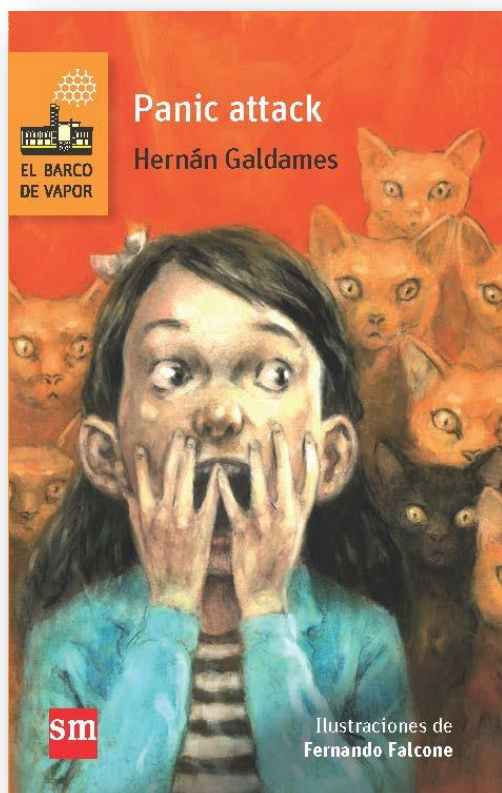




EL BARCO
DE VAPOR



Panic attack

Hernán Galdames

Ilustraciones: Fernando Falcone

SM, Buenos Aires, 2018, 80 páginas.

Serie Naranja, a partir de los 9 años.

BIOGRAFÍA DEL AUTOR

Hernán Galdames nació en San Fernando, provincia de Buenos Aires, en 1962. Es licenciado en Publicidad. Se desempeña como diseñador gráfico, creativo y guionista de cómics, y también es autor de cuentos y novelas para niños y adultos por los que ha sido premiado. En SM publicó además *Cartoneros al espacio* (premio El Barco de Vapor 2015).

LA OBRA

Asustar al lector es el nombre de este juego.

Stephen King

¿Qué asusta a los lectores? ¿A todos los atemoriza lo mismo? Los lectores de hoy, ¿sentirán temor ante las mismas escenas y personajes que los lectores de otras épocas? Los relatos de miedo de todos los tiempos han sido narrados en forma oral o escrita, con la finalidad de perturbar al oyente o al lector, de provocarle angustia, temor, terror.

Muchos autores y estudiosos de los textos de terror han reflexionado acerca de cuáles han sido y son las características y estrategias de estas creaciones. Entre las muchas manifestaciones que el género ha tenido a lo largo de la historia se destacan dos: la literatura gótica y el género fantástico.

Las obras del gótico estaban pobladas de castillos medievales, pasajes secretos, catacumbas y calabozos, bosques en tinieblas, noches profundamente oscuras y tormentosas, ambientes lúgubres o abandonados, nobles malvados, fantasmas, vampiros... Lo sobrenatural y lo irracional estaba presente de esa manera en los relatos.

Pero hacia fines del siglo XIX, muchos escritores comenzaron a crear ficciones en las cuales lo sobrenatural, lo irracional, lo extraño, lo que no puede ser explicado por las leyes de la razón, se presenta en un contexto de cotidianeidad, de familiaridad. Estos relatos están ligados al género fantástico; lo familiar se vuelve extraño, lo que irrumpe no tiene explicación racional y, en consecuencia, el miedo se apodera de los personajes y de los lectores. En estas historias la clave es el recurso de la ambigüedad al presentar las situaciones: los personajes dudan de lo que están viendo o sobre lo que les está ocurriendo. El teórico Tzvetan Todorov plantea que esa vacilación sobre la aceptación o no de lo sobrenatural que se produce en los personajes, y que en el lector persiste al finalizar la lectura del relato, es la esencia de lo fantástico.

En función de todo ello, *Panic attack* es una antología de nueve cuentos pertenecientes al género fantástico, de terror. Cada historia parte de elementos y situaciones muy simples, verosímiles en la vida cotidiana, pero que, poco a poco, cobran una dimensión inquietante, peligrosa, irracional. El conflicto se abre paso lentamente, en un *crescendo* de temor por lo que ocurrirá, sembrando sorpresa y dudas. Los protagonistas de estas historias viven dentro de los límites de la cotidianeidad, pero en un determinado momento y sin que medie explicación se convierten en víctimas o en victimarios a los que las circunstancias, los objetos o las conductas ajenas llevan a situaciones que cobran dimensiones irreales y desencadenan finales fantásticos. La transformación inesperada de las circunstancias y de los elementos que las componen son la clave para generar un ambiente macabro en el que todo es posible; los indicios se aceleran y el

desenlace es rápido, ascético, inexorable, y produce pánico y duda ante lo ocurrido, lo cual lleva a volver atrás y a repensar lo siniestro de la situación.

Todos los cuentos de la antología tienen una estructura clásica:

- **Introducción:** describe y presenta personajes, ambientes y situaciones que se desarrollan en un mundo verosímil.
- **Desarrollo o conflicto:** genera las primeras dudas en el lector; se producen fracturas en la verosimilitud del relato y por esos resquicios se filtra lo fantástico. El lector elabora hipótesis inquietantes con respecto al devenir de la historia.
- **Final sorpresivo:** cierra la historia dejando al lector sin aliento, porque lo que ocurrió es inexplicable a través de la razón.

Seis de los cuentos de la antología incluyen un narrador que corresponde a la primera persona protagonista y muestra los sucesos desde su punto de vista:

- “Panic attack”: la narradora es una niña que vive en una casa con cuatro gatos y encuentra a un gato negro muy especial que se suma a los otros. Paso a paso, relata todo lo que va sucediendo sin mostrar inquietud ante los cambios que experimenta el gatito negro. Pero el lector sí tiene plena conciencia de lo que está pasando.
- “Dura de sacar”: el narrador es un niño que relata de manera introspectiva cómo el dentista le arranca con gran esfuerzo dos muelas. A partir de allí muestra la dimensión fantástica del proceso que lleva a las muelas a volver a su boca.
- “Destino alcanzado”: el narrador es un chico que intenta programar un GPS, pero comete un error fatal. A partir de allí relata el alucinante trayecto que sus padres y él hacen en el auto guiados por la voz del GPS, que los conduce a un lugar siniestro en el que seguramente les ocurrirán cosas que el lector prefiere no imaginar.
- “La Cone”: la narradora es una nena que aprovecha la ausencia de su hermana para quitarle su peluche preferido, una conejita encantadora. Pero su manera de tratarla es violenta y la Cone pierde parte de su cuerpo en los juegos que tanto divierten a la niña. Las consecuencias serán terribles para la protagonista, pues la Cone convoca a todos sus juguetes, los que, al cobrar vida, elevarán sus voces en un juicio inapelable.
- “El pozo”: la particular atracción que el aljibe de la casa nueva ejerce sobre el pequeño narrador lo lleva a caer en las profundidades, desde donde continúa contando que allí la vida es posible.
- “Un juego peligroso”: el narrador y su hermano inventan un juego con hilos que ocupa todo el cuarto como una inmensa telaraña o máquina macabra. Pero la verdadera peligrosidad solo

se pone a prueba cuando logran convencer a la primera víctima de que entre al cuarto. La reacción de ambos ante el resultado es estremecedora.

Los tres cuentos restantes presentan un narrador en tercera persona con diferentes grados de profundización en el interior de los personajes y con distintos puntos de vista. Como ocurre en “La casita de Beta”, cuento dividido en dos partes. En la primera, el narrador relata desde el punto de vista de Betina, y penetra en sus pensamientos y sentimientos. En la segunda, el narrador cambia su punto de vista y sigue los acontecimientos que rodean a Betina dentro y fuera del mundo fantástico en el que ha quedado atrapada. O en “El frasquito”, en el que el narrador, que mantiene la distancia con respecto a los hechos que narra, al llegar al final cambia bruscamente de la tercera a la primera persona y ofrece la clave interpretativa del relato.

SÍNTESIS ARGUMENTAL

Historias inquietantes, como la de un juego con ovillos que se vuelve estructura viviente, una nena presa de su fantasía en una casita de muñecas, un peluche que enjuicia a la niña que le ha provocado graves daños, una vecina que lo planta todo, gatos negros capaces de perforar un techo para escapar de una tormenta, un frasquito que encierra peligros terribles, muelas que tienen vida propia y no se resignan a quedar fuera de la boca una vez arrancadas, aljibes siniestros que atraen hacia el fondo oscuro donde la vida continúa...

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

Antes de leer

1. Lean el título y los textos de la contratapa.

- ¿Sobre qué tratará esta obra? ¿A qué se referirá el título? ¿Qué otras palabras podrían usarse para indicar *pánico*?
- Observen la imagen de la tapa y conversen en grupos. ¿Qué situación muestra la ilustración? ¿Qué expresión tiene el personaje? ¿Qué hecho estará provocando ese estado de ánimo?

2. Observen el paratexto del libro y recorran las hojas sin leer los textos.

- *Panic attack*, ¿es una novela o una antología de cuentos? Fundamenten su respuesta.

3. Relean este texto de la contratapa y conversen sobre su significado.

¡Atención! Prohibido leer estos cuentos en días de tormenta o de misterio.

4. Conversen. ¿A qué género corresponde esta obra? Subrayen el término que sea correcto.

Dramático (teatral)	Lírico (poesía)	Narrativo
----------------------------	------------------------	------------------

- ¿A qué subgénero corresponden?

Humor	Policial	Aventuras	Terror
--------------	-----------------	------------------	---------------

5. Lean las páginas 70 y 71 y luego expliquen la siguiente expresión.

“[El autor] alucina con las historias en las que la imaginación se confunde con la realidad”.

6. En pequeños grupos, lean el índice de la obra y elijan un título.

- Inventen, a partir de ese título, una breve historia en la que la imaginación se confunda con la realidad (es decir que ciertas situaciones de esa historia no podrían ocurrir en la realidad).
- Luego compartan los textos que inventaron con los otros grupos de compañeros.

Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura de la antología en cuatro etapas:

- **Primera etapa:** “Panic attack”.
- **Segunda etapa:** “La casita de Beta”, “La Cone”, “Un juego peligroso”, “Destino alcanzado”.
- **Tercera etapa:** “Dura de sacar”, “El pozo”, “De cara al sol”.
- **Cuarta etapa:** “El frasquito”.

Puede alternarse la lectura en clase con la lectura en casa. Una estrategia posible es leer en clase el comienzo de un cuento, formular hipótesis sobre cómo sigue la historia y completar en casa la lectura. Al finalizar cada etapa se podrán realizar algunas de las actividades abajo sugeridas. En ellas se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar), para que los alumnos construyan el sentido global de la obra. El nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos, etcétera) será considerado para su análisis después de haber leído completamente la antología.

Lean el cuento de la primera etapa: “Panic attack”

7. Organicen la secuencia de los hechos de la historia numerando de 1 a 8.

Le hace conocer a los otros cuatro gatos que ya vivían en la casa.	Lo lleva a su casa, lo alimenta y lo cuida hasta que se pone fuerte.	Durante una piyamada, nueve gatos perforan el techo y duermen junto a las chicas.	En poco tiempo, Peque duerme afuera con los otros gatos.
Los gatos comienzan a mostrar comportamientos extraños.	La narradora encuentra un gatito abandonado, al que aparentemente una anciana echó de su casa.	Primer suceso extraño: todos los gatos amanecen muy lastimados y una gata no está.	Aparecen cuatro gatos nuevos, que también están muy lastimados.

- Conversen. ¿Qué cambios se producen en Peque a partir de su llegada a la casa? ¿Por qué creen que los gatos que vivían allí dejaron de comportarse como gatos domésticos y se convirtieron en salvajes?

8. Busquen y transcriban las descripciones de Peque.

Descripción que hace la abuelita

Descripción que hace la narradora

- Con un compañero, describan cómo imaginan al gato teniendo en cuenta el aspecto físico y sus actitudes.

9. Entre todos, expliquen el título y el final de ese cuento.

10. En pequeños grupos, elijan una opción y escriban el texto.

a. Vuelvan a narrar brevemente la historia desde el punto de vista de Peque. Pueden usar un narrador en primera persona (Peque) o un narrador en tercera persona que relate los hechos siguiendo al gato (cuenta lo que hace, piensa, siente...).

b. Escriban una segunda parte para este cuento, que comience al día siguiente de la tormenta.

- Luego compartan los textos con sus compañeros.

Lean los cuentos de la segunda etapa: “La casita de Beta”, “La Cone”, “Un juego peligroso”, “Destino alcanzado”

11. Entre todos, determinen y comenten los aspectos que los cuentos tienen en común.

Agreguen aspectos no considerados en la lista.

- ✓ Un niño o una niña son los protagonistas.
- ✓ Hay una situación de juego o de curiosidad por un objeto.
- ✓ Un objeto, elemento o juguete adquiere características fantásticas o sobrenaturales.
- ✓

12. Completen el cuadro con las consecuencias de los siguientes hechos.

HECHOS	CONSECUENCIAS	TÍTULO DEL CUENTO
La narradora, al jugar con violencia con el peluche de su hermana, hace que pierda la cola y la oreja y se le rompa un ojito.		
Una niña cuyos padres tienen problemas recibe un regalo con el que pasa mucho tiempo.		
Dos hermanos con un ovillo de hilo inventan un juego en su habitación.		
Un chico programa el GPS del auto de su papá, pero aparece un aviso de que ha cometido un error fatal.		

13. Divididos en cuatro grupos, sorteen los cuentos.

- Cada grupo explica a los demás el final del cuento que le tocó.
- Los miembros de los otros grupos pueden intervenir para completar la explicación y enriquecerla o dar la propia interpretación de ese final.

14. Con un compañero, elijan uno de los cuentos.

- Escriban una nueva y breve versión en la que eliminen los elementos fantásticos y agreguen otros que lo conviertan en un cuento realista, es decir, en el que los hechos sean verosímiles y puedan ocurrir en la realidad.

Lean los cuentos de la tercera etapa: “Dura de sacar”, “El pozo”, “De cara al sol”

15. En pequeños grupos, busquen en cada cuento la situación que les parezca más terrorífica y léanla para los demás.

- Subrayen en cada cuento los elementos o situaciones inverosímiles.
- Completen la ficha de lectura de cada cuento.

FICHA DE LECTURA	“Dura de sacar”	“El pozo”	“De cara al sol”
Protagonista			
Otros personajes			
Lugar donde ocurre			
Elementos inverosímiles			
Breve referencia al argumento			

16. Con un compañero, elijan una opción y escriban el texto (tengan en cuenta el argumento del cuento correspondiente a la propuesta de escritura).

a. Diálogo entre las muelas que se preparan para volver a la boca del personaje.

b. Monólogo interior de Zarza mientras convierte a la niña en planta.

c. Relean la página 46 y escriban un breve cuento de terror que ocurra en el sótano.

- Luego compartan los textos con sus compañeros.

17. Lean este texto de Juan Ramón Jiménez.

¡El pozo!... Platero, ¡qué palabra tan honda, tan verdinegra, tan fresca, tan sonora! Parece que es la palabra la que taladra, girando, la tierra oscura, hasta llegar al agua fría.

Mira: la higuera adorna y desbarata el brocal. Dentro, al alcance de la mano, ha abierto, entre los ladrillos con verdín, una flor azul de olor penetrante. Una golondrina tiene, más abajo, el nido. Luego, tras un pórtico de sombra yerta, hay un palacio de esmeralda, y un lago, que, al arrojarle una piedra a su quietud, se enfada y gruñe. Y el cielo, al fin.

(La noche entra, y la luna se inflama allá en el fondo, adornada de volubles estrellas. ¡Silencio! Por los caminos se ha ido la vida a lo lejos. Por el pozo se escapa el alma a lo hondo. Se ve por él como el otro lado del crepúsculo. Y parece que va a salir de su boca el gigante de la noche, dueño de todos los secretos del mundo. ¡Oh laberinto quieto y mágico, parque umbrío y fragante, magnético salón encantado!).

—Platero, si algún día me echo a este pozo, no será por matarme, créelo, sino por alcanzar más pronto las estrellas.

Platero rebuzna, sediento y anhelante. Del pozo sale, asustada, revuelta y silenciosa, una golondrina.

Juan Ramón Jiménez, “El pozo”, en *Platero y yo*.

- a. Relacionen el texto con el cuento “El pozo” de esta antología.
- b. Relean el último párrafo del cuento e inventen a partir de él una historia maravillosa que se desarrolle en ese ámbito subterráneo (con príncipes, castillos, peces mágicos y los demás elementos que caracterizan a estos relatos).
- c. Compartan los cuentos. Con los textos de todos pueden armar una antología ilustrada que se titule *Los secretos mágicos del aljibe*.

Lean el cuento de la cuarta etapa: “El frasquito”

18. Entre todos, comenten las similitudes y las diferencias entre este cuento y los otros que componen la antología *Panic attack*.

- Para la comparación tengan en cuenta los personajes, la historia, el lugar, la explicitación o no de la muerte, los elementos que generan pánico, el narrador, etcétera.

19. En grupos pequeños, expliquen las siguientes citas textuales teniendo en cuenta el contexto.

“Y contradice eso de que lo bueno viene en frasco chico” (página 57).
“Pero el frasquito no había tenido nada que ver” (página 58).
“Se pensó en un crimen pasional. Apresaron a un hombre inocente” (página 59).
“Si bien no fue condenado el frasquito tuvo su dosis de infierno” (página 60).

20. Con un compañero, resuman en el cuadro los hechos sangrientos.

Víctima	Características y circunstancias de la muerte	Lugar donde estaba el frasquito
JOVEN AFEITÁNDOSE		
COCINERA		
NIÑA		

21. Marquen con una **X** las afirmaciones que sean correctas.

- a. El frasquito era común, de color marrón, con la boca de bordes filosos.
- b. Cuando abrieron la puerta el chico estaba desangrado y con el frasquito apretado en su mano izquierda.
- c. El frasquito también fue responsable de la muerte del padre y de la madre de la primera víctima.

- d. Los nuevos propietarios tomaron posesión de la casa y el frasquito fue a parar a la cocina.
- e. Siempre se supo por dónde entró el asesino de la segunda víctima.
- f. El gasista que hizo el trabajo encontró el frasquito una mañana de otoño.

22. Relean la página 61.

- Con un compañero, escriban la continuación de este cuento agregando otra víctima y manteniendo el narrador en primera persona.

Les aseguro que esto es así, porque el frasquito es mi condena...

Después de leer

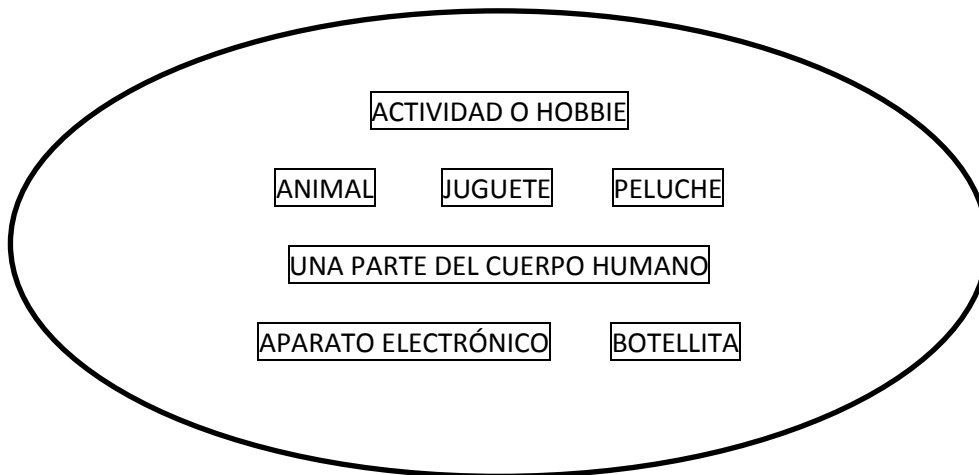
23. Conversen sobre los cuentos y elijan el que más le haya gustado a cada uno.

- Cada persona dirá el título del cuento y los motivos por los que lo eligió.
- ¿Qué cuento les pareció más escalofriante? ¿Por qué?

24. Abran el libro en la página del índice y recuerden entre todos las situaciones inverosímiles que incluye cada cuento.

- ¿Cuáles son los cuentos que presentan finales más ambiguos, es decir que dejan más dudas en los lectores sobre lo ocurrido en la historia?

25. En este óvalo aparecen los elementos que desencadenan el conflicto en las historias de este libro. Determinen a qué cuento corresponde cada uno de ellos.



26. Completen el cuadro con los títulos de los cuentos, de acuerdo con las características del narrador.

Narrador en primera persona protagonista	Narrador en tercera persona

- ¿En qué cuento hay un cambio de narrador en el final?
- ¿Qué efecto produce este cambio en el lector?

Temas transversales

- El cuento fantástico.
- El cuento de terror.
- La inverosimilitud.
- La irrupción de lo fantástico en el mundo cotidiano.
- Los miedos.
- La imposibilidad de una explicación racional.
- Los niños y el juego.
- Los elementos que cobran vida en la ficción fantástica.

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