

## Guía de lectura: consignas de comprensión crítica, producción y conexión con otras disciplinas

### El jugador

Fiódor Dostoyevski

Editorial Salim

---

### Circunstancias de tiempo y de lugar

1. Marcar en una línea de tiempo los hechos políticos y sociales más importantes de la época vivida por Fiódor Dostoyevski. ■
2. Investigar en libros e Internet sobre los viajes que realizaban los europeos a mediados del siglo XIX y redactar un artículo para una revista de turismo titulado: “Un paso por el mundo del siglo XIX”. ■
3. Según diversos estudios, el turismo surge en el siglo XIX como consecuencia de la Revolución Industrial. Diseñar tarjetas postales de la época de *El jugador*.
4. Investigar sobre el zarismo y sobre sus impresiones en el arte (cine, teatro, literatura, música, etc.). Armar una muestra que dé cuenta sobre eso en afiches, diapositivas o *power point*.

### Genio y figura

1. Inventar un reportaje a Fiódor Dostoyevski realizado en la época actual y en la escuela. La entrevista puede incluir preguntas sobre la literatura, sobre su época y también sobre el tiempo este.

2. Crear un punteo de consejos que pudiera haber escrito Dostoyevski para ayudar a las personas a transformar situaciones traumáticas o debilidades personales en cosas positivas.

3. Buscar en Internet parte de la correspondencia que Dostoyevski mantuvo con su esposa Anna Snítkina, con su hermano y con amigos. Inventar algunas cartas perdidas que podría haber escrito.

4. Como otros escritores reconocidos, Dostoyevski vivió el encierro de la cárcel. Investigar qué otros escritores vivieron experiencias similares y redactar una nota para un suplemento literario sobre el tema.

## **Las dos caras de la moneda**

1. El capítulo 13 de la novela comienza: “He estado casi un mes sin continuar estas memorias, empezadas bajo la influencia de impresiones tan fuertes como confusas.” Redactar un día de un diario íntimo imaginario que comience con la misma frase.

2. Escribir la escena en el que encuentran el testamento de la abuela que ha muerto y todos regresan del viaje para saber qué le toca a cada uno. |

3. El protagonista de la novela describe a rusos, alemanes, franceses, ingleses (algunos fragmentos de las páginas 215 y 216). Insertar en el capítulo un retrato de argentinos.

4. Escribir un cuento que no tenga ninguna relación con la novela de Dostoyevski e inicie con uno de estos tres comienzos:

- Hoy ha sido un día simpático, extrovertido, magnético.
- Hoy ha sido un día extraño, oscuro, impresentable.
- Hoy ha sido un día perezoso, inadecuado, olvidable.

5. Sin consultar el diccionario de papel ni de Internet, redactar una definición de estas palabras. En todos los casos, poner un ejemplo de la vida real, de películas o de la literatura:

- Efímero
- Soñador
- Melancolía
- Vagabundo
- Detalle

6. Reflexionar sobre el proverbio citado en la pág. 35: “Dejad que pongan un pie en vuestra casa y pronto habrán puesto los cuatro”. Inventar un proverbio para cada uno de estos capítulos: 9, 12 y 17.

7. El narrador-protagonista es ruso y describe a los franceses como personas frívolas y vacías bajo una máscara de “elegancia” en sus modales, expresiones, ideas. A partir de las conductas y expresiones de los personajes rusos de la novela, escribir la respuesta que el francés daría a su interlocutor ruso. Podría comenzar así:

—Ustedes, sin embargo, se jactan de ...

8. Discutir en clase sobre estas dos afirmaciones que realiza la abuela cuando está en el casino (pág. 117):

- “—Dile que pare de jugar. Que se meta cuanto antes el dinero en el bolsillo y que se vaya. ¡Lo va a perder todo!”
- “¡Qué lástima! ¡Este hombre está perdido!”

### **El género y la trama**

1. Buscar en la biblioteca otras obras literarias ligadas al juego. Hacer fichas de lectura y comentarlas en clase (si es posible llevar el libro para mostrar, mejor).

2. Imaginar una entrevista a una persona que vive una adicción y redactarla. Preguntar y responder sobre causas y consecuencias de esa dependencia, formas de vida, peligros y deseos futuros.
3. Escribir una columna para una revista que lleve el siguiente epígrafe extraído de la página 57:

—¡Magnífico! — exclamé—. Usted ha pronunciado, intencionadamente, la palabra “utilidad” a fin de aplastarme. Leo en su alma. ¿Es inútil, dice usted? El placer es siempre útil y un poder despótico, sin límites —aunque sea ejercido sobre una mosca—, es también una especie de placer. El hombre es déspota por naturaleza. Le gusta hacer sufrir. A usted le gusta eso enormemente.

## **Conexiones**

1. Transformar el capítulo 9 en una historieta. Para esto, prestar especial atención a los tonos de voz, los gestos, las acciones de los personajes.
2. Buscar en Internet las películas que se filmaron basadas en la novela *El jugador*. Proponer para un fragmento un subtítulo, un doblaje o una música disparatada para insertarle.
3. Investigar por qué Mijaíl Bajtín (teórico literario ruso) dice que la obra de Dostoyevski tiene características *polifónicas*. Proponer otras obras literarias, de teatro o de cine argentinas que también las tendrían.

## **Propuesta integradora**

Organizar en clase un “Juicio al juego” donde haya jueces, abogados y fiscales; también testigos y acusados. Para esto, deberán dividirse los roles entre los compañeros, incluyendo a quienes harán la ambientación y el registro de la jornada. Sería importante que cada cual trabaje días antes en la búsqueda de pruebas y

estrategias para defender su postura. Para el día que se lleve adelante el juicio, se puede invitar a otros cursos y que hagan las veces de jurado popular.

## Textos sugeridos para seguir leyendo editados por Salim

- *La muerte de Iván Ilich*, de León Tolstoi
- *El gran Gatsby*, de Francis Scott Fitzgerald
- *Noches blancas*, de Fiódor Dostoyevski

Sugerir otros textos o películas que puedan ligarse con *El jugador*. Justificar por qué los sugerirían.