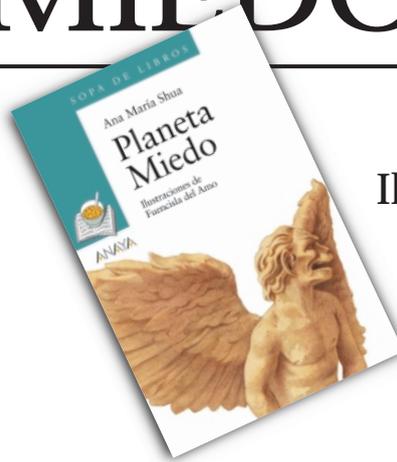




PLANETA MIEDO

Ana
María
Shua



Ilustraciones de
Fuencisla
del Amo



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002
Sopa de Libros
Trabajo realizado por: Mónica Plaza
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura

www.anayainfantilyjuvenil.com



1 ARGUMENTO

Planeta Miedo reúne ocho relatos espeluznantes, rescatados de las tradiciones coreana, africana, australiana, bretona, japonesa, sioux, araucana y judía, respectivamente.

Todos los cuentos se caracterizan por provocar en el lector una inquietud constante, una sensación de temor y miedo que se mantiene durante la lectura.

En *Planeta Miedo* encontramos desde esposas muertas hasta intentos de asesinato, pasando por espíritus del mal, doncellas cuyos besos matan a sus pretendientes o muchachas resucitadas, hasta llegar a brujos que arrancan la sombra y a dedos que se mueven por el suelo sin mano que los domine.

Los personajes de estos cuentos no son héroes ni heroínas, sino gentes cuyos destinos se han visto turbados o recompensados por hechos que van más allá de su propio control. El argumento de cada una de las historias sirve para demostrar la oposición del bien frente al mal, de forma que quienes obran correctamente —esto es, de acuerdo con el bien— son compensados por sus sacrificios o por su esfuerzo. Sin embargo, aquellos que se comportan mal; que hacen daño a los demás, se ríen de ellos o abusan de su poder, al final son castigados y reciben su merecido.

Los ocho cuentos recogidos en este libro representan una recopilación de ocho

tradiciones distintas que, no obstante, guardan en común tanto la oposición entre el bien y el mal como la creencia en que cada cual, de acuerdo con su actitud, gozará de buena suerte o mala fortuna según le corresponda.

2 COMENTARIO

Planeta Miedo es un libro de cuentos de miedo procedentes de tradiciones tan dispares como la araucana y la judía, o la africana. Quizá por eso resulte tan interesante, pues nos ofrece relatos surgidos en rincones del mundo geográfica y culturalmente opuestos.

La lectura de estos relatos conlleva el establecimiento de una frontera muy clara entre el bien y el mal. Esa delimitación es constante en todos los cuentos y constituye la razón principal de que hayan aparecido juntos en un solo volumen. El enfrentamiento del bien y el mal ha sido, a lo largo de la historia, una fuente inagotable de manifestaciones artísticas y creaciones culturales, aunque también ha sido el origen de conflictos y guerras.

Como consecuencia de esta drástica separación, los personajes protagonistas de los cuentos de *Planeta Miedo* poseen roles muy definidos. La oposición de buenos-malos es algo muy propio de leyendas y relatos populares, creados en su mayor parte con una intención moralizante. Dicha pretensión se refuerza con el hecho de



que todos los relatos pertenezcan al género de terror. Con el miedo se consigue que los destinatarios de los cuentos se hagan a la idea de la gravedad y la trascendencia de lo contado, de tal modo que nunca lo olviden y apliquen la moraleja final, nunca explícita pero siempre latente, en sus vidas.

Frente a lo que serían fábulas convencionales, este libro nos muestra un final sin moraleja como tal. La enseñanza ha de ser meditada y extraída por el lector después de haber conocido la suerte o la desgracia de los personajes. Así por ejemplo, en el cuento judío se alude a la importancia de no hacer falsas promesas; en el africano, a no confiar inmediatamente en los extraños; en el bretón, a no abusar de la belleza ni de ninguna otra cualidad personal ventajosa; en el coreano, a no desconfiar de los seres queridos, etc.

Al margen de las características formales de estos cuentos, hay que señalar la gran relevancia que tienen para la literatura este tipo de narraciones populares, cuyo origen común hace que los distintos pueblos intercambien leyendas y cuentos, inspirados siempre por ideas y valores universales.

3 VALORES

Como valores principales, encontramos el bien y el mal. Esta entidad es, asimismo, el origen de muchos otros valores que aquí se recogen. De su presencia se

deduce la importancia de obrar de acuerdo con el bien y de esquivar el mal si se quiere evitar un castigo, cuya aplicación será, en la mayoría de los casos, imposible de evitar por el destinatario. En *Planeta Miedo*, todas las posibles conclusiones que se sacan tras la lectura de los relatos surgen de la dicotomía bien-mal.

❑ Del cuento coreano deducimos **la confianza** como requisito indispensable para construir nuestras relaciones con otros seres humanos.

❑ Mediante el relato africano se demuestra la importancia de **la observación** como paso previo a las intuiciones.

❑ El cuento australiano nos acerca a **la voluntad** de las personas para alcanzar un objetivo común; en esta ocasión, combatir al espíritu del mal, capaz de adoptar la forma de animales distintos.

❑ Del cuento japonés obtenemos una visión de lo importante que es mantener una buena **relación con los demás**, así como con los animales. Se trata de que el ser humano alcance una armonía con su entorno.

❑ Con el cuento sioux y el cuento araucano observamos la **solidaridad** con quien necesita ayuda.

❑ En el cuento judío nos damos cuenta del valor que conlleva **el compromiso**.



A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

LO QUE SUGIERE EL MIEDO

«Planeta Miedo» es un título sugerente e intrigante al mismo tiempo. Se trata de que los alumnos comenten qué impresión les produce el título del libro, qué creen que contiene, cómo será su argumento, si lo consideran o no de interés, etc.

¿Creen que viven en un mundo donde el miedo es importante para la vida cotidiana de las personas que lo habitan?

¡MIEDO CON MAYÚSCULAS!

Sugeriremos a los alumnos que piensen en el miedo como tal y que rememoren aquella situación de su pasado donde más miedo tuvieron.

Después, escribirán un relato donde recojan esa experiencia, tratando de que lo que cuenten refleje cómo se sintieron. A continuación, intercambiarán sus textos y se propondrá su lectura ante la clase.

ALGO MÁS QUE MIEDO

El miedo atraviesa fases distintas: podemos sentir un cierto temor, albergar después miedo y, finalmente, estar paralizados por el pánico.

Pediremos a los alumnos que elaboren una lista con aquellas palabras o conceptos que encuentren relacionados con el

miedo, sus causas y consecuencias. Esa lista será de gran utilidad a la hora de leer *Planeta Miedo*, pues parte de lo que en ella se recoja podrá ser relacionado con los cuentos.

ASOCIACIONES DE IDEAS

Propondremos a los estudiantes cuatro listas de palabras. En cada una de ellas aparecerán cuatro términos que, aislados, tienen un solo significado. Dentro de la lista pueden asociarse y sugerir otros sentidos diferentes. El objetivo es que los alumnos, en grupos de cuatro, escojan una de las listas de palabras y redacten una historia en la que utilicen esos términos.

Comprobaremos así que, en la mayoría de los casos, todos han optado por una historia de miedo, haciendo uso de la lógica asociación de ideas.

—Lista 1: casa abandonada, bisagra, tormenta, cuervo.

—Lista 2: noche cerrada, bosque, ulular, camino.

—Lista 3: puñal, cadáver, sospechoso, coartada.

—Lista 4: aullido, golpe, silencio, sogá.

TAL COMO SOMOS

Tradicionalmente se ha asociado el miedo al mal. El concepto de «mal» es muy amplio y, pese a que también es subjetivo, existen puntos de conexión entre las distintas culturas a la hora de considerar lo que es malo, así como para hablar de lo que es bueno.



Los hechiceros estaban convencidos de haber hecho su tarea bien a fondo. Nunca más podría el espíritu del mal tomar forma de un mamífero o de un pájaro, de un insecto o de un reptil. Y sin embargo, no pensaron en el hombre. No pensaron en sí mismos, no miraron sus propios corazones. Así, escondido en el centro mismo del ser humano, de cualquier hombre o mujer, Marmu, el espíritu del mal continúa existiendo, causando daño y dolor, perpetuando las existencia de la maldad en el mundo (pág. 36).

Tras leer este párrafo, preguntaremos a los alumnos:

—¿Quiere decir que el mal está en las personas?

—¿Insinúa que es imposible erradicarlo?

—¿Una persona puede nacer buena o mala, o son su vida y las circunstancias que atraviesa las que hacen de ella una u otra cosa?

PERSONAJES DE PELÍCULA

En el género de terror los personajes requieren unas características concretas que se adecuen al ritmo, al estilo y, sobre todo, al contenido. Así, una bruja debe ser antipática y físicamente desagradable. Sugeriremos a los alumnos que piensen en tres personajes de historias de miedo y los conviertan en personajes cómicos cambiando sus características: forma de ser, aspecto físico, vestimenta, reacciones, etc. Para ello, escribirán un texto breve describiendo el personaje inventado.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

LUGARES TERRORÍFICOS

Sus uñas crecieron rápidamente, marrones, repugnantes. Las encías se retrajeron mostrando en una mueca horrible las raíces de los dientes. Un olor dulzón a carne muerta impregnó el aire (pág. 16).

Y los perros nunca dejaron de aullar en su presencia (pág. 61).

Estas frases constituyen ejemplos de cómo se crea una atmósfera en el relato. El lector ha de sentir que ve lo que le cuentan, que lo percibe tal y como es relatado.

Pediremos a los alumnos que localicen en los cuentos de *Planeta Miedo* otros diez ejemplos de descripción de la atmósfera.

VIUDAS NEGRAS

Muchas de las cosas que aparecen en estos cuentos tienen una explicación difícil. Es lo que sucede en el cuento sioux, donde la muchacha que resucita decide casarse con el cazador en agradecimiento a sus cuidados. Hasta aquí, todo sigue una lógica, pero entonces el cazador muere, y también el siguiente esposo de la chica.

—¿Cuál es el propósito del cuento al convertir el personaje más indefenso de la



historia —la chica malherida— en alguien tan peligroso?

—¿Qué se quiere transmitir con esa información?

—¿Es justo para el cazador la suerte que corre?

—¿Qué otros casos de «viudas negras» conocen los alumnos procedentes tanto del cine como de la literatura?

¿PUEDE ALGO SER LO CONTRARIO DE LO QUE ES?

Pediremos a los alumnos que escriban un cuento de miedo. No existe requisito alguno, salvo que dicho cuento tenga como extensión dos carillas (un folio). En ese espacio, han de presentar a unos personajes que resulten verosímiles en el conjunto de la historia, desarrollar un argumento donde la atmósfera logre hacer sentir miedo al lector y resolver el cuento con un final acorde a él, apropiado para el género escogido.

Ahora que ya han escrito un cuento de miedo, tenemos la oportunidad de que aprecien la capacidad que posee un escritor —como cualquier otro artista— de manipular a su antojo cuantas posibilidades creativas decida. Para demostrarlo, los alumnos escribirán un nuevo cuento, con idéntica extensión que el anterior, pero de género distinto; opuesto. Se trata de que, haciendo uso de los mismos personajes, del mismo escenario y de la misma historia, creen un cuento cómico. Les será muy útil manejar el humor y lo grotesco como formas de ridiculizar a los

personajes; tendrán que encontrar el modo de restar trascendencia a la historia, y es probable que deban cambiar también el final.

RELATOS COMPARTIDOS

Ya hemos aludido a la capacidad de los cuentos de terror de ser sugerentes. Este género es, tal vez, el más sugerente de todos. Por eso podemos aprovechar trozos de los cuentos para generar nuevas creaciones.

Dividiremos a los estudiantes en grupos de entre cuatro y seis alumnos. Con dos folios, que compartirán, y un bolígrafo para cada uno, tendremos el material necesario para escribir un relato colectivo que cuente con elementos importados. Dado que es muy importante que todos los participantes en el juego se sientan a gusto con lo que hacen, propondremos cuatro opciones para escoger una frase que dé comienzo al relato que van a redactar. De estas tres alternativas, cada grupo elegirá una, que servirá para abrir su cuento colectivo.

Los alumnos trabajarán siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Quien primero escriba tapaná lo que ya ha puesto en el folio con otro folio, de manera que el siguiente no vea nada más que la última línea de lo que escribió el anterior. El tiempo apropiado para el desarrollo de esta actividad ha de ser estimado por el profesor en función del conocimiento que posee de los alumnos. Media hora o cuarenta minutos pueden ser suficientes.



Una vez que los grupos den por cerrada su historia, escogerán a un portavoz, que será el encargado de leer el resultado ante la clase.

Posibles frases iniciales:

- Al día siguiente, una partida de guerreros encontró los cadáveres secos y vacíos de las demás muchachas (pág. 26).
- Ayúdenme a vengarla —les rogó (pág. 32).
- Entonces, los demás gatos entraron en la habitación y sin molestarse en matarla, poco a poco y con deleite, se la comieron entre todos (pág. 52).
- ¿Quieres seguir casado con la mujer demonio? (pág. 77).

EL BIEN Y EL MAL EN EL PLANETA MIEDO

Hemos tratado el tema del bien y el mal como algo determinante en estas y en todas las historias de miedo. A continuación sondearemos las opiniones de los alumnos.

Los cuentos de *Planeta Miedo* se fundamentan en una doctrina que se ha denominado maniqueísmo, o visión de la realidad reducida a los principios opuestos del bien y el mal. Uno no se entiende si no existe el otro, y viceversa. Eso ocurre, por ejemplo, en el cuento australiano, donde los hechiceros representan el bien

(tratan de eliminar al espíritu del mal), y Marmu es el mal (espíritu del mal).

Pediremos a los alumnos que busquen en cada uno de los demás cuentos dónde están el bien y el mal o en qué quedan representados.

PUNTO Y SEGUIDO

EN VEZ DE PUNTO Y FINAL

En el cuento bretón, una doncella muy guapa reta a sus pretendientes a bailar hasta que ella se agote, creando en todos la esperanza de que, si consiguen soportar su ritmo, podrán casarse con ella. Sus besos matan a todos los que desean bailar, hasta que un misterioso y siniestro caballero acepta el reto de la doncella y logra que sea ella quien termine exhausta, de modo que fallece.

Este y el resto de cuentos del libro poseen finales cerrados. Se llaman así porque no hay más opción para resolver la historia narrada que la que el propio escritor ha elegido. Sin embargo, aunque no se puede cambiar el final, es posible idear una continuación.

Sugeriremos a los alumnos que continúen, brevemente, los cuentos de *Planeta Miedo* que más temor les hayan producido al leerlos.

—¿Cuáles han sido?

—¿Son los mismos para todos los alumnos?