Lengua y Literatura 1° año “A”, “B”, “C” y “D”

Trabajo Práctico N° 6

¡Hola! ¿Cómo están? Esperamos se encuentren muy bien y cuidándose. En este trabajo vamos a continuar trabajando con cuentos, pero esta vez van a ser de terror. En principio, vamos a elaborar una ficha de cátedra sobre qué es el terror, qué características tienen, etc. Luego, expondremos una guía de lectura para acompañar la comprensión de los textos. Sugerimos que, al realizar la guía, LEAN la ficha de cátedra, ya que la realizamos para que sea una herramienta que los/las ayude a comprender e interpretar las consignas realizadas por las docentes. Luego de realizar las actividades, deberán enviarlas a nuestros mails con fecha límite de entrega miércoles 9 de agosto.

El trabajo debe estar escrito en documento de Word o como notas si no tienen computadora y van escribir desde el celular. No obstante, este pedido es para quien cuente con los medios para hacerlo. Si alguien no tiene los recursos, le pedimos que responda con letra grande y clara y que envíe la foto. Desde luego, no queremos que se queden sin entregar el trabajo por esta razón.

Por último, respondan las consignas con atención y REVISEN LA REDACCIÓN ANTES DE ENTREGAR. Consideren las pautas de escritura trabajadas en los años anteriores (coherencia, cohesión, puntuación, uso de mayúsculas, etc.). También, les pedimos que REALICEN SUS PROPIOS ANÁLISIS DE LA OBRA, ES DECIR, QUE EVITEN BUSCAR y COPIAR ANÁLISIS DE INTERNET.

Si sos estudiante de 1° “A”, “B” o “D” enviar el trabajo realizado y/o consultas a la siguiente dirección de mail [marberlanda@yahoo.com.ar](mailto:marberlanda@yahoo.com.ar)

Si sos estudiante de 1° “C” enviar el trabajo realizado y/o consultas a la siguiente dirección de mail [mabel-gonza@hotmail.com](mailto:mabel-gonza@hotmail.com)

**Ficha de cátedra: El cuento de terror**

Desde hace miles de años, los seres humanos hemos inventado historias de terror como una manera de explicar lo inexplicable y de “poner bajo control” nuestros miedos más profundos. Estos relatos aparecen en culturas muy diversas como la sumeria, la egipcia, la griega, la india o la china. Sin embargo, el género de terror se manifiesta como tal recién a mediados del siglo XVIII y durante el siglo XIX, con novelas como *Frankestein*, de Mary Shelley (1816), *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert L. Stevenson (1886) y *Drácula,* de Bram Stoker (1897).

**Los personajes del cuento de terror**

Los temas de cuento de terror son muy variados y se relacionan con la tradición cultural de cada civilización. Siempre ponen de manifiesto una fascinación por lo sobrenatural o lo macabro y presentan personajes como ánimas, espíritus, vampiros, hombres – lobos, seres de ultratumba, máquinas infernales o estatuas que cobran vida. Algunos de los arquetipos más famosos de este género son:

* Los vampiros: el mito del vampiro aparece muy tempranamente en la cultura popular de diversos países, pero la literatura lo consagra definitivamente con la novela *Drácula,* del escritor inglés Stoker. A partir de algunos relatos anteriores, Stoker crea su personaje, un siniestro aristócrata de Transilvania que bebe la sangre de sus víctimas. En el siglo XX, el cine retomará muchas veces el tema en películas como Drácula y La danza de los vampiros, entre otras.
* Los monstruos creados por científicos: una de las primeras novelas que trata el tema es *Frankestein,* de la inglesa Shelley. En ella, el doctor Frankestein da origen, gracias a sus experimentos en el campo de la electricidad, a una monstruosa criatura formada con órganos de diversos cadáveres. Al principio, este ser es inocente y bondadoso, pero el rechazo y la crueldad de la gente y de su creador lo convierten en un asesino.
* Los seres en parte humanos y en parte bestiales: la combinación de aspectos humanos y bestiales en un mismo ser aparece de manera extraordinaria en el famoso relato de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, del inglés Stevenson. En esta historia, el tranquilo y bondadoso Dr. Jekyll logra transformarse, gracias a sus experimentos científico, en el temible y cruel Mr. Hyde. Pero también, la cultura popular presenta este arquetipo en personajes como el hombre – lobo (séptimo hijo varón que en las noches de luna llena se transforma en animal), el tigre – gente (indio que se convierte en puma por un poder mágico o debido a un pacto con el diablo) o el minotauro (monstruo de la mitología griega con cabeza de toro y cuerpo de hombre).
* Las momias: el antiguo arte del embalsamamiento creado por los egipcios produjo muchos relatos de terror, especialmente a partir del descubrimiento de la tumba de Tutankamón, en 1924, por el noble inglés Lord Carnarvon. Las misteriosas muertes de los integrantes de la expedición dieron origen a la leyenda de “la maldición de la momia”, que la literatura y en especial el cine retomaron en muchas ocasiones.

**Recursos de los cuentos de terror**

Para lograr su efecto, los cuentos de terror suelen emplear recursos estilísticos (con respecto al modo de narrar) y temáticos (en relación con la historia que cuentan).

Algunos de los recursos estilísticos del terror son:

* Abundancia de descripciones, que producen suspenso y están destinadas a crear un ambiente siniestro.

Algunos de los recursos temáticos son:

* La creación de situaciones de encierro o riesgo en las que los protagonistas se sienten a merced de los acontecimientos.
* La aparición de un agente desconocido (seres humanos, animales, plantas, objetos, etc.) que sale de control y pone en peligro a los personajes.
* La aparición de un agente desconocido (monstruos, fantasmas, seres extraños, etc.) que amenaza la seguridad de los protagonistas y los coloca en un estado de indefensión.

En las situaciones que se generan en los cuentos de terror, los personajes experimentan sentimientos de pánico y luchan contra todo aquello que los amenaza y, al mismo tiempo, contra su propio temor. Pero los agentes, conocidos o desconocidos, del terror suelen tener una presencia tan fuerte en el relato que muchas veces terminan convirtiéndose en los verdaderos protagonistas de la historia. Actualmente, recordamos con más claridad a Drácula, monstruo creado por Frankestein que a los personajes que los rodean.

Ahora a leer

y…

¡a temblar!

“Los gatos de Ulthar” H. P. Lovecraft

Se dice que en Ulthar, que se encuentra más allá del río Skai, ningún hombre puede matar a un gato; y ciertamente lo puedo creer mientras contemplo a aquel que descansa ronroneando frente al fuego. Porque el gato es críptico, y cercano a aquellas cosas extrañas que el hombre no puede ver. Es el alma del antiguo Egipto, y el portador de historias de ciudades olvidadas en Meroe y Ophir. Es pariente de los señores de la selva, y heredero de los secretos de la remota y siniestra África. La Esfinge es su prima, y él habla su idioma; pero es más antiguo que la Esfinge y recuerda aquello que ella ha olvidado.

En Ulthar, antes de que los ciudadanos prohibieran la matanza de los gatos, vivía un viejo campesino y su esposa, quienes se deleitaban en atrapar y asesinar a los gatos de los vecinos. Por qué lo hacían, no lo sé; excepto que muchos odian la voz del gato en la noche, y les parece mal que los gatos corran furtivamente por patios y jardines al atardecer. Pero cualquiera fuera la razón, este viejo y su mujer se deleitaban atrapando y matando a cada gato que se acercara a su cabaña; y, a partir de los ruidos que se escuchaban después de anochecer, varios lugareños imaginaban que la manera de asesinarlos era extremadamente peculiar. Pero los aldeanos no discutían estas cosas con el viejo y su mujer; debido a la expresión habitual de sus marchitos rostros, y porque su cabaña era tan pequeña y estaba tan oscuramente escondida bajo unos desparramados robles en un descuidado patio trasero. La verdad era, que por más que los dueños de los gatos odiaran a estas extrañas personas, les temían más; y, en vez de confrontarlos como asesinos brutales, solamente tenían cuidado de que ninguna mascota o ratonero apreciado, fuera a desviarse hacia la remota cabaña, bajo los oscuros árboles. Cuando por algún inevitable descuido algún gato era perdido de vista, y se escuchaban ruidos después del anochecer, el perdedor se lamentaría impotente; o se consolaría agradeciendo al Destino que no era uno de sus hijos el que de esa manera había desaparecido. Pues la gente de Ulthar era simple, y no sabía de dónde vinieron todos los gatos.

Un día, una caravana de extraños peregrinos procedentes del Sur entró a las estrechas y empedradas calles de Ulthar. Oscuros eran aquellos peregrinos, y diferentes a los otros vagabundos que pasaban por la ciudad dos veces al año. En el mercado vieron la fortuna a cambio de plata, y compraron alegres cuentas a los mercaderes. Cuál era la tierra de estos peregrinos, nadie podía decirlo; pero se les vio entregados a extrañas oraciones, y que habían pintado en los costados de sus carros extrañas figuras, de cuerpos humanos con cabezas de gatos, águilas, carneros y leones. Y el líder de la caravana llevaba un tocado con dos cuernos, y un curioso disco entre los cuernos.

En esta singular caravana había un niño pequeño sin padre ni madre, sino con sólo un gatito negro a quien cuidar. La plaga no había sido generosa con él, mas le había dejado esta pequeña y peluda cosa para mitigar su dolor; y cuando uno es muy joven, uno puede encontrar un gran alivio en las vivaces travesuras de un gatito negro. De esta forma, el niño, al que la gente oscura llamaba Menes, sonreía más frecuentemente de lo que lloraba mientras se sentaba jugando con su gracioso gatito en los escalones de un carro pintado de manera extraña.

Durante la tercera mañana de estadía de los peregrinos en Ulthar, Menes no pudo encontrar a su gatito; y mientras sollozaba en voz alta en el mercado, ciertos aldeanos le contaron del viejo y su mujer, y de los ruidos escuchados por la noche. Y al escuchar esto, sus sollozos dieron paso a la reflexión, y finalmente a la oración. Estiró sus brazos hacia el sol y rezó en un idioma que ningún aldeano pudo entender; aunque no se esforzaron mucho en hacerlo, pues su atención fue absorbida por el cielo y por las formas extrañas que las nubes estaban asumiendo. Esto era muy peculiar, pues mientras el pequeño niño pronunciaba su petición, parecían formarse arriba las figuras sombrías y nebulosas de cosas exóticas; de criaturas híbridas coronadas con discos de costados astados. La naturaleza está llena de ilusiones como esa para impresionar al imaginativo.

Aquella noche los errantes dejaron Ulthar, y no fueron vistos nunca más. Y los dueños de casa se preocuparon al darse cuenta de que en toda la villa no había ningún gato. De cada hogar el gato familiar había desaparecido; los gatos pequeños y los grandes, negros, grises, rayados, amarillos y blancos. Kranon el Anciano, el burgomaestre, juró que la gente siniestra se había llevado a los gatos como venganza por la muerte del gatito de Menes, y maldijo a la caravana y al pequeño niño. Pero Nith, el enjuto notario, declaró que el viejo campesino y su esposa eran probablemente los más sospechosos; pues su odio por los gatos era notorio y, con creces, descarado. Pese a esto, nadie osó quejarse ante la dupla siniestra, a pesar de que Atal, el hijo del posadero, juró que había visto a todos los gatos de Ulthar al atardecer en aquel patio maldito bajo los árboles. Caminaban en círculos lenta y solemnemente alrededor de la cabaña, dos en una línea, como realizando algún rito de las bestias, del que nada se ha oído. Los aldeanos no supieron cuánto creer de un niño tan pequeño; y aunque temían que el malvado par había hechizado a los gatos hacia su muerte, preferían no confrontar al viejo campesino hasta encontrárselo afuera de su oscuro y repelente patio.

De este modo Ulthar se durmió en un infructuoso enfado; y cuando la gente despertó al amanecer ¡he aquí que cada gato estaba de vuelta en su acostumbrado fogón! Grandes y pequeños, negros, grises, rayados, amarillos y blancos, ninguno faltaba. Aparecieron muy brillantes y gordos, y sonoros con ronroneante satisfacción. Los ciudadanos comentaban unos con otros sobre el suceso, y se maravillaban no poco. Kranon el Anciano nuevamente insistió en que era la gente siniestra quien se los había llevado, puesto que los gatos no volvían con vida de la cabaña del viejo y su mujer. Pero todos estuvieron de acuerdo en una cosa: que la negativa de todos los gatos a comer sus porciones de carne o a beber de sus platillos de leche era extremadamente curiosa. Y durante dos días enteros los gatos de Ulthar, brillantes y lánguidos, no tocaron su comida, sino que solamente dormitaron ante el fuego o bajo el sol.

Pasó una semana entera antes de que los aldeanos notaran que, en la cabaña bajo los árboles, no se prendían luces al atardecer. Luego, el enjuto Nith recalcó que nadie había visto al viejo y a su mujer desde la noche en que los gatos estuvieron fuera. La semana siguiente, el burgomaestre decidió vencer sus miedos y llamar a la silenciosa morada, como un asunto del deber, aunque fue cuidadoso de llevar consigo, como testigos, a Shang, el herrero, y a Thul, el cortador de piedras. Y cuando hubieron echado abajo la frágil puerta, sólo encontraron lo siguiente: dos esqueletos humanos limpiamente descarnados sobre el suelo de tierra, y una variedad de singulares insectos arrastrándose por las esquinas sombrías.

Posteriormente hubo mucho que comentar entre los ciudadanos de Ulthar. Zath, el forense, discutió largamente con Nith, el enjuto notario; y Kranon y Shang y Thul fueron abrumados con preguntas. Incluso el pequeño Atal, el hijo del posadero, fue detenidamente interrogado y, como recompensa, le dieron una fruta confitada. Hablaron del viejo campesino y su esposa, de la caravana de siniestros peregrinos, del pequeño Menes y de su gatito negro, de la oración de Menes y del cielo durante aquella plegaria, de los actos de los gatos la noche en que se fue la caravana, o de lo que luego se encontró en la cabaña bajo los árboles, en aquel repugnante patio.

Y, finalmente, los ciudadanos aprobaron aquella extraordinaria ley, la que es referida por los mercaderes en Hatheg y discutida por los viajeros en Nir, a saber, que en Ulthar ningún hombre puede matar a un gato.

“Una noche de verano” de Ambrose Bierce

El hecho de que Henry Armstrong estuviera enterrado no era motivo suficientemente convincente como para demostrarle que estaba muerto: siempre había sido un hombre difícil de persuadir. El testimonio de sus sentidos le obligaba a admitir que estaba realmente enterrado. Su posición -tendido boca arriba con las manos cruzadas sobre su estómago y atadas, que rompió fácilmente sin que se alterase la situación-, el estricto confinamiento de toda su persona, la negra oscuridad y el profundo silencio, constituían una evidencia imposible de contradecir y Armstrong lo aceptó sin perderse en cavilaciones.

Pero, muerto… no. Sólo estaba enfermo, muy enfermo, aunque, con la apatía del inválido, no se preocupó demasiado por la extraña suerte que le había correspondido. No era un filósofo, sino simplemente una persona vulgar, dotada en aquel momento de una patológica indiferencia; el órgano que le había dado ocasión de inquietarse estaba ahora aletargado. De modo que sin ninguna aprensión por lo que se refiriera a su futuro inmediato, se quedó dormido y todo fue paz para Henry Armstrong.

Pero algo todavía se movía en la superficie. Era aquella una oscura noche de verano, rasgada por frecuentes relámpagos que iluminaban unas nubes, las cuales avanzaban por el este preñadas de tormenta. Aquellos breves y relampagueantes fulgores proyectaban una fantasmal claridad sobre los monumentos y lápidas del camposanto. No era una noche propicia para que una persona normal anduviera vagabundeando alrededor de un cementerio, de modo que los tres hombres que estaban allí, cavando en la tumba de Henry Armstrong, se sentían razonablemente seguros.

Dos de ellos eran jóvenes estudiantes de una Facultad de Medicina que se hallaba a unas millas de distancia; el tercero era un gigantesco negro llamado Jess. Desde hacía muchos años Jess estaba empleado en el cementerio en calidad de sepulturero, y su chanza favorita era la de que “conocía todas las ánimas del lugar”. Por la naturaleza de lo que ahora estaba haciendo, podía inferirse que el lugar no estaba tan poblado como su libro de registro podía hacer suponer.

Al otro lado del muro, apartados de la carretera, podían verse un caballo y un carruaje ligero, esperando.

El trabajo de excavación no resultaba difícil; la tierra con la cual había sido rellenada la tumba unas horas antes ofrecía poca resistencia, y no tardó en quedarse amontonada a uno de los lados de la fosa. El levantar la tapadera del ataúd requirió más esfuerzo, pero Jess era práctico en la tarea y terminó por colocar cuidadosamente la tapadera sobre el montón de tierra, dejando al descubierto el cadáver, ataviado con pantalones negros y camisa blanca.

En aquel preciso instante, un relámpago zigzagueó en el aire, desgarrando la oscuridad, y casi inmediatamente estalló un fragoroso trueno. Arrancado de su sueño, Henry Armstrong incorporó tranquilamente la mitad superior de su cuerpo hasta quedar sentado.

Profiriendo gritos inarticulados, los hombres huyeron, poseídos por el terror, cada uno de ellos en una dirección distinta. Dos de los fugitivos no hubieran regresado por nada del mundo. Pero Jess estaba hecho de otra pasta.

Con las primeras luces del amanecer, los dos estudiantes, pálidos de ansiedad y con el terror de su aventura latiendo aún tumultuosamente en su sangre, llegaron a la Facultad.

-¿Lo has visto? -exclamó uno de ellos.

-¡Dios! Sí… ¿Qué vamos a hacer?

Se encaminaron a la parte de atrás del edificio, donde vieron un carruaje ligero con un caballo uncido y atado por el ronzar a una verja, cerca de la sala de disección. Maquinalmente, los dos jóvenes entraron en la sala. Sentado en un banco, a oscuras, vieron al negro Jess. El negro se puso de pie, sonriendo, todo ojos y dientes.

-Estoy esperando mi paga -dijo.

Desnudo sobre una larga mesa, yacía el cadáver de Henry Armstrong. Tenía la cabeza manchada de sangre y arcilla por haber recibido un golpe de azada.

EL VAMPIRO ARNOLD-PAUL (leyenda húngara recogida por Charles Nodier, traducción libre de Javier Fontenla):

Un campesino de Medregeia (pueblo de Hungría) llamado Arnold-Paul murió aplastado por un carro cargado de heno. Un mes después de su muerte, cuatro personas murieron súbitamente, tal como suelen morir aquellos que sufren el ataque de un vampiro. Entonces algunos recordaron algo que había contado el propio Arnold-Paul: hallándose este en Cassova había sido atacado por un vampiro turco. Luego, para evitar convertirse en un nuevo ser de la oscuridad, había intentado curarse untándose el cuerpo con la sangre del vampiro. Pero, aparentemente, aquel remedio había resultado ineficaz. Cuando lo desenterraron, se vio que su cuerpo seguía intacto, pese a llevar más de un mes bajo tierra. La barba le había crecido y la sangre fluía por sus venas, como si aún estuviera vivo. La exhumación se realizó ante los ojos del magistrado local, que era hombre experto en vampirismo y que ordenó atravesar el corazón del difunto con una estaca, lo cual se realizó de inmediato. Entonces el vampiro gritó y se agitó como si realmente estuviera vivo. La misma operación se realizó con los cadáveres de sus cuatro víctimas, para evitar que estas se convirtieran en nuevos vampiros. Pese a todas estas precauciones, el vampirismo reapareció algunos años después. Diecisiete personas de distintas edades y sexos murieron en un lapso de tres meses, algunas sin haber sufrido dolencias previas y otras después de dos o tres días de agonía.

Una muchacha llamada Stanoska, que se había acostado en perfecto estado de salud, se despertó a medianoche, chillando, temblando y diciendo que un muchacho llamado Milo, fallecido un mes y medio antes, había intentado estrangularla mientras dormía. A la mañana siguiente, Stanoska se sintió muy enferma y falleció después de tres días de agonía. Las sospechas se inclinaron hacia el difunto Milo, pues parecía evidente que se había convertido en un vampiro. Por tanto, fue desenterrado, examinado y eliminado. Los médicos y cirujanos locales examinaron las causas de aquel rebrote de vampirismo. Entonces se descubrió que Arnold-Paul, el vampiro original, no solo había matado personas, sino también animales, cuya carne posteriormente había sido comida por el joven Milo y por otras personas fallecidas durante los últimos meses. Se reiniciaron las ejecuciones y las diecisiete víctimas del rebrote fueron eliminadas. Primero se les atravesó el corazón, luego se les cortó la cabeza y finalmente, sus cuerpos fueron quemados. Las cenizas se arrojaron al río y así fue como el vampirismo desapareció definitivamente de Medregeia.

Además, de estos cuentos que compartimos en este práctico, van a leer “El hombre – perro” De Ana María Shua que pertenece al libro de cuentos *Los devoradores* que anexamos en un archivo; y van a escuchar los audio cuentos narrados por Alberto Laiseca: “La gallina degollada” de H. Quiroga y “La pata de mono” de W.W. Jacobs. A continuación, se anexan los link.

<https://youtu.be/EYRcl93TYpo>

<https://youtu.be/p1tjHaOsN8o>

**Actividades:**

1. a) Leer los cuentos “Los gatos de Ulthar”, “Una noche de verano” y la leyenda “El vampiro de Arnold Paul”, comentar cuál es el agente del terror en cada relato. b) Indicar y transcribir qué partes del relato están dedicadas a crear un ambiente temible o siniestro. c) Elegir uno de los personajes de los relatos anteriormente mencionados y comentar cómo se compartan ante el hecho terrorífico, con miedo, con incredulidad, etc.
2. a) Luego de leer “El hombre – perro” elaborar una descripción de este ser extraño con los datos que aporta el cuento. b) ¿En qué lugar transcurre la historia? ¿En qué momentos aparece en el relato el ambiente temible? c) Este cuento leído aparece en un libro que se llama *Los devoradores*, intenta pensar por qué la autora le coloca ese título a su libro.
3. Luego de escuchar los audio libros, registrar las emociones que experimentaron durante la lectura.
4. ¿En dónde reside el terror de esos cuentos que escucharon? ¿La voz del que cuenta los hechos ayuda a crear esa atmósfera?
5. a) ¿Qué cuento te gustó más y por qué? b) Imagina que tenés que recomendar estos relatos a un amigo/a, prima/o de tu edad ¿qué les dirías para “convencerlo” de que lean estos cuentos de terror? c) Ahora, imagina que estos cuentos leídos y escuchados pertenecen a una antología del cuento de terror ¿Qué título le pondrías al libro que reúne estos relatos? Justifica tu elección. d) ¿Te animás a elaborar la tapa de este libro, qué dibujo o imagen llevaría? Podes elaborarla en Word o compartir una foto de lo que dibujaste en la carpeta.