para que Iván fuera a Zyl, aceptara su herencia y luego formara parte de la Compañía. Había hecho sabotear el globo para que los padres de Iván se perdieran, pero el globo subió demasiado y el viento lo arrastró hacia las montañas. Sus padres murieron congelados. Su madre tenía la carta en la mano. Enojado, Iván arrancó del cuello de Morodian la medalla que contenía la pieza de rompecabezas. Este se despertó lleno de ira.
	“El despertar”	
	“Otro tiro de dados”	Iván volvió a Zyl y colocó la pieza de rompecabezas en su lugar. Gracias a él renació la ciudad En Zyl se hizo “El juego de Iván Dragó”. El mismo cuenta solamente una parte de la historia: hasta su escape en globo aerostático. Luego, las reglas no son claras. Las conversaciones sobre el juego son más extensas que el mismo. Algunos dicen que el verdadero juego es la página en blanco que cada uno completa según sus planes y sus sueños.

Director Manuel Núñez