



El número cinco

Autor: Franco Vaccarini

Ilustraciones: Santiago Grasso

Ediciones SM, Buenos Aires, 2018, 168 páginas.

Serie Roja, a partir de los 12 años.

Biografía del autor

Franco Vaccarini nació en Buenos Aires en 1963. Estudió Periodismo y colabora con revistas literarias. Como escritor, ha publicado narrativa y poesía. En esta editorial es autor de *La noche del meteorito*, *El gol perdido*, *Otra forma de vida*, *Presencia*, *Pulgarcito*, *el más grande* y *El cruce*, y coautor de *La katana perdida*.

La obra

Si algo les parece imposible en esta novela, me gustaría que recordasen que estamos en manos del tiempo, esa fuerza que rige nuestras vidas y que a la larga convierte cada sueño y, tal vez, cada pesadilla, en realidad.

Franco Vaccarini

El número cinco es una novela fantástica correspondiente al subgénero de la ciencia ficción o ficción científica. Especulación y maravilla son los dos rasgos constitutivos de este subgénero narrativo que configura un amplio mundo de fabulación y reflexión.

Para Isaac Asimov, “la ciencia ficción es esa rama de la literatura que trata de la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología”. Se trata de creaciones literarias que intentan responder a la pregunta *¿qué sucedería si...?*, en las que se analizan las consecuencias de una hipótesis que se considera extraordinaria o todavía demasiado prematura para que pueda presentarse en el mundo real. *¿Qué sucedería si hubiera clones de humanos?* *¿Qué ocurriría si construyéramos verdaderas inteligencias artificiales?* *¿Qué sucedería si nos*



encontráramos con extraterrestres? ¿Qué ocurriría si pudiéramos viajar al pasado? Ese es el aspecto especulativo de la ciencia ficción, el que nos prepara para enfrentarnos a un futuro incierto. Se trata de lo que algunos denominan “condicional contrafáctico”, una hipótesis que rompe con los hechos conocidos para especular con alternativas. Incorpora, además, el “sentido de la maravilla”, la inevitable sorpresa del lector ante los nuevos mundos, personajes y sociedades que la ciencia ficción propone.

Los elementos no verosímiles de *El número cinco* se relacionan con los posibles inventos o descubrimientos científicos y los avances en campos tales como nanotecnología, biónica, biotecnología, ingeniería genética, robótica. Nos encontramos en esta historia con la obsesión del millonario Holinder, quien en una búsqueda científica desprovista de toda ética intenta dotar a sus *hijos-máquinas* de un cerebro artificial, pero sobre todo pretende que tengan emociones. A partir del patrón natural humano crea modelos antropomórficos, androides. El título de la novela alude no solo a la posición del personaje Brandon en el campo de juego, sino al orden en que fueron *naciendo* los *hijos* artificiales de Holinder (“Son cinco los dedos de la mano. Son cinco los hijos, pero solo el quinto perduró. De acuerdo. Está bien”).

La novela, organizada en veinticuatro capítulos breves y dinámicos, muestra la irrupción de lo fantástico en la tranquila vida pueblerina de Joaco, arquero del Club Atlético de Lincoln. Todo se altera con la llegada del extrañísimo Brandon Holinder, el número cinco, jugador del equipo visitante, Club Pirámides de Puerto Madryn, y con destrezas inexplicables de goleador. No solo la inquietud y la curiosidad se abrirán paso entre el protagonista, sus familiares y amigos, sino que un secreto guardado celosamente sobre la salud de Joaco saldrá a la luz.

El lector buscará con ahínco las relaciones entre el pasado de Joaquín (narrado en el capítulo cero) y los diferentes indicios que irán develando en qué consistió el incidente durante la tormenta, así como las consecuencias que convirtieron al arquero en un *cyborg* cuyo campo magnético hace colapsar al androide Brandon.

El fútbol funciona como espacio de encuentro entre los protagonistas o como telón de fondo de las acciones que irán desnudando, poco a poco, la verdadera esencia del jugador visitante y el secreto que los padres de Joaquín le ocultan desde la infancia.

Un suspenso acuciante lleva al lector a recorrer página a página de esta historia plena de sorpresas, en la que no faltan las notas de humor que surgen de las actitudes de Rocío y de Martina, o los monólogos interiores de Aquiles, *vulnerable* a la lentitud de los humanos para descubrir cosas evidentes para él, que es un simple perro. Los diálogos breves y punzantes dan dinamismo a la acción y muestran, como si fueran imágenes cinematográficas, las relaciones entre los personajes o los titubeos e incoherencias de Brandon que anticipan su condición y su anormalidad.

La novela establece conexiones transtextuales con otras obras de ciencia ficción, tanto cinematográficas como literarias, que funcionan como claves para que el lector formule o ajuste



su hipótesis de lectura. Particular mención merece la reinterpretación de las tres leyes de la robótica formuladas por Isaac Asimov, en el capítulo dieciséis, en el que Holinder verifica cómo *su hijo* Brandon aprende (“Debes obedecer y amar a tu padre, pero no todas las palabras crean leyes. No harás daño a ninguna forma de vida por sobre todo. Salvo que tu padre explícitamente te lo pida”).

Se incluyen, también, constantes referencias al extratexto real: datos geográficos, personajes del deporte (Buffon, Chilavert) y del mundo del *software* (Bill Gates), entre otras referencias que refuerzan los componentes verosímiles de la historia.

Esta obra nos remite a un futuro en el que humanos y androides sofisticados compartirán la vida diaria y en el que la ingeniería genética y la nanotecnología seguirán perfeccionándose para que los seres humanos puedan resolver gravísimos problemas de salud. En este contexto, esta obra permite reflexionar sobre los lazos familiares, la amistad, la ética en el uso de la ciencia, la rivalidad deportiva y la solidaridad entre adversarios. También nos deja como interrogante si será posible que *la plasticidad de la mente humana siga venciendo a la mente rígida de una máquina*.

Actividades sugeridas de lectura y escritura

- Antes de leer

1. Observen la ilustración de la tapa, lean el título y los textos de la contratapa.
 - Conversen. ¿A quién se referirá el título de la novela? ¿En qué consistirá esa extraordinaria habilidad para descolocar al arquero? ¿Cuáles serán *las preguntas inquietantes* que se formula Joaco?

2. Con un compañero, imaginen cómo será la historia que cuenta esta novela.
 - ¿Qué rol cumplirá el perro que aparece en la contratapa?
 - Compartan con los demás lo que imaginaron.

3. Lean el capítulo 0.
 - Completen la lista de los hechos principales (núcleos narrativos) que se desarrollan en este capítulo.
 - Susto de Nora por la fiebre de su hijo Joaco.
 - Decisión de Nora y de Lung
 -
 -
 - Resuman oralmente el argumento a partir de los núcleos.
 - Conversen. ¿Qué imaginan que ocurrirá? ¿Quién será el personaje afectado en el incidente? ¿Cómo seguirá la historia?



Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura de la novela en dos etapas:

- *Primera etapa: capítulos 1 a 12.*
- *Segunda etapa: capítulos 13 a 23.*

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase los comienzos de los capítulos, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar en casa la lectura. Las actividades abajo sugeridas podrían realizarse al finalizar cada etapa de lectura; en ellas se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar). El análisis del nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos, etcétera) será abordado luego de haber construido el significado global de la historia.

Lean los capítulos 1 a 12

1. Resuman y comenten el argumento de los capítulos leídos a partir de las siguientes palabras clave.

TARJETA ROJA DISCULPA REGALO PROPUESTA DE HOLINDER

HOTEL AQUILES RATA SÍNTOMAS DE JOACO

LA PELEA AVIÓN ROJO LA PIRÁMIDE

2. Comparen las características y la personalidad de Brandon y de Joaco.

- Completen el cuadro.

	JOACO	BRANDON
Equipo en el que juega		
Localidad		
Posición que ocupa en el campo de juego		
Destrezas o habilidades deportivas		
Nombres de los familiares		
Nombres de los amigos		
Características personales, fortalezas y debilidades		



- Con un compañero, inventen los diálogos que podría entablar Brandon con diferentes personajes (Holinder, Martina, un compañero de equipo, un mozo del hotel...) manteniendo su particular estilo comunicativo.
 - Luego, lean a dos voces los diálogos inventados para los demás.
3. En pequeños grupos, vuelvan a narrar oralmente o por escrito lo que ocurre en esta parte de la historia desde alguno de los siguientes puntos de vista (utilicen un narrador en primera persona).
- ✓ Desde el punto de vista de Rocío.
 - ✓ Desde el punto de vista de Aquiles.
 - ✓ Desde el punto de vista de Rulo.
 - ✓ Desde el punto de vista de Holinder.
- Compartan con los demás lo que elaboraron y comenten las diferencias en el relato según quién sea el narrador.
4. Con un compañero, imaginen y escriban una breve conversación entre Nora y Lung en la que hablen sobre los síntomas de Joaco luego del episodio de la rata.
- Tengan en cuenta la siguiente cita textual y el capítulo 0: “Lung y Nora se miraron con esa complicidad sufrida que da la vida compartida. Cómplice porque ambos recordaron lo mismo. Y sufrida porque era un recuerdo doloroso” (páginas 48 y 49).
5. En grupos, conversen a partir de los siguientes interrogantes:
- ✓ ¿Quién es realmente Brandon?
 - ✓ ¿Qué relación lo une a Holinder?
 - ✓ ¿Cuál es la función que cumple la pirámide en el cuarto de Joaco?
 - ✓ ¿Por qué lo eligen precisamente a Joaco?
- Compartan con los demás las conclusiones a las que llegaron.

 **Lean los capítulos 13 a 23**

1. Divídanse en grupos y sorteen las tarjetas.

Romina, Joaco y Rulo investigan para saber quién es realmente Brandon.	La vida de Brandon y su manera de interpretar lo que lo rodea.	Holinder: su vida y la creación de androides.
Joaco es elegido para ser observado e investigado.	Función que cumplen la roborrata y la pirámide.	Joaco conoce el secreto que sus padres le habían estado ocultando.

2. Cada grupo elabora un comentario oral o escrito a partir de la tarjeta que le tocó.



3. Elijan el personaje que les haya resultado más interesante, aquel que les parezca mejor construido, y elaboren su retrato tal como lo imaginan.
- ✓ Incluyan citas textuales en su descripción.

4. Lean el siguiente texto.

Isaac Asimov, autor de *Yo, robot* (1950) imaginó una tecnociencia especializada en los robots, tal como ocurrió posteriormente en la realidad. Sus criaturas respondían a tres leyes de la robótica que se instalaban en el cerebro positrónico de sus personajes. Esas leyes eran las siguientes:

Primera ley: no hacer daño a un ser viviente, especialmente a los humanos.

Segunda ley: obedecer al ser humano.

Tercera ley: intentar sobrevivir.

- En grupos, relacionen los conceptos de este texto con las situaciones que se presentan en los capítulos 15 y 16.
 - ✓ Brandon y sus relaciones frente al medio natural y en especial con respecto a otros seres vivos.
 - ✓ Las conversaciones con su *padre* sobre las leyes.
 - ✓ Las esperanzas de Holinder sobre las posibilidades de Brandon para razonar, deducir conceptos, mostrar sus emociones y comprender a los demás.
5. Con un compañero, releen el capítulo 17 y relaten ese partido como si fuesen comentaristas deportivos.
- ✓ Elijan las jugadas más importantes.
 - ✓ Tomen notas para hacer comentarios sobre jugadores, faltas, intervenciones del árbitro, etcétera.
 - ✓ Ensayen y luego relaten para los demás.
6. Elijan una de las opciones y escriban el texto.

Biografía del androide Brandon Holinder (prójimo 5)	Monólogo interior de Joaco cuando se entera de que es un cyborg
--	--

- Una vez escritos los textos, léanlos para los demás.



- **Después de leer**

1. En grupos, comenten qué aspectos de la novela les parecieron más interesantes:

- La creación y caracterización de los personajes.
- La historia que cuenta.
- La forma en que está escrita y organizada.
- Las descripciones de ambientes y personajes.
- La inclusión de partidos de fútbol.
- Otros aspectos.
- Elijan los capítulos que les hayan gustado más, los que recuerden con más nitidez, aquellos que los hayan emocionado o “atrapado”.
 - ✓ Anoten los títulos y expliquen por qué los eligieron.

.....
.....

2. Comenten los recursos que permiten crear efectos de humor.

- Los monólogos de Ulises.
- Las actitudes de Rocío o de Martina.
- Las intervenciones de Rulo.
- Otros.

3. Enumeren las características que hacen que esta novela corresponda al subgénero de la ciencia ficción.

.....
.....

4. Hagan una lista de los escritores de ciencia ficción que se mencionan en la novela, y aclaren si se cita alguna de sus obras.

.....
.....

Sugerimos la lectura de la antología *La bruja de abril y otros cuentos*, de Ray Bradbury (SM, Serie Roja, 2017), para establecer relaciones entre obras del mismo subgénero y que compartan las mismas preocupaciones con respecto al futuro de la humanidad.

5. Con un compañero, busquen en el texto las referencias a películas de ciencia ficción con las cuales esta novela establece relaciones intertextuales.

- Expliquen qué situaciones de la historia anticipan.

6. En pequeños grupos, subrayen las referencias extratextuales, es decir, las que corresponden al contexto real de la obra (futbolistas, equipos deportivos, datos geográficos, personalidades del mundo del *software*, entre otras).



- Enumeren los efectos que producen en el lector estas menciones dentro de una obra de ciencia ficción.
 - ✓ Refuerzan los aspectos verosímiles de la historia.
 - ✓
 - ✓
 - ✓
- 7. En pequeños grupos, piensen si esta novela podría tener una continuidad o una segunda parte.
 - ✓ ¿Qué situación ha quedado abierta y podría retomarse para continuar la historia?

Por ejemplo:

¿Cómo hará Holinder para recuperar la pirámide y la roborrata?

¿Qué otros planes tendrá el millonario?

¿Qué nuevos androides están por iniciar una nueva vida entre los humanos?

¿Cómo sigue la vida de Joaquín ahora que sabe que es un cyborg y además está enamorado? Julia, ¿vendrá realmente de Buenos Aires o de otro planeta?

- Luego de que hayan pensado un argumento para continuar la historia, elijan una opción y escriban el texto.
 - El capítulo 24 de la novela *El número cinco*.
 - El primer capítulo de una nueva novela que continúa a la anterior.
- Compartan con los otros grupos lo que crearon.

Temas transversales

- La ciencia ficción.
- Androides y *cyborgs*.
- La inteligencia artificial.
- La ética en la investigación científica.
- El deporte. La competencia.
- Los valores deportivos.
- Los lazos familiares.
- La amistad.
- El nacimiento de amor.

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en Didáctica de la Lengua.