

RELATOS DE TERROR



1. EL ORIGEN de la FIESTA de HALLOWEEN

Halloween es una fiesta de origen pagano que se celebra la noche del 31 de octubre, víspera del Día de Todos los Santos, y que **tiene sus raíces en el antiguo festival celta conocido como Samhain** (pronunciado "sow-in"), que significa "fin del verano" y se celebraba al finalizar de la temporada de cosechas en Irlanda para dar comienzo al "año nuevo celta", coincidiendo con el solsticio de otoño.

Durante esa noche se creía que los espíritus de los difuntos caminaban entre los vivos, y se realizaban fiestas y ritos sagrados que incluían la comunicación con los muertos. Además, era habitual colocar una vela encendida en las ventanas para que los muertos "encontrasen su camino".

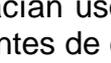
Las  mbolo más reconocible de la fiesta de Halloween, están también presentes en la fiesta de  aunque su llegada a la fiesta ha vivido varios cambios. En sus orígenes, los celtas hacían uso de calaveras para espantar a los espíritus y posteriormente se convertirían en nabos, antes de dar paso al vegetal que hemos visto en cientos y cientos de pelítucas.



Imagen: Fiesta del Samain, origen de la fiesta de Halloween, celebrada en Galicia mucho antes de celebrarse en EE.UU.

2. PERO... ¿EN QUÉ CONSISTE EL MIEDO?

El ser humano, desde que tiene conciencia de tal, ha tenido una serie de sentimientos innatos, y uno de ellos –y quizás una de las características principales para su supervivencia- ha sido el miedo. **Limitador y beneficioso** por igual, el miedo ha sido el **culpable de guerras e incultura** y, a la vez, inspirador de arte y colaborador para nuestra supervivencia... ¿En qué consiste este impulso humano?



EL MIEDO en su ÁMBITO FÍSICO BIOLÓGICO

El miedo se encarga en muchas ocasiones de hacernos conscientes de los peligros externos que nos pueden amenazar, y nuestro organismo los interpreta de la siguiente forma: primero, los sentidos captan el foco de peligro, que pasa a ser interpretado por el cerebro, y de ahí pasa a la acción el sistema límbico. Este se encarga de regular las emociones de lucha, huida y, ante todo, la conservación del individuo. Además de todo esto, también se encarga de la constante revisión de la información dada por los sentidos, incluso cuando dormimos, para poder alertarnos en caso de peligro.

EL MIEDO en la SOCIEDAD

El miedo comenzó siendo algo positivo en las sociedades prehistóricas, ya que salvaguardaba a nuestros antecesores de peligros como los depredadores, las inclemencias del tiempo y demás amenazas, colaborando así en la supervivencia de la especie. A medida que las sociedades fueron avanzando, los temores crecieron paulatinamente y fueron utilizados en muchas ocasiones por los grandes poderes para controlar a las masas o para moldear a las poblaciones a su antojo. Un ejemplo son los sistemas políticos autoritarios, que se apoyan en el terror para asentar sus mandatos, como el nazismo, que asoló Europa durante los años treinta y cuarenta del siglo pasado, y que basó gran parte de su poder en el miedo.

Las religiones y muchas supersticiones también se utilizaron para paliar los miedos, como por ejemplo las promesas vikingas del Valhala, el paraíso donde iban los muertos caídos en combate, ya que, a través de la creencia, los guerreros perdían su miedo a la muerte en batalla.

EL MIEDO en el IMAGINARIO POPULAR y el ARTE

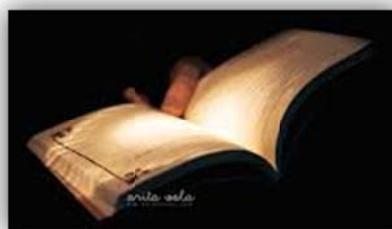
La exploración de los sentimientos más oscuros siempre ha cautivado al ser humano. Desde la gárgolas de las catedrales, que evocan monstruos horribles con escorzos agónicos, hasta el cine de terror actual, el ser humano se ha recreado en sus miedos y, mientras muchos se mantienen desde el principio de los tiempos (deidades malignas, la muerte, terrores sobrenaturales,...), otros se han ido refinando o apareciendo a medida que la sociedad avanzaba, como las fobias sociales o las angustias modernas.

Los artistas de todos los tiempos no han dudado en explotar este sentimiento humano, y desde siempre podemos ver ejemplos de arte terrorífico en todas las disciplinas posibles y en todas las vertientes de este (...) Fuente: www.nationalgeographic.es



3. SIETE CONSEJOS PARA CONTAR UNA HISTORIA DE MIEDO

1. Elige una **historia** que tus oyentes no conozcan
2. Para lograr un mayor impacto en tus oyentes, conviértete en el protagonista o en un testigo directo de la historia.
3. Introduce el relato con alguna explicación que proporcione **verosimilitud** a tu narración. Por ejemplo, si eres el protagonista puedes explicar que ni tú mismo sabes cómo pudo ocurrir un suceso tan extraordinario.
4. Ambienta la historia en un **lugar conocido** por el público e introduce detalles que tu auditorio pueda reconocer. Un poco de verdad hará más creíble tu historia.
5. Dedicar un tiempo a **describir con detalle** el lugar y aspecto de los personajes. Selecciona el vocabulario adecuado y utilízalo para crear una atmósfera inquietante.
6. Cuando estés contando la historia **muéstrate tú mismo nervioso** y asustado, utiliza un tono de voz más bajo que el habitual y detente de vez en cuando para crear suspense.
7. Elige un **final sorprendente**.
8. No abuses de la sangre, los monstruos,... Según los maestros de la literatura de terror, el miedo aparece al mostrar una cadena de hechos que si ocurrieran pondrían en peligro **algo que al lector le importa** y cambiarían su mundo convirtiéndolo en algo horrible e incomprensible.



4. EL MONTE de las ÁNIMAS

Las doce sonaron en el reloj, Beatriz oyó entre sueños las vibraciones de la campana, lentas, sordas, tristísimas, y entreabrió los ojos. Creía haber oído pronunciar su nombre; pero lejos, muy lejos, y por una voz ahogada y doliente. El viento gemía en los vidrios de la ventana.

- *Será el viento- dijo; y poniéndose la mano sobre el corazón, procuró tranquilizarse. Pero su corazón latía cada vez con más violencia. Las puertas habían crujido sobre sus goznes, con un chirrido agudo prolongado y estridente.*

Primero unas y luego las otras más cercanas, todas las puertas que daban paso a su habitación iban sonando por su orden, estas con un ruido sordo y grave, aquellas con un lamento largo y crispador. Después silencio, un silencio lleno de rumores extraños, el silencio de la media noche, con un murmullo monótono de agua distante; lejanos ladridos de perros, voces confusas, palabras ininteligibles; ecos de pasos que van y vienen, crujir de ropas que se arrastran, suspiros que se ahogan, respiraciones fatigosas que casi se sienten, estremecimientos involuntarios que anuncian la presencia de algo que no se ve y cuya aproximación se nota no obstante en la oscuridad.

Beatriz, inmóvil, temblorosa, adelantó la cabeza fuera de las cortinillas y escuchó un momento. Oía mil ruidos diversos; se pasaba la mano por la frente, tornaba a escuchar: nada, silencio.

Vea, con esa fosforescencia de la pupila en las crisis nerviosas, como bultos que se movían en todas direcciones; y cuando dilatándolas las fijaba en un punto, nada, oscuridad, las sombras impenetrables.

- *¡Bah!- exclamó- volviendo a recostar su hermosa cabeza sobre la almohada de raso azul del lecho;- ¿soy yo tan miedosa como esas pobres gentes, cuyo corazón palpita de terror bajo una armadura, al oír una conseja de aparecidos?*

Y cerrando los ojos intentó dormir...; pero en vano había hecho un esfuerzo sobre sí misma. Pronto volvió a incorporarse más pálida, más inquieta, más aterrada. Ya no era una ilusión: unas pisadas lentas sonaban sobre la alfombra; el rumor de aquellas pisadas era sordo, casi imperceptible, pero continuado, y a su compás se oía crujir una cosa como madera o hueso. Y se acercaban, se acercaban, y se movió el reclinatorio que estaba a la orilla de su lecho. Beatriz lanzó un grito agudo y arrebujándose en la ropa que la cubría, escondió la cabeza y contuvo el aliento.

El aire azotaba los vidrios del balcón; el agua de la fuente lejana caía y caía con un rumor eterno y monótono; los ladridos de los perros se dilataban en las ráfagas de aire, y las campanas de la ciudad de Soria, unas cerca, otras distantes, doblan tristemente por las ánimas de los difuntos.

Así pasó una hora, dos, la noche, un siglo, porque la noche aquella pareció eterna a Beatriz. Al fin despuntó la aurora: vuelta de su temor, entreabrió los ojos a los primeros rayos de la luz. Después de una noche de insomnio y de terrores, ¡es tan hermosa la luz clara y blanca del día! Separó las cortinas de seda del lecho, y ya se disponía a reírse de sus temores pasados, cuando de repente un sudor frío cubrió su cuerpo, sus ojos se desencajaron y una palidez mortal descoloró sus mejillas: sobre el reclinatorio había visto sangrienta y desgarrada la banda azul que perdiera en el monte, la banda azul que fue a buscar Alonso.

GUSTAVO ADOLFO BÉCQUER: *Leyendas*

CONTESTA

1. ¿Cuál es el nombre de la protagonista?.....
2. ¿Cómo la imaginas físicamente? Descríbela

.....
.....
.....

3. ¿Dónde se desarrolla la acción?
4. ¿Qué perdió en el monte la protagonista? ¿quién fue a buscarlo? ¿quién crees que puede ser este personaje?

.....
.....
.....



En AUTOL, todos los años a finales de junio se representa la leyenda de Gustavo Adolfo Bécquer de “El Miserere”.

La representación se hace de noche y en el monte Yerga, un escenario natural que invita al sobrecogimiento.

<http://www.elmiserereyerga.es>

5. LA PUERTA

En la medianoche del 31 de octubre, Marcos salió del portal sacudido por el miedo.

Junto a su pandilla había jugado a “truco o trato”. Después vieron una película de terror.

La velada no fue diferente de las de años anteriores, salvo porque durante la película Marcos se sintió identificado con el desgraciado protagonista. Compartía con él -sorprendentemente- nombre, edad y algunas aficiones, pero el personaje moría, asesinado por un "muerto viviente" cuando se encontraba solo en su casa durante la última noche del mes de octubre.

Marcos utilizó otro camino para llegar a su casa. Cambió los habituales atajos oscuros y poco frecuentados por avenidas concurridas y luminosas.

<<Tranquilo>>, se decía para vencer el miedo, <<papá y mamá están en casa>>.

Llamó al timbre repetidas veces, pero no le abrieron la puerta, así que tomó la llave que siempre estaba debajo del felpudo y abrió él mismo. Supuso que sus padres se habían quedado dormidos. Sin embargo, encontró una nota:

"Hemos salido con los tíos. Nos quedaremos a dormir en su casa. Volveremos mañana temprano. Antes de acostarte, acuérdate de..."

Un escalofrío le recorrió el cuerpo. Le asaltaban las imágenes de la dichosa película.

<<¿Quién iba a haberme dicho que voy a pasar sin compañía la noche de Halloween?>>, pensó.

Se acostó. Sólo quería dormir para que el tiempo pasara más deprisa.

<<Lo de papá y mamá es una simple coincidencia>>, se repetía.

A pesar de todo, el sueño acabó por vencerle.

Pero se despertó entre sudores, pues a pesar de la fecha hacía calor. No obstante, al irse a dormir se había tapado hasta por encima de la cabeza, como cuando de pequeño tenía miedo a la oscuridad.

Consultó el despertador: eran las cuatro. Entonces la puerta de su habitación comenzó a abatirse.

Hubiese querido levantarse para enfrentarse a cualquiera que fuese la amenaza. Pero no podía; estaba atado a la cama.

Cuando la puerta se abrió por completo, descubrió a una criatura horrenda que se le acercaba entre risas, portando un afilado cuchillo.

Marcos se revolvía, impotente.

Todo se volvió negro...

Entreabrió los ojos, consciente de que había tenido una pesadilla y respiró aliviado. Después consultó el despertador: eran las cuatro.

La puerta de su habitación comenzó a abatirse

¿CÓMO TERMINARÁ LA HISTORIA? INVENTA UN FINAL

.....
.....
.....

6. EL VISITANTE NOCTURNO

Leonor se mudaba de nuevo. A su madre le encantaba la restauración, así que su predilección por las casas antiguas empujaba a la familia a llevar una vida más bien nómada.

Era la primera noche que dormían allí y, como siempre, su madre le había dejado una pequeña bombilla encendida para espantar todos sus miedos. Cada vez que se cambiaban de casa le costaba conciliar el sueño.

La primera noche apenas durmió. El crujir de las ventanas y del parqué la despertaba continuamente. Pasaron tres días más hasta que empezó a acostumbrarse a los ruidos y descansó del tirón. Una semana después, en una noche fría, un fuerte estruendo la sobresaltó. Había tormenta y la ventana se había abierto de par en par por el fuerte vendaval. Presionó el interruptor de la luz, pero no se encendió. El ruido volvió a sonar, esta vez, desde el otro extremo de la habitación. Se levantó corriendo y, con la palma de la mano extendida sobre la pared, empezó a caminar en busca de su madre. Estaba completamente a oscuras. A los dos pasos, su mano chocó contra algo. Lo palpó y se estremeció al momento: era un mechón de pelo.

Atemorizada, un relámpago iluminó la estancia y **vio a un niño de su misma estatura** frente a ella. Arrancó a correr por el pasillo, gritando, hasta que se topó con su madre. “¿Tú también lo has visto?”, le preguntó.

1) ¿Cómo imaginas la nueva casa de Leonor?

.....

.....

.....

2) ¿Has sentido miedo alguna vez al dormir en una casa que no es la tuya? Cuéntalo

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. LA LEYENDA de SLEEPY HOLLOW

*Sin embargo, el espíritu que campea a sus anchas por esta región encantada, y que parece ser el jefe supremo de todos los poderes del aire, es el **espectro de un jinete sin cabeza**. Algunos dicen que es el fantasma de un mercenario alemán a quien una bala de cañón le voló la cabeza en alguna batalla anónima durante la guerra de la Independencia, y a quien los lugareños, de vez en cuando, ven pasar a toda prisa en las sombras de la noche, como si fuera en alas del viento.*

Algunos de los historiadores más fiables [...] sostienen que el cuerpo del jinete fue enterrado en la ermita y que, desde allí, el fantasma cabalga hacia el escenario de la batalla en nocturna búsqueda de su cabeza [...].

Tal es el tenor de esta superstición legendaria, que ha proporcionado material para muchas historias delirantes en aquella región de sombras: al espectro se le conoce en todos los hogares de la comarca con el nombre del Jinete sin Cabeza de Sleepy Hollow".

Fragmento de La Leyenda de Sleepy Hollow

1. ¿En qué lugar vive el jinete sin cabeza?

.....
.....
.....

2. ¿Por qué le falta la cabeza al jinete?

.....
.....
.....

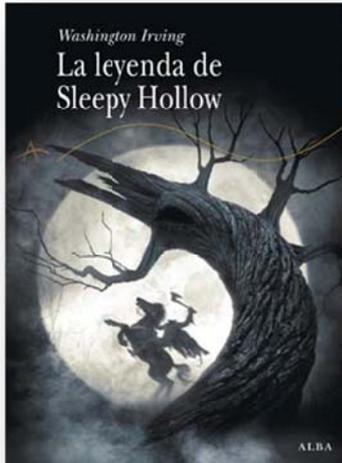


3. ¿Cuál es el origen del jinete sin cabeza?.....

4. ¿Crees que alguna persona podría creer una leyenda como ésta hoy en día? Razona la respuesta

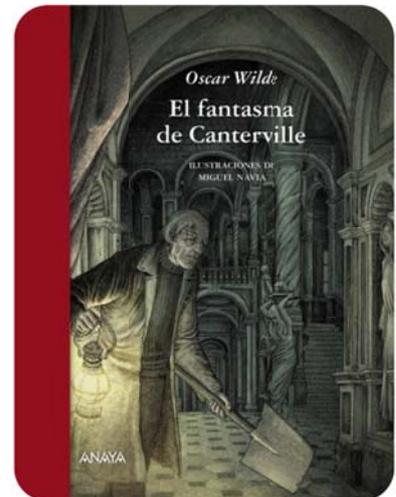
.....
.....
.....

8. LECTURAS de TERROR



Ichabod Crane es un larguirucho, pretencioso, severo, superticioso y comilón profesor de escuela en Tarrytown, un pueblo de Sleepy Hollow, que sueña con conquistar a la bella Katrina Van Tassel, la hija y única heredera del hombre más rico del pueblo, pero para ello no solo tendrá que enfrentarse a Bran Bones, su rival en el amor por la joven heredera, sino también a la terrorífica leyenda del jinete sin cabeza.

Una sofisticada familia norteamericana, los Otis, compra el añejo castillo inglés de los Canterville. El anciano dueño les habla entonces de que en la mansión habita desde tiempos inmemoriales el colérico fantasma de Lord Simón Canterville, que mató a su esposa y cuyo cuerpo desapareció después misteriosamente. Lejos de amedrentarse, los inquilinos compran el castillo con fantasma incluido, y acaban sometiendo al pobre espectro anacrónico, que acaba siendo juguete y víctima de los dos niños terribles de la familia.



KEAWÉ VIAJA A SAN FRANCISCO, DONDE ADQUIERE UNA BOTELLA CON UN DIABLO DENTRO. ESTE PROMETE DARLE TODO LO QUE DESEÉ SALVO UNA COSA: NO PUEDE ALARGARLE LA VIDA. SI KEAWÉ MUERE ANTES DE VENDER LA BOTELLA SERÁ CONDENADO AL INFIERNO.

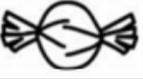
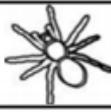
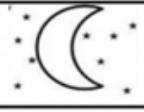
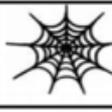
Arañas de Oreo



- **Ingredientes:** Galletas oreo, regaliz negro en espiral.
- **Elaboración:** Abrimos las galletas por la mitad y retiramos un poco de la crema. Deshacemos la espiral de regaliz y cortamos ocho patas para cada galleta. Las colocamos y cerramos. Luego, con la crema que hemos retirado, podemos hacer pequeños ojos que remataremos con trocitos de regaliz a modo de pupilas.

MENSAJE EN CÓDIGO HALLOWEEN

Cada letra del alfabeto está representada por un ícono diferente, teniendo en cuenta esto descifra la frase oculta del escritor puertorriqueño Pedro Pantoja Santiago . Finalmente escribe tu nombre en este código de Halloween.

						
A	B	C	D	E	F	G
						
H	I	J	K	L	M	N
						
Ñ	O	P	Q	R	S	T
						
U	V	W	X	Y	Z	

FRASE















































