



## Juegos de terror

María Brandán Aráoz

### El autor

María Brandán Aráoz nació en Buenos Aires, pero tiene sus raíces familiares en las provincias de Salta y Córdoba. Estudió magisterio y Literatura española I y II en el Instituto Cultural Hispánico. Finalizó sus estudios en Madrid y cursó la carrera de Periodismo, Teoría y Práctica de guión de televisión y cine. Como periodista de investigación, colaboró en diferentes diarios: La Nación, La Prensa, y también en la Universidad de Belgrano y CONSUDEC. También, participó en revistas infantiles como Billiken, Jardincito y el suplemento infantil de La Nación. Fue miembro del jurado en importantes certámenes de literatura infantil y juvenil como las Fajas de Honor de la SADE, en 1992 y en 1998, y el Premio Fantasía Infantil, en 1995 y en 1996. Actualmente es miembro activo de la Society of Children's Book Writers and Illustrators of U.S.A. y miembro del comité organizador del SCBWI Chapter Argentina. Como escritora, se especializó en Literatura Infantil. Entre sus novelas orientadas al público juvenil mencionamos: "Vacaciones con Aspirina", "Soledad va al colegio", "Caso reservado", "Refugio peligroso", "Vecinos y detectives, en Belgrano", "Detectives en Palermo Viejo", "Detectives en Bariloche", "Enero en Mar del Sur" y "Misterio en Colonia". Y sus libros de cuentos: "Jesús también fue niño", "Luces raras y otros misterios", "La sortija", "El globo de Magdalena", "Magdalena en el Zoo" y "Un carrito color sol". Recibió varios premios y editó obras en Brasil, Perú, Chile, Ecuador y Puerto Rico, entre otros países. Ejerció como maestra en el

ciclo primario y hoy sus libros se leen como texto de lectura complementaria en colegios de nivel inicial, primario, EGB y secundario, tanto privados como estatales, de todo el país. La autora concurre a encuentros con sus lectores, dicta talleres y organiza charlas con docentes y padres sobre cómo fomentar en los chicos el hábito y el placer por la lectura.

## La obra, el género de terror

¿Cómo imaginar, en efecto, que los únicos cuentos tradicionales destinados a los pequeños fuesen justamente esos en los que pululan las criaturas aterradoras, cucos, lobisones, lamías, hombres de la bolsa y otros monstruos locales enterrados en su cuevas silvestres o lacustres?

En su introducción a los Cuentos populares italianos, Italo Calvino cree reconocer un cuento popular infantil “con características que pueden sintetizarse de este modo: tema horroroso y truculento, detalles escatológicos, es decir, características en gran parte opuestas (truculencia, procacidad) a las que hoy son requisito de la literatura infantil.” Para comprender esta peculiaridad de los cuentos de advertencia basta con notar que se trata de relatos funcionales, cuya función es, precisamente, la de alejar a los pequeños de los peligros que los amenazan: el agua, el fuego, el bosque, etc. Para que el espíritu sincrético y antropomórfico de los más pequeños pueda asimilar la lección, el cuento otorga vida y cuerpo al peligro, transformándolo en un personaje inquietante, en un animal salvaje o en un monstruo con una forma más o menos humana, lo que se considera peligroso.

En el folklore del litoral argentino, el Pombero, enano de sombrero alado que secuestra a los niños a la hora de la siesta, es un buen recurso para alejarlos del peligro de un sol implacable.

Se trata de una actitud parental bastante corriente, incluso en nuestra época, y consiste en asociar la prohibición con la imagen de una amenaza.

Los cuentos de terror son tan viejos como el mismo terror. Se contaban antes de que fuera inventada la escritura, y se seguirán contando, porque son el espejo de los temores que inquietan a todas las personas.

Algunos de los recursos empleados en los cuentos de terror son:

- El ambiente: muchas veces el cuentista elige para desarrollar la acción un lugar misterioso (cementeros, castillos, sótanos húmedos); otras, prefiere introducir un elemento extraño en un ambiente común (un monstruo en una ciudad contemporánea).
- Los personajes fantásticos: vampiros, esqueletos, brujas, momias, fantasmas con sábanas y cadenas, son habituales; pero también “una viejita sonriente” que puede resultar escalofriante.
- La sorpresa: ocurre generalmente hacia el final, y es ahí cuando al lector se le ponen los pelos de punta...
- El narrador en primera persona: un escritor elige la voz que contará la historia, es decir, el narrador; en las historias de terror aumenta el miedo cuando alguien dice que un hecho terrible le pasó a él y no a otro.

## Propuesta metodológica

La obra se trabajará en tres etapas: Lectura-Debate, Comprensión y Producción.

La **lectura-debate**: antes de leer el texto, es conveniente debatir con los alumnos sobre los conocimientos que tienen del género de terror (si leyeron otras obras similares, si ven películas de terror o si escuchan o cuentan historias con esta temática). Luego, que imaginen un relato a partir de la tapa y la contratapa y lo narren. Finalmente, estarán preparados para la lectura.

Para la **comprensión** trabajarán las particularidades del género:

En los cuentos de terror, como en el resto de los cuentos, la trama está compuesta por una serie de secuencias narrativas, que presentan los hechos terroríficos en una cadena de causas y consecuencias. El relato puede estar enriquecido por fragmentos descriptivos, que en este caso ayudan a crear el ambiente de terror.

Los momentos de la narración

¿Se acuerdan cuáles son los momentos de la narración?

- En la situación inicial se presentan los personajes, el lugar y el tiempo en que se narrarán los hechos.
- El nudo contiene el conflicto o las complicaciones, que se resolverán finalmente
- El desenlace o resolución.

Para la **producción** pueden escribir el cuento de terror que imaginaron antes de leer los cuentos cuando observaron con atención la tapa y contratapa del libro.

Pero, deberán tener en cuenta algunos consejos:

- Presentar tres párrafos: uno para la situación inicial, uno para el conflicto y uno para la resolución.
- En la situación inicial al presentar personajes, lugar y tiempo, deben crear una atmósfera de terror a partir del uso de oraciones descriptivas. No se olviden que los lugares deben ser tenebrosos y los personajes extraños.
- El conflicto y la resolución deben ser coherentes con el clima creado al comienzo del relato. ¡Qué el conflicto sea espeluznante! Pueden ser juegos de terror.
- Usar adjetivos que provoquen terror.
- Ilustrar el cuento y sólo sombreado, como en los cuentos que leyeron y ponerle un título espeluznante. ¡Adelante!



## Actividades: ¡A narrar!

a) Elijan un personaje protagonista de una de las cuatro historias de terror, pónganle un nuevo nombre, piensen un lugar para él, algún conflicto nuevo que se le presenta, un antagonista, otro personaje que lo ayuda a resolver el conflicto y un desenlace.

b) Conversen entre ustedes sobre las noticias que leen en el diario ¿Cuáles los asustan? Seleccionen palabras de los diarios y recórtelas con la intención de armar titulares de noticias que se refieran a “El juego de la copa”. Una vez armados los títulos, pueden intercambiarlos entre ustedes para redactar, cada uno, o en parejas, una noticia que asuste.

c) Elijan alguna actividad rutinaria de las que hacen todos los días y redacten las instrucciones que les dan sus padres para realizarlas. ¿No cumplieron alguna? ¿Qué les pasó?

d) Escriban una carta a un amigo que está lejos contándole alguna situación que los haya asustado relacionado con una mascota como “Salvaje”. Respeten la estructura de la carta.

e) Las leyendas se refieren a misterios del pasado, pero en el mundo actual también hay elementos, sentimientos y situaciones que siguen resultándonos incomprensibles. Por ejemplo: la luz, los truenos, el miedo, la risa, la llegada de la primavera y también las guerras y las injusticias. Escriban una leyenda sobre el origen de alguno de los elementos anteriores que se relacione con “La sortija”

f) Cierren los ojos y recuerden algún momento en que alguno de sus padres, abuelos, tíos o maestros les narraron o leyeron un cuento sobre una vieja casa como “La casona del ogro”. ¿Pueden recordar lo que sintieron en ese momento o en qué situación ocurrió?. Tal vez les contaron un cuento tradicional, de esos tan viejos que no se sabe quién los inventó, como las leyendas, o les leyeron un cuento de un autor argentino o extranjero. Anoten todos los datos que recuerden. Luego, intercambien esos datos entre ustedes y creen nuevas historias.

**\*Recuerden que es importante, en todos los casos de escritura, planificar qué van a escribir.**

- En primer lugar, anoten todas las ideas.
- Piensen quiénes serán los personajes, dónde sucederá la historia, qué les ocurrirá, etc.
- Después de escribir, releen su escrito y comprueben si expresa lo que ustedes se propusieron. Si no es así, deben corregir todo lo que sea necesario hasta lograrlo.
- No olviden, por último, revisar con exactitud la ortografía, la puntuación, y las mayúsculas.