



EJE 5: La participación (Secundaria e Institutos de Formación Docente)

Título: Silvio Astier, la desigualdad y los “juguetes rabiosos”.

Autora: María Belén Ruggiero

*“Ya no tengo ni encuentro palabras
con las que pedir misericordia.
Baldía y fea como una rodilla
desnuda es mi alma”.*

Silvio Astier, personaje de *El juguete rabioso*, de Roberto Arlt

En esta guía de actividades les proponemos:

- Conocer al personaje de la obra *El juguete rabioso* y realizar una puesta en común para descubrir sus deseos, sus preocupaciones acerca del presente y el futuro.
- Investigar acerca de los inventos de distintos personajes de Roberto Arlt, como procedimientos de creación para sustraerse de una realidad concreta que los oprime, y recopilarlos a la manera del *Códice Atlántico*, de Leonardo Da Vinci.
- Trabajar en espacios de creación conjunta para inventar distintos laberintos que impliquen una salida a las distintas encrucijadas que se le presentan al personaje de Silvio Astier.

Presentación:

A partir de la visualización del micro de la OIT, trabajaremos “guiados” por el joven personaje literario Silvio Astier para reflexionar acerca de la falta de igualdad de oportunidades para muchos niños, niñas, adolescentes y jóvenes de nuestro país.

La primera novela de Roberto Arlt, *El juguete rabioso*, narra en cuatro episodios la lucha de un adolescente (Silvio Astier) por escapar de su condición social, marcada por la marginación y la pobreza.

“Como en los claros referentes de la novela picaresca, el héroe –o antihéroe– trata de conquistar el paraíso de la abundancia sin obtener más que tropiezos caricaturescos en un entramado hostil, repleto de personajes patéticos, ruines y desesperados que Silvio soporta con aires de resignación [...] La evolución del personaje a través de la experiencia, le conduce nada más que a un pozo negro y grande idéntico a su barrio, un mundo triste de valores y absurdas



situaciones donde la injusticia dicta las leyes en cada gremio y estamento"...¹

Actividad 1: "Los trabajos y los días"

- 1) Leer el capítulo II "[Los trabajos y los días](#)", de *El juguete rabioso*, de Roberto Arlt.
- 2) Investigar sobre la vida de Roberto Arlt y el contexto histórico en el que desarrolló su obra.
- 3) Realizar de manera conjunta un breve relato acerca de lo que ocurre en el capítulo.
- 4) A partir de la lectura de las siguientes frases, reconstruir quién es Silvio Astier; ¿cuál es su situación?; ¿qué cosas no le deberían ocurrir y sin embargo le ocurren?; ¿cómo se siente al respecto?; ¿cuáles son sus preocupaciones?; ¿y sus deseos?; ¿cuáles son sus sueños?

- *"Hablabas estremecido de coraje; rencor a sus palabras tercas, odio a la indiferencia del mundo, a la miseria acosadora de todos los días, y al mismo tiempo una pena innominable: la certeza de la propia inutilidad."*
- *"-Tenés que trabajar, Silvio. -¿Trabajar, trabajar de qué? Por Dios... ¿Qué quiere que haga?... ¿que fabrique el empleo...? Bien sabe usted que he buscado trabajo."*
- *"Pensé: Y así es la vida, y cuando yo sea grande y tenga un hijo, le diré: 'Tenés que trabajar. Yo no te puedo mantener.' Así es la vida."*
- *"Un dandy a quien rocé con la cesta me lanzó una mirada furiosa; un rabricundo portero uniformado desde temprano con magnífica librea y brandeburgos de oro,*

¹ "El juguete rabioso", por Luis Miguel Madrid.



observome irónico, y un granujilla que pasó, como quien lo hace inadvertidamente, dio un puntapié al trasero de la cesta, y la canasta pintada rojo rábano, impúdicamente grande, me colmaba de ridículo. ¡Oh, ironía!, y yo era el que había soñado en ser un bandido grande como Rocambole y un poeta genial como Baudelaire! Pensaba: "¿Y para vivir hay que sufrir tanto...?, todo esto... tener que pasar con una canasta al lado de espléndidas vidrieras..."

- 5) Visualizar el [MICRO de la OIT: de la cosecha a la escuela](#) y realizar una puesta en común acerca de las condiciones de vida de Silvio Astier y de las niñas y niños y adolescentes que aparecen en el micro: ¿cuáles creen que son sus preocupaciones?; ¿y sus deseos?; ¿cuáles serán sus sueños para el presente y para el futuro?

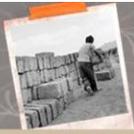
Actividad 2: Inventores

“Imaginar e inventar es un sentimiento que no se puede desterrar de los marginados, es el instante pasional donde la frustración no existe”².

En “Los trabajos y los días”, el señor Souza hace referencia a los inventos realizados por protagonista, Silvio Astier:

*–El amigo Demetrio me ha dicho que ha inventado usted no sé qué cosas.
–Sí, algunas cositas... un proyectil señalero, un contador automático de estrellas...
–Teoría... sueños... –me interrumpió restregándose las manos–. El que quiere enriquecerse tiene que inventar cosas prácticas, sencillas. El que patentó el juego del diábolo, ¿sabe usted quién fue?... Un estudiante suizo, aburrido del invierno en su cuarto. Ganó una barbaridad de pesos, igual que ese otro norteamericano que inventó el lápiz con gomita en un extremo.”*

² “Roberto Arlt: El laberinto de la crisis”. Por Eduardo Wolfson.



“Muchos de la galería de personajes de Arlt son inventores. Erdosain en *Los siete locos*, sueña con instalar una tintorería para perros. El cañón de Silvio en *El juguete rabioso*, la rosa de cobre y el proyecto de metalizar el puño de las camisas. Inventar es para Arlt condición divina, inventando, el hombre se asemeja a Dios. Inventa sueños y sueña inventos. Es singular esta paradoja. El sueño es lo abstracto, el invento es lo práctico. Pero los inventos de Arlt carecen de practicidad.”³

1. Llevar a cabo una investigación acerca de los inventos del propio Arlt y de sus personajes:
 - i. “Un contador automático de estrellas”;
 - ii. “una tintorería para perros”;
 - iii. “metalizar el puño de las camisas”,
 - iv.
 - v.

2. Imaginar cómo es cada uno de estos inventos: ¿cómo funciona?, ¿en qué circunstancias se lo podría utilizar?; ¿para qué serviría?; ¿qué soluciones aportaría?...

3. A partir de cada invento es posible inferir cuáles son las preocupaciones, intenciones, deseos, sueños, de las personas que los idearon... ¿Qué inventos podríamos pensar a partir de nuestros deseos, de nuestros sueños, de nuestras preocupaciones?

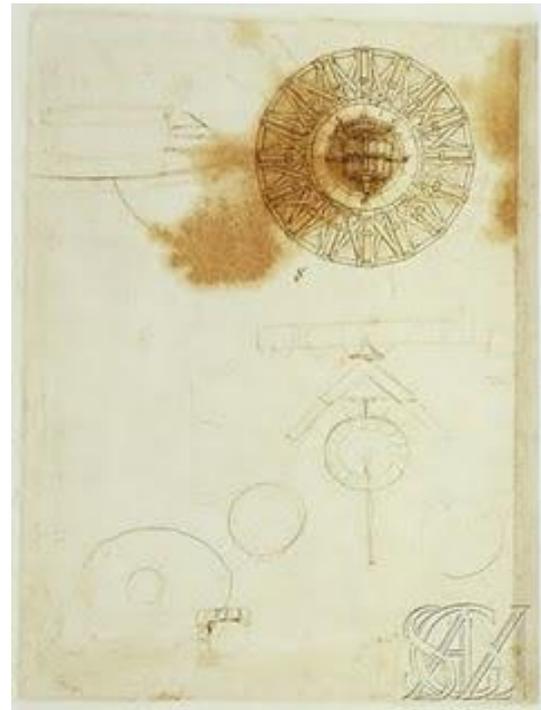
En principio, podríamos pensar en dos tipos de inventos:

- i. unos que respondan a un sueño individual, personal...;
- ii. pero también podemos pensar en inventos que respondan a sueños compartidos, sueños colectivos..., sueños que tengan en cuenta los deseos nuestros y los de otros adolescentes y jóvenes...

³ Ibidem.

Actividad 3: Recopilando “inventos” propios

Realizar una recopilación de nuestros inventos (para sueños individuales y colectivos) a la manera del [Código Atlántico, de Leonardo da Vinci](#). De esta manera, entre todos construiremos un libro en el que se podrán apreciar cómo son los inventos que ideamos, cómo funcionan y a cuáles de nuestros deseos y sueños responden.



Actividad 4: Laberintos

El personaje de Silvio Astier se encuentra durante toda la obra ante distintas encrucijadas y laberintos: a veces sin salida, otras veces, dando respuestas controvertidas....

“La temática del laberinto está unida a otra situación profundamente humana y por lo tanto literaria, es el motivo de la búsqueda, todo laberinto implica una búsqueda y es más, el alto grado de la búsqueda determina la complejidad del laberinto.”⁴

⁴ Sarrochi Carreño, A. 81998), *El laberinto y la literatura*.



Les proponemos realizar otro “invento” para agregar a nuestro “código”: se trata de una representación gráfica del “laberinto” inspirado en la vida cotidiana del personaje central del *El juguete rabioso*. ¿Qué laberintos podríamos crear?

Algunos ejemplos:

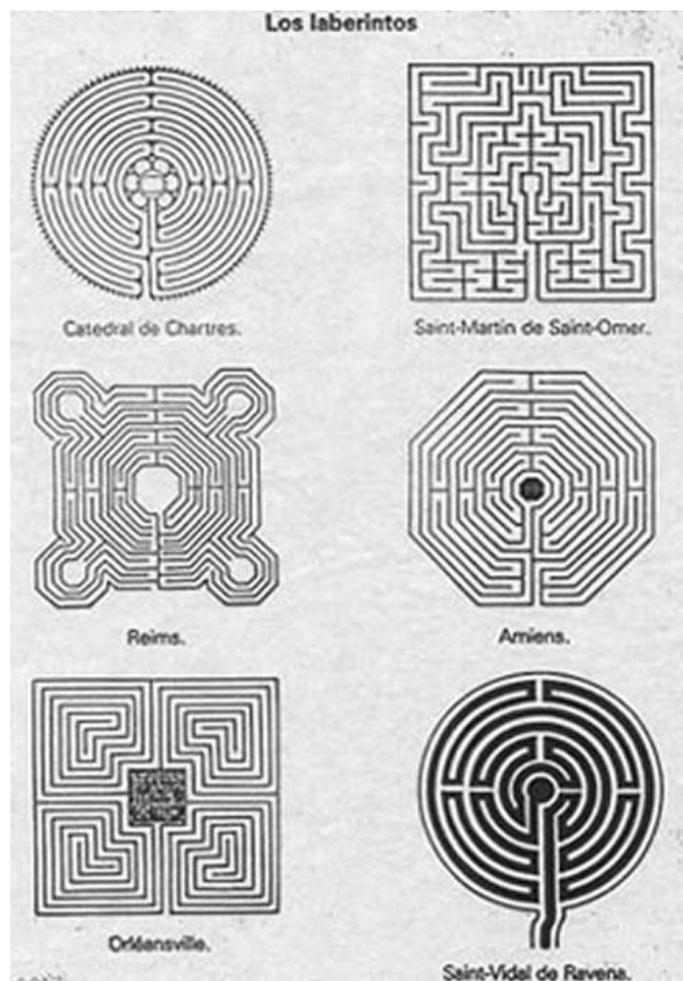
- http://www.youtube.com/watch?v=DI49m3iobYU&feature=player_embedded
- <http://v.corbi.artelista.com/>



Laberinto de York, Inglaterra



Reignac-sur-Indre, Touraine, Francia.



Barrio de Santa Cruz

