



Alonzine

NÚMERO 004 | 2018

iesquijada.com

ENTREVISTA

Aurora López nos habla de su pasión por Frankenstein

OPINIÓN

*¿Se puede crear vida a partir de la muerte?
¿Es el ser humano bueno por naturaleza?*

CINE Y VIDEO- JUEGOS

Frankenstein en la pantalla

RELATOS

El terror se adueña de las páginas de Alonzine

Y ADEMÁS...

La biblioteca como lugar de encuentro. Arte, senderismo y medioambiente en Toledo.

Frankenstein, la critaura de Mary Shelley, cumple 200 años.

DIRECTORA:

Olivia Vicente Sánchez

EDITORAS:

Leticia Fernández Oliva

Carmen Gómez-Fontecha Núñez

Belén Martín Sánchez-Jara

COLABORADOR@S:

Departamento de Inglés

Gabriel Arévalo López

Alejandro Bóveda Dueñas

Nadía Díaz Murcia

Marina Domínguez López Carrasco

Samuel Esteban Prieto

Antonio HG

Sara Muñoz Torrejón

Mercedes Pérez García

Adrián Pérez Salas

Andrea Poza

María Jesús San Antonio

Ana I. Stoicea

DISEÑO Y MAQUETACIÓN:

Iraia Fernández Zubiaur

Miriam Hernández Castillo (Mishiya)

Marwan Kassou

Lara Mateo Torrejón

Adrián Pérez Salas

Olivia Vicente Sánchez

EDITA:

I.E.S. «Alonso Quijada»

C/Emilia Pardo Bazán, 1

45221 Esquivias

(Toledo)



Alonzine

NÚMERO 004 | DICIEMBRE 2018

03

¿QUIÉN ES...

MARY
SHELLEY?



05 ¿QUIÉN ES...?

Conoce a Mary Shelley y su obra maestra: *Frankenstein*.

14 ENTREVISTA A...

Aurora López nos habla de su pasión por *Frankenstein*.

16 OPINIÓN

¿Se puede crear vida a partir de la muerte? ¿Es el ser humano bueno por naturaleza?

20 RELATOS

Inspirados en *Frankenstein* y el terror.

32 VIDEOJUEGOS

Frankenstein en las consolas.

34 PELÍCULAS

El cine se rinde a la criatura de Shelley.

38 OTRAS ACTIVIDADES

La biblioteca, espacio de encuentro.
Ruta ecológica por Toledo.

Explicación

DE PROPÓSITOS

Llevamos tres meses de este curso 2018-2019, inmersos y nerviosos por los temas y las pruebas.

Sin embargo, en muchas ocasiones perdemos de vista que lo fundamental del aprendizaje no reside en la obtención de una calificación concreta sino en el amor por ampliar nuestros horizontes.

Leer es un acto de rebeldía, como también lo es la escritura. Mary Shelley, autora a la que le dedicamos este número, fue una mujer que luchó, al igual que su madre —la filósofa y pionera del feminismo Mary Wollstonecraft—, por vivir en libertad. Entregada a la literatura y al pensamiento en cuerpo y alma, con tan solo dieciocho años publicó una obra maestra: Frankenstein. Sin embargo, en la primera publicación tuvo que renunciar a ver su nombre en la portada por el hecho de ser mujer. Fue en 1831 cuando por fin se enmendó esta injusticia.

La historia de Mary Shelley es la de muchas otras mujeres que, como ella, desearon y desean alcanzar sus metas dentro de la Ciencia, las Artes, las Humanidades, la Política... Quieren ser más que un objeto para ser admirado. Quieren ser sujetos de su propio porvenir.

Para lograr este número, han sido necesarios el esfuerzo y el entusiasmo de muchas personas. Porque la cultura no se hace, se disfruta, se tienta, se aprehende. A todas ellas, nuestro más sincero agradecimiento.

Feliz lectura.

Olivia Vicente

DICIEMBRE 2018



MARY SHELLEY

Autora de Frankenstein

1

30 de Agosto 1797

Nace en Londres Mary Shelley hija del filósofo William Godwin y de la escritora Mary Wollstonecraft

2

1812

Con 15 años fue enviada a estudiar a Escocia en casa de unos amigos.

3

Escocia

Entre los árboles que rodeaban la casa fue dónde empezó a imaginar la novela.

4

Su padre, William Godwin la describía como: "Una chica valiente, impetuosa, y de mente abierta, con ansias enormes de conocimiento y perseverante en todo lo que hace."

5

1816

Mary Shelly, y su marido Percy Shelley, pasaron el verano en Suiza, dónde concibió la idea para su novela Frankenstein.

6

Mary se interesó por los experimentos de Darwin y de la posibilidad de devolverle la vida a un cadáver usando electricidad.

7

16 de Junio 1816

Esa noche, se reunió con varias personas. Encerrados en la casa por una tormenta, se inventaron cuentos de terror para entretenerse. Mary imaginó entonces a Frankenstein inspirado en una pesadilla que tuvo a los 18 años de edad. Aceptó el desafío de Lord Byron para escribir la novela.

8

Frankenstein o el moderno Prometeo

1818

Al cumplir 20 años, Mary publicó La novela Frankenstein o el moderno Prometeo.

Mary Shelley

9

Otras de sus obras

1819	1830
1823	1826
1826	1837

Mary Shelley, una escritora del futuro

En 2018 se han cumplido los doscientos años de la publicación de Frankenstein. Nuestro instituto ha querido rendirle homenaje a través de diversos textos e ilustraciones.

Mary Shelley siempre quiso ser escritora, como sus padres, pero nunca imaginó que un encuentro entre amigos en la Villa Diodati sería el germen de su obra maestra.

MARINA DOMÍNGUEZ LÓPEZ CARRASCO

Mary Wollstonecraft Shelley (1797-1861), hija del filósofo y economista William Godwin y la escritora y feminista Mary Wollestonecraft, fue una de las escritoras inglesas más importantes del siglo XIX.

La muerte estuvo muy presente en su vida. A los pocos días de nacer, falleció su madre, a la que admiraría a lo largo de existencia, por lo que su padre se encargó tanto de su educación como de la de Fanny, hija que la madre tuvo cuando era soltera. Posteriormente, Godwin contrajo matrimonio con una viuda, Mary Jane Claremont, que tenía una hija llamada Clara.

Siempre vivió en un ambiente rodeado de libros y muy intelectual. Con diecisiete años, se fijó en un seguidor de los ideales de su padre: Percy Shelley. Con él inició una relación sentimental, pero, como estaba casado, decidieron fugarse.



MARY SHELLEY POR RICHARD ROTHWELL (1840)

En el momento de su huida, Clara se unió a ellos. Tiempo después, tras el suicidio de la esposa de Shelley, se casaron, de modo que Mary cambió su apellido —Godwin— por el de Shelley, con el que es mundialmente conocida.

Percy, Mary y Clara huyeron a Suiza, a la residencia en la que se encontraba Lord Byron, que había abandonado Inglaterra debido a un escándalo amoroso. Allí, en la Villa Diodati, fue donde nació la gran obra maestra de Mary Shelley.

Una noche de tormenta, durante al año sin verano de 1816, Byron propuso a todos los allí presentes que escribiesen un relato de terror. Ninguno de los considerados «autores» (Byron o Shelley) escribió nada, al igual que Clara. Pero la joven autora, tomándose la apuesta muy en serio, escribió el germen de lo que sería una de las obras magistrales de la literatura de terror: Frankenstein o el moderno Prometeo. De este reto además salió otra obra decisiva para el género de terror: El vampiro, escrito por John W. Polidori, médico de Lord Byron.

Frankenstein, que al principio fue atribuida a su marido, debido a las correcciones que este sugirió y al hecho de que se publicó de manera anónima, se convirtió inmediatamente en una de las novelas más representativas de la narrativa de terror. Pero, además, distintos elementos han propiciado que sea calificada como una obra adelantada a su tiempo.

Abre debates de corte filosófico y médico, por lo que se ha considerado una novela a medio camino entre el ensayo y la ciencia ficción. El planteamiento de que el hombre sea capaz de crear o dar vida atentaba contra la concepción de la época en la que solo Dios podía hacerlo, lógicamente a través del cuerpo de la mujer. Por otro lado, se critica la maldad de la sociedad, tomando como eje la criatura, la cual empieza siendo un ser bondadoso, pero, por culpa del rechazo de la sociedad, se convierte en violenta y cruel.

Tras el éxito de Frankenstein, Shelley publicó otras obras que no tuvieron la misma importancia. Destacan El último hombre o Mathilda, así como numerosas biografías por encargo.

La vida de Mary Shelley estuvo marcada desde su comienzo por la desgracia. Tras el intento de concebir varios hijos, murieron tres de ellos y solo uno, al que llamo Percy Florence, sobrevivió a la infancia. En 1822, tras pocos años de casados, su marido falleció ahogado en una tormenta. Después de este hecho, se dedicó a publicar y editar sus obras.

Mary Shelley murió a los cincuenta y tres años a causa de un tumor cerebral, pero su huella aún sigue viva, prueba de ello es que este año se celebra el doscientos aniversario de la publicación de Frankenstein.

Cerramos su biografía recordando unas palabras que bien pueden resumir su propia lucha como escritora: «No deseo que las mujeres tengan más poder que los hombres, sino que tengan más poder sobre sí mismas».



RETRATO DE MARY SHELLEY POR MERCEDES PÉREZ.
TÉCNICA COLLAGE A PARTIR DE PEINE DEL VIENTO
(CHILLIDA) Y BLOW UP, UNTITLED 17 (ORI GERSHT)



LOS RETRATOS DE MARY SHELLEY PARA ESTE NÚMERO HAN SIDO DIBUJADOS A MANO POR MISHIYA Y COLOREADOS DIGITALMENTE POR LARA MATEO.

Frankenstein o el moderno Prometeo, la obra maestra de Mary Shelley

En su doscientos cumpleaños, la novela sigue admirando a los lectores y despertando su curiosidad. Estas son las claves de su contenido.

SARA MUÑOZ TORREJÓN

Este clásico de la literatura comienza de una manera peculiar. Walton es un marinero que se embarca en una exploración por la Antártida. Le envía a su hermana Margaret una serie de cartas, donde le relata todas las anécdotas que le van ocurriendo a lo largo de su viaje. En la última de esas cartas, le informa de que ha encontrado a un hombre enfermo que guarda una historia digna de ser contada. Ahí es comienza la trama del libro.

Víctor Frankenstein, el protagonista de esta historia, desde muy pequeño se muestra atraído por la naturaleza y sus misterios. Por eso, cuando crece, estudia una carrera de esa rama. Después se embarca en un proyecto del que luego es esclavo: intentar crear vida a partir de cadáveres. Engendra un ser que se asemeja al humano pero con unas características monstruosas.

Víctor abandona a su criatura y este, tras desarrollar cualidades humanas tales como el habla, intenta negociar con su creador para que le consiga una compañera. Cuando el doctor



ILUSTRACIÓN: MISHIYA Y LARA MATEO



Frankenstein se niega, el monstruo se enfada tanto que decide hacer sufrirle matando uno a uno a sus familiares.

Harto de su creación, Víctor se propone no parar hasta derrotar al monstruo. Le persigue por sitios peligrosos, como zonas heladas. El deterioro y las condiciones que le rodean le causan enfermedad y es rescatado por Walton, el marinero que redacta las cartas del principio.

Víctor no consigue curarse y muere. Su monstruo va a visitar el cadáver y promete suicidarse para dar fin a sus rencores, ya que, sin su creador, seguir matando no tiene sentido.

El libro termina con una conversación del monstruo y Walton, y una última carta que le envía este a su hermana.

Esta novela es muy importante, ya que en el siglo XIX era bastante difícil que hubiera mujeres escritoras y que pudieran, además, publicar con su propio nombre. De hecho, Mary Shelley tuvo

que publicarla anónimamente en 1818 y esperar a 1831 para poder poner su nombre en la portada. No obstante, fue afortunada, ya que su familia nunca se opuso a su deseo de ser escritora.

Esta novela marca un hito, porque es la obra de una mujer que, a partir de un hecho casual (la autora y varios hombres pasaban el tiempo libre intentando escribir un cuento de terror), logró una obra maestra de la literatura universal.

Me ha gustado mucho leer Frankenstein, ya que trata temas diversos e importantes. Además los aborda con naturalidad y valentía para la época que le tocó vivir, como así refleja su ideología política. Creo que es un libro que todo el mundo debería leer por lo menos una vez en la vida.

Ponte a prueba:

¿Qué sabes de Mary Shelley y *Frankenstein*?

*Después de leer sobre la vida de la autora y la creación de su obra maestra, te proponemos este reto en inglés.
¿Te atreves?*

DEPARTAMENTO DE INGLÉS

Lee atentamente las preguntas y piensa las respuestas. Recuerda que debes construirlas en inglés.

1. *How old was Mary Shelley when her first poem was published?*
2. *Where did she meet her future husband?*
3. *How old was Mary Shelley when she ran away with the poet Percy Bysshe Shelley?*
4. *Why did she decide to write Frankenstein?*
5. *How old was she when she wrote the novel ?*
6. *Where did she get the idea for the novel from?*
7. *When and where did she write Frankenstein?*
8. *Who is Frankenstein?*
9. *What does the word Frankenstein mean in German?*
10. *How long did it take Victor to build his creature?*

ANSWERS:

1. 10 years old.

2. At her father's house.

3. 16 years old.

4. Because she was challenged to write a horror story.

5. 18 years old.

6. From a dream she had had.

7. In the summer of 1816, at Lake Geneva in Switzerland.

8. The scientist (not the monster).

9. It means "stone of the Franks".

10. Two years.

11. Four weeks old.

12. Because she was one of the first feminist writers and he was a philosopher.

13. About the only survivor of a global plague.

14. He died drowned while sailing.

15. She kept his heart, because when he was cremated, his heart wouldn't burn. She kept it in her desk for years.

11. How old was Mary when her mother died?

12. Why were her parents (Mary Wollstonecraft and William Godwin) famous?

13. She wrote other novels, like *The Last Man*. What is it about?

14. How did her husband die?

15. What did Mary Shelley keep of him after his death?

Aurora López, o cómo un libro le cambió la vida

Asistió a nuestro centro para acercar Frankenstein al alumnado de 3º y 4º de ESO y 1º de Bachillerato.



MARÍA JESÚS SAN ANTONIO

Aurora López, más conocida en las redes como @AllegraByron194, se muestra entusiasmada a la hora de hablar de Frankenstein mientras alumnos y alumnas de 3º y 4º de ESO, así como de 1º de Bachillerato, la escuchan con curiosidad en la biblioteca.

A ella, lectora compulsiva, le cambió la vida un libro que le regaló su padre: la obra maestra de Mary Shelley. A partir de ese momento, su interés le llevaría a conocer en profundidad al grupo de la Villa Diodati.

¿Por qué es tan importante Mary Shelley tanto en la literatura como en el pensamiento del siglo XIX? Principalmente, porque ella escribió esta obra con tan solo dieciocho años y creó un mito del terror a partir de sus conocimientos, dado que se movía en un ambiente intelectual (sus padres fueron dos filósofos destacados). Lo más importante son las preguntas que nos hace la obra a lo largo de su lectura y también que este libro tiene múltiples interpretaciones.

¿Qué es lo que motivó a la autora a escribir esta novela gótica? Lo que más la animó fue la apuesta con Lord Byron. Pero no conviene olvidar que su objetivo era ser escritora, al igual que su padre y su madre. Ya anteriormente había escrito un libro en el que narraba un viaje con Percy.

¿Es Frankenstein el libro más destacado de su género? ¿Por qué? El debate es a qué género pertenece. Obviamente, podríamos decir que es el más destacado debido a que doscientos años después se sigue hablando de esta obra, como estamos haciendo hoy. Actualmente, en las bibliotecas lo encontramos en las estanterías del género de terror. Sin embargo, también forma parte de otros géneros como la ciencia ficción. De hecho, se considera el libro que inaugura este género.

¿Qué apuntes biográficos se reflejan en el argumento? Muchísimos. Todos los escritores escriben sobre aspectos que saben y conocen. Sin embargo, en la obra podíamos decir que Víctor

representa a Percy, debido a que él abandonó a su familia para estar con Mary, aparte de las ideas de científico loco que se le ocurrían. Por otro lado, podríamos decir que la criatura es Mary, ya que ella siente la soledad a lo largo de su vida porque la muerte la persigue. Otro aspecto a tener en cuenta es que ella siempre se sintió culpable por la muerte de su madre, que murió días después de dar a luz a causa de una infección.

El primer Frankenstein antes de salir a la luz no contenía las cartas del principio, ¿por qué la autora decidió añadirlas? ¿Incluyó otras modificaciones relevantes? La autora, durante su embarazo y el parto, publicó Frankenstein. Percy la influyó porque, como no podemos olvidar, era un poeta muy importante y ella tenía mucho en cuenta sus sugerencias. Él hizo añadidos diferentes como las cartas de Walton a su hermana (las iniciales de este personaje se refieren a Mary).



ILUSTRACIÓN: ANTONIO HG

¿Cuál fue su intención a la hora de crear esta historia? No sabría responderte. No creo que hubiera una intención concreta. Esta obra no la creó para contar su vida ni ser famosa. Para ella, lo principal era su madre, a la que se quería parecer. Lo que sí que tiene más relevancia es la apuesta que hizo Mary, que dio lugar al nacimiento de su novela.

¿Existe algún libro que sea bastante similar a Frankenstein en valores e intenciones? Personalmente, no. He leído mucho, pero no he encontrado un libro que me haya parecido similar a Frankenstein. Por ejemplo, Drácula no tiene nada que ver en cuanto al desarrollo ético y no provoca las mismas preguntas.

Para finalizar, te agradeceríamos que recomendaras otras obras del género de terror para lectores de nuestra edad. Os invito a leer sobre la autora y sus familiares y amigos más cercanos, ya que así se comprende mejor la obra. También aconsejo ver películas sobre estos autores. La última película, Mary Shelley, deja bastante que desear, pero Remando al viento, del director Gonzalo Suárez (1988), es una vuelta a la vida solitaria y retrata esa sociedad, cómo pensaban, cómo responden, además de contener un toque de fantasía.

¿Hoy la Ciencia permitiría a Frankenstein crear a su criatura?

ANDREA POZA

Todos conocemos la historia de un hombre que unió trozos de cadáveres y engendró un cuerpo humano que, tras suministrarle descargas eléctricas, cobró vida.

Suena un poco macabro, pero aún lo es más cuando descubrimos que los trozos de cadáveres no solo eran de humanos, sino también de animales. Al unir todo, se obtendría un ser que no sería muy agradable de ver y al que la gente, y más de esa época —año 1818— tendría bastante miedo.

Esta primera idea —la de unir trozos para recuperar la vida— no es posible. Sin embargo, Mary Shelley se acercó a los trasplantes. Un trasplante consiste en coger un órgano, un tejido, un conjunto de células o partes del cuerpo del donante, y ponerlo en el mismo lugar pero de la persona que lo recibe, que es el receptor.

Para realizar un trasplante, necesitan coincidir varios factores, pues no es tarea fácil: grupos sanguíneos, edad, estatura, sexo... También se debe tener en cuenta que no se pueden mezclar distintas especies ni trasplantar un órgano que se halle en mal estado. Por tanto, no sería posible emplear cadáveres.

Otra idea que Shelley plantea consiste en recuperar la vida a través de fuertes descargas eléc-

tricas. En la actualidad, por ejemplo, cuando el ritmo cardíaco es anormal, se utiliza un desfibrilador, que lo que hace es mandar señales eléctricas al corazón que interrumpen toda su actividad eléctrica, lo cual permite que pueda volver a su ritmo normal.

Así pues, esta propuesta de la escritora no es tan descabellada, ya que en aquellos tiempos, científicos como Galvani hacían experimentos con descargas eléctricas sobre cuerpos muertos. Observaron que, al someter objetos de metal a descargas eléctricas, si se tocaban después las extremidades, estas se movían. Uno de sus experimentos más famosos fue cuando sometió al fallecido de un preso a descargas eléctricas cada vez más fuertes, hasta que el cadáver cerró y abrió los ojos, levantó la mano y hasta llegó a sentarse. En este experimento fue en el que la autora se inspiró para escribir su novela.

En conclusión, lo que se propone en Frankenstein es inviable al pie de la letra, pero parte de los avances que adelantó Mary Shelley son posibles en la actualidad o mantienen un gran parecido. Personalmente, considero que sus propuestas son demasiado imaginativas; sin embargo, quién sabe si dentro de unos años, gracias a los avances de la tecnología, no conseguiremos dar vida a partir de la muerte.

Contenido

¿Es el ser humano bueno por naturaleza?

SARA MUÑOZ TORREJÓN

Uno de los temas de Frankenstein consiste en si el ser humano nace siendo bueno y posteriormente se corrompe por culpa de la sociedad, o si es malo independientemente de esta. Esta idea se desarrolla a partir de que el doctor Víctor Frankenstein abandona al monstruo y este se escapa del laboratorio.

Cuando la creación empieza a vivir en el bosque, su único objetivo es sobrevivir: busca alimento y huye de los posibles peligros. Se asemeja, por tanto, a un animal. Posteriormente, cuando pasa a vivir en el cobertizo, aprende a hablar y a leer, puede realizar otro tipo de actividades y además descubre algo fundamental que marca la diferencia entre humanos y animales: los sentimientos.

Estos, primeramente, son puros y buenos, pero, según avanza la historia, va descubriendo la soledad y, finalmente, la tristeza porque, a medida que espiaba a los Lacey, se va dando cuenta de que está solo: «Satanás tenía al menos compañeros, otros demonios que lo admiraban y animaban. Pero yo estoy solo y todos me desprecian».

El hecho decisivo se produce al intentar relacionarse con sus vecinos y ser rechazado. La sociedad le ha dado la espalda y descubre el odio: «¿No he de odiar, pues, a quienes me aborre-

cen? No tendré contemplaciones con mis enemigos, soy desgraciado y ellos han de compartir mi desgracia». Como consecuencia, comete crímenes que le atormentan hasta que supera la culpa y le resulta sencillo: «Si no estoy ligado a nadie ni amo a nadie, el vicio y el crimen deberán ser, forzosamente, mi objetivo».

Tras la lectura de la novela, se advierte que las experiencias de la criatura le llevan a un comportamiento cruel, pero su naturaleza es buena, como lo es la de los seres humanos, los cuales, al igual que el monstruo, están influidos por el entorno y, en este caso, la balanza se inclina hacia el mal.

Todos somos criaturas de Frankenstein

La sobrevaloración del físico en nuestra sociedad

ANA MARTÍN GALLARDO
ALEJANDRO GARCÍA FERNÁNDEZ

En la novela de Mary Shelley se habla de cómo el «monstruo» al que da vida el doctor Víctor Frankenstein, al estar hecho por distintas partes de seres humanos, tiene un aspecto que no es el correcto para la sociedad, rompiendo todos los estereotipos impuestos. La gente lo rechaza porque es distinto al resto, porque es un ser único. Esto hace que él reaccione de manera violenta con todos los que hasta ese momento deberían ser sus seres queridos y conocidos, que lo rechazan por su fealdad y no se fijan en su forma de ser, de modo que hieren sus sentimientos y le crean un vacío inmenso, además de provocar que se convierta en un ser maligno.

Según nuestro criterio, el físico está sobrevalorado hoy en día: influye demasiado en demasiados aspectos de nuestra vida. Un ejemplo de ello se encuentra en el ámbito laboral. A la hora de buscar trabajo, muchas veces, más que la profesionalidad que pueden proporcionar las personas, las empresas van buscando solo «caras bonitas» que se ajusten a los cánones de belleza establecidos. Esto hace que sea muy complicado encontrar trabajo, porque no todo el mundo, por diferentes factores, cumplimos los estereotipos preestablecidos.

Otro ámbito en el que la apariencia externa influye de forma negativa es el de las relaciones so-

ciales. Algunas personas tienen mayor dificultad porque se sienten inferiores al resto y les cuesta relacionarse por miedo a que las juzguen o a ser rechazadas. Hay personas a las que les cuesta mucho encontrar pareja, ya que la sociedad es muy exigente en este sentido y las rechaza porque no cumplen ciertos requisitos vinculados más en el físico que en la personalidad.

La forma en la que nos ve la gente puede llegar a importarnos demasiado, hiriendo nuestros sentimientos, haciendo que nuestra autoestima cambie radicalmente. Muchas veces llegamos a creernos cosas sobre nosotros mismos que no son ciertas. La opinión del resto puede llegar a afectarnos mucho hasta el punto de dañar nuestra autoestima: nos sentimos inferiores por nuestra forma de ser, nuestra condición física, raza, condición sexual y un largo etcétera.

Una edad especialmente vulnerable a la que le afecta la dictadura del físico es la adolescencia. Es una edad complicada en la que solemos estar bastante acomplejados con nuestro cuerpo. Además, no solemos ser conscientes de que nuestros actos tienen consecuencias, ni cómo podemos llegar a herir a las personas que nos rodean por comentarios que, a simple vista, pueden parecer inofensivos. En numerosas ocasiones somos muy crueles con el resto, puesto que nos creemos con autoridad para juzgarlos.

En casos extremos, las personas que no son ca-

paces de vivir bajo esta dictadura de la imagen pueden llegar a tener pensamientos suicidas. Hay momentos en los que el hecho de que te cuestionen por todo, y especialmente por la apariencia física, puede llegar a ser una carga demasiado grande e hiriente, de modo que comienza el pensamiento de querer desaparecer, de considerar que no vales para nada, que nadie te necesita, etc...

La sociedad se ha quedado estancada y no avanzamos por el simple hecho de que seguimos considerando el físico lo más importante en una persona y nos fijamos más en que sea «normal», según los estereotipos, en vez de conocerla bien. En pleno siglo XXI se sigue juzgando, criticando, ofendiendo e hiriendo por este motivo. Sin embargo, se debería dejar de lado cómo es una persona exteriormente y empezar a prestar atención a su interior, ya que todos tenemos nuestros defectos y virtudes, que es, a fin de cuentas, lo fundamental. Deberíamos dejar de cuestionar a alguien por su raza, su sexualidad, su condición física... y atender a cómo podemos mejorar, teniendo en cuenta que nadie es perfecto. Como la criatura de Frankenstein, TODOS SOMOS UNA ÚNICA Y PRECIOSA OBRA DE ARTE.

Historias inspiradas en Frankenstein

Juega conmigo

GABRIEL ARÉVALO LÓPEZ

Llueve. Aunque no siempre has apreciado los días de frío y lluvia, en estos no pareces acordarte de lo solo que estás. Es decir, ¿quién saldría a pasar la tarde fuera un día de lluvia? No sales porque llueve.

No es por la lluvia.

Pero no. No saldrías aunque se disfrutase del mejor de los ambientes. **¿Por qué no?** Estás tan decidido a permanecer encerrado que te has obligado a bloquear todas las puertas. **Sabes que, por muchos candados que les añadas, no desaparece lo que hay al otro lado.**

¡Oh, vaya! ¿Vuelves a sacar mi libro? Tantas veces has tenido el tomo entre las manos que tiene la forma de tus dedos grabada en las negras cubiertas. **Seguramente nos veamos pronto.** Es pura fortuna que aún no haya acabado ardiendo con las débiles llamas que consumen tus velas siempre pegadas a su costado. Aunque ya, por muchas veces que lo leas, nunca lo acabas. **¿Tanto me temes?** Aprendes de los errores del pasado. Confías en tu fuerza de voluntad para encontrar un remedio sin leer el final del libro. Confías en que no volverá a ocurrir.

Va a ocurrir.

Das un brinco cuando, desde tu escritorio, crees distinguir aquel escalofriante sonido en la

distancia. **¿Creías que ya se había acabado?** Esperas estar equivocado. Esperas no haberlo oído. No quieres que vuelva a escucharse.

Pero se escucha de nuevo, ahora mucho más cercano, como si estuviese bajo la torre. Te concentras en seguir leyendo. Solo quieres encontrar la manera de que todo esto pare. **Esto solo acaba de empezar.**

Se distinguen sus horripilantes murmullos tras la puerta tapiada que da a las escaleras exteriores. Aquello ya no existe, te lo debes estar imaginando.

Suenan arañazos y golpes en la azotea. Alguien está arrancando y tirando las tejas. No. Seguro que es la lluvia.

Continúas leyendo en voz alta. Chillando. No eres consciente de lo que lees. **Vamos a jugar de nuevo.** Continúas leyendo, estás llegando al final. **Juega conmigo.** Lo terminas, y es ahora cuando te das cuenta de lo que has hecho.

¿No lo entiendes? Lo que trae el libro nunca se marcha. Intentas, inútilmente, ponerte a salvo. **¿Por qué te escondes?** Te estremeces. **Juega conmigo.** Ha vuelto. **Juega conmigo.**

Historias inspiradas en Frankenstein

23 de agosto de 17...

SAMUEL ESTEBAN PRIETO

Es un día caluroso en la meseta castellana, no se ve un alma en los campos amarillos abrasados por el sol. Se acerca la noche, y el calor se torna en frío. El cielo está completamente despejado y se pueden divisar millones de estrellas. En lo alto de la torre mirando al infinito cielo, está la bestia. Su silueta se puede divisar desde lejos, pues es noche de luna llena.

Han pasado ya cinco años desde que llegó a este recóndito lugar olvidado de Dios. No llegó por casualidad, sino que el sitio había sido elegido por él. Era un lugar donde no había apenas población y la poca que había ya no está... De eso se había encargado él: agricultores, ganaderos, pastores, hombres, mujeres, niños... No sintió ni el más mínimo remordimiento, porque no sabía qué era. En su cerebro no existía ese tipo de sentimiento, o al menos no lo tenía desarrollado... Hasta ahora.

«Las lágrimas de San Lorenzo» llovían por el cielo. No tenía miedo, ya las había visto varias veces. De hecho, la noche que llegó al castillo fue la primera vez que vio las Perseidas. No solo fue una noche de lluvia de estrellas, también de asesinatos. Recuerda cómo sus gigantescas manos habían estrangulado a algunos habitantes del castillo, a otros los había partido en dos, a otros golpeados hasta la muerte. El último intentó defenderse con una antorcha, ya que pensó que podría tenerle miedo al fuego, pero ese fuego lo consumió a él. Al día siguiente

arrasó la pequeña aldea a los pies del castillo... No sintió nada.

¿Por qué le vienen ahora a la mente aquellos sucesos? ¿Por qué no puede dejar de pensar en el daño que ha causado? Hace años que no ve a otro ser humano, es lo que buscaba y quería: soledad. Pero ahora se siente hueco, vacío, no quiere estar solo. No quiere ser una bestia y ya sabe lo que quiere. Baja por la escalera de caracol hasta su habitación, coge el mapa que le llevó hasta allí, cierra las puertas del castillo y aún, en la noche, se adentra en el bosque camino de Ingoldstat.

Es un viaje largo, muy largo, viajará de noche y descansará de día, así lo había hecho antes. El otoño dio paso al invierno. Las noches en esa estación son más largas y de este modo llegaría más rápido a su destino. Intentaba evitar en la medida de lo posible cruzarse con seres humanos, se escondía entre árboles, arbustos, rocas... para pasar desapercibido. En su anterior viaje no le había importado matar a aquel que se le cruzara en su camino, que no fueron pocos, pero ya no quería matar, se detestaba cuando pensaba en todas las vidas que había sesgado. Todos los sentimientos humanos habían florecido en él y le gustaban, aunque le producían dolor.

Una espesa niebla le oculta por las calles de Ingoldstat. Abre la puerta con cuidado, sin hacer ruido, sube las escaleras que llevan al taller de Víctor y allí encuentra lo que buscaba, lo coge

todo y lo guarda en un zurrón. Luego prende fuego al taller y sale a la calle. La niebla lo envuelve y desaparece.

Ha estudiado durante su regreso al castillo muchos de los libros y apuntes de Víctor, pero aún le quedan bastantes. Está cansado, pero la ilusión de empezar le da fuerzas. Necesita material eléctrico, médico y quirúrgico y, sobre todo, lo imprescindible: material humano.

No muy lejos de allí, había visto a las afueras de una ciudad un hospital para enfermos terminales de donde obtendría lo necesario para su experimento: cadáveres de la morgue.

Llega con una carreta tirada por mulas con la noche de aliada. Aunque intenta ser discreto y cuidadoso, debido a su enorme cuerpo, alerta a la gente, que grita despavorida y huye. Algunos tratan de impedir su cometido, pero los lanza hacia los lados golpeándoles contra las paredes. Nadie va a impedir su propósito, aunque para ello tenga que volver a asesinar. Sin embargo, no logra los cuerpos.

Regresa otra noche al hospital, donde hay una persona encargada de la custodia de los cadáveres y a la que, como está dormido, le propina un golpe en la cabeza. Carga la carreta: dieciséis cuerpos adultos y siete de niños. Los ancianos los desecha.

Ansioso por empezar, esa misma noche comienza el experimento. Divide los cuerpos entre hombres, mujeres y niños. De los hombres saca músculos, tendones y huesos. A las mujeres las mutila para utilizar los miembros que se encuentran en mejor estado, así como sus órganos internos. De los niños, solo su piel, tersa y suave. Así pasan días y días: cosiendo y colocando partes. Para terminar solo necesita unos seis litros de sangre humana, una tormenta eléctrica y suerte.

Lamenta la muerte de la muchacha, pero la necesita para la transfusión de sangre, tal y como viene en los apuntes de Víctor. Se sienta a es-

perar la tormenta. Al poco, la percibe: se acerca furiosa, y el cielo se cierra en torno al castillo. Sube a la terraza exterior para culminar los preparativos. Entre truenos y relámpagos, un rayo ilumina el cielo y durante un segundo se ilumina la noche hasta convertirse en día. El rayo cae con fuerza sobre la criatura inerte conectada a una vara metálica que hace las veces de pararrayos... Y el cuerpo convulsiona.

Ya dentro del castillo, retira las vendas. Respira, su corazón late y... Es hermosa, terriblemente hermosa. Sin cicatrices, con piel blanca, suave, perfecta, sin ese color cerúleo de la suya. Bella, odiosamente bella. Abre los ojos y su intenso azul se clava en él. Ella sonríe.

Tres meses después, camina y habla. Él le ha explicado cómo le dio la vida y, aunque ella se muestra agradecida, la bestia está triste. Es un monstruo y ella, el ser más hermoso. ¿Por qué? ¿Cómo retener a alguien como ella junto a alguien tan monstruoso como él?

Ella lo ama, así se ha expresado en infinidad de ocasiones, pero desconfía de su belleza. No lo puede remediar. Incluso se obsesiona con perderla, con que vea a un hombre de verdad y descubra al monstruo que habita con ella.

Toma una decisión. Controla todos sus sentimientos, los buenos y los malos, menos uno. Con una tibia calma, atraviesa el pasillo que separa sus habitaciones acompañado por la muerte. Un escalofrío le eriza los cabellos: el viento penetra por la ventana, abierta de par en par. No está. La busca por todos los rincones, pero solo halla una carta:

Mi querido y amado creador, te preguntarás por qué me he ido, pero ya sabes la respuesta. Te amo, pero también amo la vida, esa que me has dado y ahora me quieres quitar. Me has hecho bella, pero también inteligente, demasiado quizás. Hoy en tus ojos he visto tus intenciones, he visto mi muerte. He intentado por todos los medios expresarte lo que siento por ti, mi creador. Pero, lo que no has podido crear en mí es la facultad de hacerte cambiar. Has querido ser Dios al darme vida y ahora quieres ser el diablo para quitár-

mela. Te amo, pero ni tú ni nadie puede ser juez para decidir sobre la vida y la muerte.

No intentes buscarme, siempre te estaré vigilando, miraré en tus ojos día y noche.

Cansado y aturdido se tumba en el jergón... ¿Acaso tiene razón? ¿Acaso ha jugado a ser Dios y se ha convertido en un demonio? «Soy como Víctor» susurra. «Tengo que matarla, porque, aunque la amo, la odio por ser bella. Es superior a mí».

A la mañana siguiente sale a buscarla pero, aunque emplea todo el día, no la encuentra. No hay rastro de huellas, pisadas, nada. Se acuesta y a media noche, al igual que la noche anterior, cree que alguien ha intentado abrirle los ojos. «Es ella». Se asoma por la ventana y le parece distinguir, de nuevo, la silueta de una mujer en la oscuridad.

Noche tras noche, se despierta porque le abren los ojos. Noche tras noche se asoma por la ventana y contempla la misma figura de mujer. Noche tras noche baja y únicamente se encuentra con la oscuridad.

Noche tras noche, una hermosa mujer vigila un castillo.

Otras historias de terror

La casa

CAROLINA LLORENA SIMÓN

Hace unas semanas, los amigos decidimos quedar en el bosque para entrar en una casa en la que no vivía nadie. Todos llegamos a las diez, pero empezó a caer una fuerte tormenta. A unos pasos de nosotros, desde fuera pudimos ver la sombra de alguien en una de las habitaciones de la vieja casa, pero la tormenta era tan fuerte que nos atrevimos a entrar para no mojarnos.

Solo se veía la luz de la escalera. El resto estaba oscuro y decidimos investigar. Subimos las escaleras y nos encontramos con un largo y oscuro pasillo. En el fondo había una luz, así que nos dirigimos hacia allí. Del medio del pasillo salió un hombre corriendo y gritando:

—¡Socorro!

Le intentamos calmar pero se fue corriendo y huyó de la casa.

Seguimos con nuestra investigación, al llegar al fondo del pasillo vimos a diez personas diciendo:

—Casa, casa, casa.

Nos miramos y les pregunté:

—¿Qué os pasa?

Pero nadie contestó. Antes de preguntar otra vez, oímos un golpe que provenía de la puerta trasera. Corrimos a ver qué había pasado: un hombre muerto.

La tormenta seguía y no podíamos salir. Entonces decidimos quedarnos en el pasillo para buscar una solución. Estábamos asustados, pero de repente salió una mujer llorando y nos acercamos rápidamente. Ella bajó corriendo las escaleras y se fue.

Cada vez había más sangre por el pasillo, por lo que nosotros decidimos irnos de allí. Abajo, para nuestra sorpresa, todo estaba como antes, a excepción de la tormenta, que había terminado.

Antes de irnos definitivamente, subimos otra vez las escaleras para resolver el misterio. En el pasillo todo estaba en silencio, no había sangre, no había ninguna persona. Bajamos corriendo y salimos de la casa.

Al día siguiente fuimos otra vez al bosque y todo estaba como si no hubiera sucedido ningún hecho extraño. Regresamos a nuestras casas aún preguntándonos qué habría pasado.

Otras historias de terror

El orfanato

ERIKA PACHÓN QUEZADA

Me llamo Lía y entonces tenía quince años. Mi amigo Roberto y yo vivíamos en un pueblo, cerca de las afueras de Londres. Siempre salíamos a jugar por las calles de mi barrio.

Un 15 de octubre por la tarde, quedamos con nuestros amigos Sandra y Luis. Ese día queríamos aventuras así que decidimos ir donde no hubiera mucha gente para así estar tranquilos y jugar libremente.

Empezamos por el Escondite. Me tocaba comenzar a mí, así que comencé a buscar a mis amigos. Sin embargo, me pareció muy raro: mis amigos no estaban en ninguna parte. Después de buscarlos, a lo lejos los vi sentados al lado de una puerta de una gran nave de color azul.

Me senté con ellos y les pregunté por qué no continuábamos jugando. Sandra dijo que se encontraba mal y que prefería estar sentada un rato.

Al poco rato, comenzó a llover como nunca había llovido, con unos truenos enormes y un viento fuerte y frío. Decidimos entrar en la nave para estar calientes y a salvo.

No se estaba mal, así que exploramos el lugar

para entretenernos hasta que se pasase la tormenta. Había muchas habitaciones con camillas, unas repletas de jeringuillas en las estanterías, otras con escritorios que tenían ordenadores y un montón de libros.

Después de un buen rato, descansamos en el suelo y comimos los bocadillos que había traído en mi mochila. Desde una de las habitaciones se escuchaba un ruido que se repetía constantemente y fuimos a ver qué era .

En la cuarta habitación del segundo pasillo nos sorprendió una niña muy rara, con el pelo largo, las manos heridas y una bata blanca con rayas horizontales azules. Estaba arrinconada en una esquina dándose cabezazos contra la pared. Mi amiga Sandra le preguntó si se encontraba bien, ella no le contestó pero poco a poco fue girando la cabeza y dejando ver su cara: tenía cosida una mueca de sonrisa y un golpe en la cabeza.

Corrimos asustados hacia la salida hasta que nos dimos cuenta de que mi amiga Sandra no estaba con nosotros. Regresamos gritando su nombre, pero, como no obtuvimos respuesta, nos separamos: Roberto se ofreció a ir solo y Luis y yo tomamos otra dirección.

Después de diez minutos buscando, escucha-

mos a Roberto gritar. Su grito venía de un desván del final del pasillo. Allí encontramos a Sandra tirada en el suelo con un golpe en la cabeza y aquella niña estaba llorando a su lado. Al vernos, salió corriendo y desapareció como por arte de magia. Yo inmediatamente llamé a la policía, que tardó en llegar unos veinte minutos. Se llevaron a Sandra al hospital.

Al día siguiente, después de visitar a Sandra, en mi casa nos reunimos para investigar sobre ese ser extraño. En una página web ponía: «La desaparición del orfanato». Seguimos leyendo hasta ver que ese ser salía en una foto. Se explicaba que esa chica había muerto en el orfanato a causa de un golpe en la cabeza y que no habían podido socorrerla, así que, para vengarse de la gente que no la había atendido, su espíritu se quedó rondando por el orfanato y los fenómenos extraños que causó provocaron el cierre del centro.

Sandra se recuperó y jamás nos volvimos a acercar al ORFANATO.

Hotel El Terror

MIGUEL ÁNGEL DE POZO

Érase una vez una niña que ganó un concurso de cuentos. El premio eran unas vacaciones. El hotel al que iban a ir estaba encantado por unos fantasmas. La niña llegó al hotel y dijo:

—Esto es un poco tenebroso. Da un poco de miedo.

Cuando llegaron a recepción tocaron el timbre, pero no acudió nadie. Encima de la mesa había una llave y una nota que ponía: «Habitación 2, piso 5».

—Es muy raro que no haya personal —dijo el padre.

Como tenían mucha hambre se fueron al restaurante y la comida salió de una puerta volando, pero no se veía a ningún fantasma que fuera llevando las bandejas. La comida estaba tan buena que querían conocer al cocinero, pero en la cocina solo había una torta en el horno, así que decidieron irse a dormir a pesar de tener la sensación de que alguien los estaba mirando.

Al día siguiente, después de no dormir nada por el miedo, planearon hacer una excursión por el bosque.

—Veamos si hay mapas en la recepción.

Sin embargo, seguía sin haber nadie. La madre tocó el timbre y por una puerta se asomaron unos ojos.

—Son los mismos ojos que nos vigilaron por la noche.

Se fueron sin mapa al bosque. Se encontraron una cabaña y preguntaron a un hombre con capucha si tenía mapa. El señor no hablaba. Solo les dio el mapa y se dio la vuelta.

—Vamos a dar una vuelta, ya que tenemos un mapa.

En él había señalados unos caminos que terminaban en una gruta. Pasearon y, tras un tiempo, volvieron al hotel.

—Sigue sin haber nadie. Como no hay personal que limpie vamos a limpiar la habitación —dijo la niña, ya que habían dejado la habitación sin recoger.

Al abrir la puerta escucharon una voz que salía de la ducha. Recogieron las maletas, dejaron la llave en la mesa y se fueron a su casa. Esa experiencia no se les olvidó jamás.

Otras historias de terror

En el parque de atracciones

MARÍA PÉREZ GUERRERO

Era un día normal de instituto. Al terminar la clase de Lengua, el grupo de amigos bajamos al patio y hablamos de salir, pero no a la calle, ni al parque, sino a un sitio al que nunca habíamos pensado ni estado antes.

—¿Entonces dónde vamos? —preguntó Óliver—. A un sitio que no dé miedo, por favor.

—Por eso no te preocupes —comentó Daniel, que era uno de los más valientes y aventureros del grupo.

—¿Al parque?

—¡No! —grité descontento.

—Pues entonces venid a mi casa. Merendaremos y luego iremos a dar una vuelta —añadió Marta.

—Es mejor en mi casa. En la tuya nos aburriremos —dijo Helena.

—A mí me da igual —contestó Gabriel.

—Yo prefiero un sitio más peligroso, ¿no creéis?

—¿Y Raquel?

—No lo sé.

—La habrán castigado.

—Sí, seguro.

—Pues entonces, después de clase, hablamos —propuso Daniel.

Ring... Sonó el timbre.

—Vamos dentro, no vaya a ser que lleguemos tarde —nos dijimos unos a otros.

Por la tarde estuvimos hablando y llegamos a un acuerdo: ir al parque de atracciones que hay a las afueras de nuestro pueblo. Quedamos a las cinco y media y fuimos en bicicleta.

Cuando bajamos de las bicis, escuchamos un ruido de golpes. Estábamos al lado de la puerta, las aparcamos y nos asomamos muy lentamente, sin hacer ruido, pero, de pronto, una gran tormenta nos hizo meternos dentro del parque.

Ya dentro, buscamos un lugar donde poder estar secos. Al poco, vimos una tiendecita que era antes de comida y nos refugiamos allí. Como nos aburríamos, estuvimos contando historias de terror.

Yo comenté que cerca había un cementerio abandonado y un trueno cortó la conversación.

—¡Ah! —gritó Óliver, que estaba con los ojos y oídos tapados para no oír nada—. ¿Por qué os tuve que hacer caso? Ya dije que era mala idea.

Estuvimos contando más cosas y Daniel nos dijo que también le habían contado acerca del cementerio y que, por la noche, salían y se montaban en las atracciones, pero ¿cómo iba a ser verdad?

—¡Ah! —gritó Raquel, asustada por un trueno—. Un poco de miedo sí da.

—Daniel, para de hacerme cosquillas —dijo Óliver riéndose.

—Pero si yo no soy —se quejó Daniel.

Se dio la vuelta muy rápido para comprobar qué pasaba y vio lo que temía: un zombi. Todos salimos corriendo los demás. Empezó a volverse verde claro y verde oscuro y echó a correr detrás de nosotros.

Yo los adelanté porque no quería convertirme en un zombi. Miré atrás: me había quedado sola. Me derrumbé y empecé a llorar. Un ruido provenía de los arbustos.

—¡Ah! —grité.

—No grites o nos descubrirán —dijo una vozcita.

—¿Quién eres?

De repente salió un ser místico: ¡un unicornio! No me lo podía creer.

—¿Por qué lloras?

—He perdido a mis amigos. Los han convertido en zombis.

Un zombi corría hacia mí, pero el unicornio me empujó para alejarme. Lanzó un rayo con su cuerno y lo convirtió en persona: era mi profesora de Mates, que había desaparecido tiempo atrás.

Cada zombi lo transformaba en persona, pero los dejaba dormidos para que ninguno, excepto yo, supiera que se trataba de un unicornio.

La profesora fue la primera en despertarse; luego siguieron los demás. El unicornio desapareció dejándome una nota:

Joven Alba, me tengo que mudar. Vendrán a investigar y no quiero que me descubran. Confío en ti, en que guardes el secreto de que vivo y de que existo. Besos.

Ya todos despiertos, nos abrazamos y nos fuimos a casa.

A la mañana siguiente la prensa nos preguntó cómo nos habíamos salvado.

—Al empezar a llorar me di cuenta de que en una historia fantástica que había escrito en el instituto conté que con lágrimas se podían convertir a los zombis en personas. Lo probé y funcionó.

Meses después, reconstruyeron el parque de atracciones y pusieron verjas al cementerio para que los zombies no pudieran entrar al parque ni salir a la calle.

Después de esa aventura, mis amigos y yo decidimos no ir nunca a un parque de atracciones abandonado.

Otras historias de terror

El payaso asesino

NADIA DÍAZ MURCIA

En Asturias había una leyenda que trataba de un payaso asesino que vivía en una casa alejada.

Un día, una familia fue a dar un paseo pero se alejaron demasiado y a lo lejos vieron una casa. Como había empezado a llover, decidieron ir a la casa. Al llamar, no respondió nadie y decidieron entrar ya que estaba en buen estado. Cuando entraron, oyeron un ruido en la planta de arriba y se asustaron un poco, porque se suponía que no había nadie. El padre decidió ir a ver si había alguien, oyeron un grito y este era del padre que se cayó por las escaleras, y estaba muerto.

Empezó a caer sangre por las escaleras y poco a poco se formó un charco de sangre. La madre muy asustada por la muerte de su marido, decidió poner a salvo la vida de su hijo de nueve años huyendo, pero, cuando intentó salir, no pudo, ya que la puerta estaba cerrada. El niño consiguió salir por la ventana y la madre le siguió. Al llegar a su casa llamaron a la policía para que fuese a ver quién había hecho eso a su marido.

La policía no vio a nadie y tampoco estaba el charco de sangre. Les dijeron que eran imagi-

naciones suyas, mientras el niño estuvo en su casa traumatizado porque había visto a su padre muerto.

Cuando me enteré fui a visitar la casa, ya que habían pasado cinco años desde el suceso y siempre he pensado que las leyendas no hay que creérselas.



Llegué allí y vi un globo rojo ascendiendo por la ventana. Entré a la misteriosa casa, había un rastro de sangre en las escaleras y quise salir, pero no pude, la puerta estaba cerrada. Pensé que iba a morir.

Subí las escaleras, y arriba escuché un ruido, entré en una habitación donde no había nada, pero al fondo encontré unos huesos humanos y sentí que olía muy mal, a muerto. Salté por la ventana, pero me hice daño al caer y me torcí un tobillo, de repente se abrió la puerta principal y salió alguien. Giré la cabeza para verlo mejor era un payaso. Me incorporé y empecé a correr lo más rápido posible.

El payaso comenzó a perseguirme pero pronto se cansó y lo dejó. Llamé a la policía y fue a la casa, pero no había nadie ¿Cómo lo hacía?

Al día siguiente salió en las noticias que el niño de la leyenda, con catorce años había aparecido muerto junto a su madre y un payaso se había suicidado.

VIDEOJUEGOS



A los mandos, *Frankenstein*

Frankenstein está presente en nuestro entretenimiento. Estos son algunos de los videojuegos inspirados en la criatura.

ADRIÁN PÉREZ SALAS



Castlevania (1986)

Castlevania es una serie de videojuegos, creada y desarrollada por Konami. La historia en realidad está relacionada con Drácula; de hecho, transcurre en Rumanía. El monstruo de Frankenstein aparece como un enemigo común y es uno de los jefes en muchos de los títulos de esta saga.

Se trata de un juego de plataformas, de desplazamiento lateral con elementos beat 'em up (el jugador lucha contra numerosos enemigos).

Se lanzó para la NES o la GameBoy, entre otras plataformas.

Frankenstein: The monster returns (1990)

Desarrollado y producido por Bandai Namco para la NES de Nintendo, cuenta la historia de un héroe de armadura dorada que rescata a Emily de las sucias manos del monstruo de Frankenstein.

Comparte similitudes con Castlevania. Es un juego de plataformas de desplazamiento lateral con elementos beat 'em up, y, si bien el jugador también lucha con personajes como la Muerte o Medusa, el antagonista principal es Frankenstein.

El juego salió a la venta exclusivamente en Norteamérica, pero se puede encontrar fácilmente en un emulador.



VIDEOJUEGOS



Overwatch (2016)

Si nos vamos a algo más actual, tenemos Overwatch, un juego que, si bien no tiene relación en sí con la obra de Mary Shelley, en el evento de Halloween, que se activa todos los años por esa fecha, añade un modo de juego llamado «Junkenstein». Consiste en que cuatro personajes luchan contra oleadas de zombies robots creados por Junkenstein y, tras cada oleada, se halla un jefe, como el mismo Junkenstein, la Parca, la Bruja o la Conjuradora.

Aunque no se menciona a Frankenstein directamente se puede ver que Junkenstein es un claro sustituto de este, tanto él como su monstruo.

Overwatch es un juego de fps (“first person shooter” o “juego de disparos en primera persona”) cooperativo online, cuyo objetivo es defender una puerta mientras el pueblo escapa de Junkenstein y sus monstruos. Debes derrotar a sus robots, que quieren romper la puerta, y acabar con los jefes de cada oleada. También cuenta con otras modalidades.

Dr. Franken (1992)

Fue lanzado para Game Boy y Super NES por Elite Systems.

Un monstruo, Franky, debe recolectar las partes dispersas del cuerpo de su novia.

Aunque no es muy conocido —al igual que los otros dos que vienen a continuación—, también guarda visibles relaciones con la novela.



Mary Shelley's Frankenstein (1994)

Es un juego para la SNES y la Sega Genesis basado en la película del mismo nombre y estrenado el mismo año.

En el juego controlas al monstruo de Frankenstein y tu objetivo es vengarte de tu creador: Víctor Frankenstein. Para ello lucharás con aldeanos enfadados y soldados.

Tanto el videojuego como la película están basados en la novela original.

Frankenstein: Through the eyes of the monster (1995)

Es un videojuego de aventura. Tim Curry interpreta al Dr. Frankenstein y tú tienes que controlar al monstruo recién creado. Fue sacado para la Sega Saturn, Windows y Mac OS.

En 1996 lanzaron una secuela llamada “Mummy: Tomb of the Pharaoh”, pero no tiene relación con Frankenstein.



Y tú, ¿conoces algún videojuego inspirado en la obra maestra de Mary Shelley?

Las imágenes de los videojuegos se han obtenido de internet.

Antes de la invención de los videojuegos, fue el cine el que se dejó seducir por la carismática criatura y su autora.

BORJA LÓPEZ, LAURA NARANJO, MARÍA PÉREZ, SARA SÁNCHEZ, CARMEN TORREJÓN, BELÉN MARTÍN

Frankenstein o el moderno Prometeo no solo es considerada la iniciadora del género de ciencia ficción, sino que creó un personaje único que pertenece al imaginario popular de la cultura occidental.

Años después de su publicación en 1818, el séptimo arte, aún en pañales y mudo, no quiso dejar de inspirarse en esta historia protagonizada por un personaje tan tierno como aterrador: el monstruo creado por el Dr. Frankenstein. Este idilio con la gran pantalla ha perdurado hasta nuestros días de tal manera que podemos encontrar un centenar de filmes basados de una u otra forma en la novela y en la interesante y agitada biografía de su autora.

En esta extensa lista hay de todo: unas películas son fieles a la historia original; otras parten de ella para después inventarse algunas cosas; las hay incluso que cogen ideas originales de la novela de Shelley y las usan a su costa pero maquillándolas un poco para parecer otra distinta; por no mencionar el extenso número de títulos que copian la idea de revivir cadáveres o simplemente aparece el personaje, tanto del engendro como del doctor, sin ninguna conexión con los personajes genuinos.

Sin más dilación, exponemos aquí una muestra de lo más representativa de las películas basadas en Frankenstein o el moderno Prometeo. Para ellos hemos empleado distintas fuentes en internet como Film Affinity,

Wikipedia, Anfix, etc.

1. FRANKENSTEIN (1910)

Frankenstein es un cortometraje mudo estadounidense de 1910 de los géneros de terror y ciencia ficción. El guión y la dirección de la película son obra de J. Searle Dawley. La cinta dura catorce minutos y es



Fuente: anfix.com

la primera adaptación a la pantalla de la novela de Mary Shelley.

2. EL DOCTOR FRANKENSTEIN (1931)

Creada en el año 1931, su director es James Whale, también norteamericano. Su duración es de setenta minutos. Es una adaptación de la obra de teatro de Peggy Webling, que a su vez está basada en la no-



Fuente: www.cambio16.com

vela. Está protagonizada, entre otros, por Boris Karloff y Colin Clive. Es considerada una de las mejores adaptaciones al cine de la obra.

3. LA NOVIA DE FRANKENSTEIN (1935)

Fue creada en el año 1935 también por el director James Whale. Su duración es de setenta y cinco minutos. Es una película de terror y ciencia ficción, secuela de la anterior. La cinta cuenta con la actuación de Elsa Lanchester, que encarna a Mary Shelley y a la novia del monstruo, y de Ernest Thesiger en el papel del doctor Pretorius.



Fuente: www.ecartelera.com

4. EL HIJO DE FRANKENSTEIN (1939)

Fue estrenada en el año 1939 y dirigida por Rowland V. Lee. Su duración es de noventa minutos. Es una película de terror estadounidense, producida por Universal Pictures y con Boris Karloff, Bela Lugosi y Basil Rathbone como actores principales. Es la tercera parte de la saga de Frankenstein producida por el estudio.

5. LA MALDICIÓN DE FRANKENSTEIN (1957)

Del año 1957, su director fue Terence Fisher y se rodó en Estados Unidos. Trata del desafío de Víctor Frankenstein hacia Dios, ya que fabrica un ser abominable a partir de cadáveres. Termina condenado a

muerte por una serie de crímenes cometidos por el monstruo. Su duración es de ochenta y dos minutos.



Fuente: www.clasicofilm.com

6. LA MALDAD DE FRANKENSTEIN (1963)

Creada en 1963 y dirigida por el director Freddie Francis, trata sobre cómo, tras ser destruido el laboratorio donde trabajaba en sus experimentos, el Barón Frankenstein regresa a su pueblo natal, de donde fue expulsado años atrás. Una vez allí, encuentra el monstruo que creó y decide intentar volver a darle vida, ya que estaba conservado en hielo. Pero algo falla y el Dr. Frankenstein recurre a los servicios del hipnotizador Zoltan.



Fuente: en.wikipedia.org

7. FRANKENSTEIN CREÓ A LA MUJER (1967)

Fue creada en el año 1967 por el director Terence Fisher en Reino Unido. Frankenstein crea una mujer-demonio al trasplantar el alma de un asesino muerto en el cuerpo de una mujer desfigurada. Dura aproximadamente ochenta y seis minutos.

8. EL CEREBRO DE FRANKENSTEIN (1969)

El director fue Terence Fisher (1969, Reino Unido). El doctor Frankenstein, con la ayuda de una joven pareja a la que chantajea, secuestra al doctor Brandt, un antiguo amigo suyo que se encuentra recluido en un manicomio. Su propósito es obtener una importante información médica que sólo él puede proporcionarle; pero Brandt muere y Frankenstein decide trasplantar su cerebro a otro cuerpo. Dura unos cien minutos.

9. EL JOVENCITO FRANKENSTEIN (1974).



Fuente: www.filmaffinity.com

Es una parodia estadounidense dirigida por Mel Brooks y con Gene Wilder, Teri Garr, Cloris Leachman, Marty Feldman, Peter Boyle, Madeline Kahn, Kenneth Mars y Gene Hackman como actores principales. El guión fue escrito por Brooks y Wilder.

11. REMANDO AL VIENTO (1988)

La película fue creada en el año 1988 por el

director Gonzalo Suárez. A diferencia de las demás, esta es una película grabada en España y trata de dos poetas ingleses, Mary Shelley y Lord Byron, que se ven obligados a huir de Inglaterra. Sobre todo, rememora una noche durante la cual, mientras sus amigos contaban historias de terror, Mary Shelley daba a luz al legendario monstruo de Frankenstein y dura aproximadamente dos horas.



Fuente: elfinalde.com

11. FRANKENSTEIN DE MARY SHELLEY (1994)

Dirigida por Kenneth Branagh, está protagonizada por Robert De Niro, Tom Hulce, Helena Bonham Carter y Kenneth Branagh. Se considera una de las adaptaciones más cercanas a la novela de Mary Shelley.

12. DIOS Y MONSTRUOS (1998)

La película se estrenó en 1998 y su director fue Bill Condon (Estados Unidos). Esta película es sobre los últimos días de vida del realizador James Whale, director de El doctor Frankenstein. Dura unos ciento cinco minutos.

13. FRANKENWEENIE (2012)

Es una parodia animada dirigida por Tim Burton y producida por Walt Disney Pictures. Se trata de un remake del cortometraje del mismo nombre. La película fue realizada

en blanco y negro. Un niño llamado Víctor pierde a su amado perro, un Bull Terrier llamado Sparky, y usa el poder de la electricidad para resucitarlo.



Fuente: www.imdb.com

14. HOTEL TRANSYLVANIA (2012)

Es una película de animación por computadora en 3D producida por Sony Pictures Animation y distribuida por Columbia Pictures.



Fuente: www.imdb.com

Después de la trágica muerte de su esposa Martha, debido a un fatal incendio en su hogar realizado por humanos, Drácula construye el Hotel Transylvania, un hotel cinco estrellas, con el fin de que los monstruos del mundo puedan estar a salvo de la civilización humana. Algunos de los monstruos más famosos se convierten en visitantes frecuentes, entre ellos se encuen-

tra el monstruo Frankenstein («Frank») y su esposa Eunice, Murray la Momia, los hombres lobos Wayne y Wanda, Griffin el Hombre Invisible, Pie Grande, entre otros.

15. VÍCTOR FRANKENSTEIN (2015)

Basada en adaptaciones contemporáneas de la novela de Mary Shelley, es un largometraje de terror de 20th Century Fox. Su director es Paul McGuigan y el guión está escrito por Max Landis; los protagonistas son Daniel Radcliffe, en el papel del jorobado Igor, y James McAvoy, como el científico Víctor Frankenstein.



Fuente: ocio3cero.com

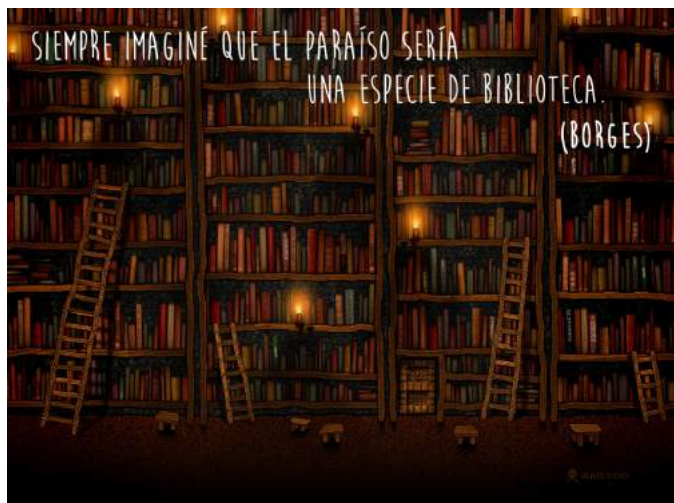
Nuestra biblioteca

Un lugar de encuentro en torno a los libros

El centro dispone de un variado número de actividades cuyo objetivo es fomentar el amor y el gusto por la lectura. La biblioteca es su centro neurálgico.

LETICIA FERNÁNDEZ OLIVA

Desde hace unos días, un nuevo cartel abre las puertas de la biblioteca, en él aparece una frase del célebre Borges:



Evidentemente, nuestro objetivo no es tan pretencioso, pero queremos hacer de este un espacio vivo, enriquecedor, confortable y global, que se convierta en centro neurálgico de actividades culturales de todo tipo para fomentar la participación del alumnado.

Además queremos hacer extensible nuestra

propuesta a todos los miembros de la comunidad educativa. Con motivo de la celebración del Día Internacional de la Biblioteca, el miércoles 24 de octubre tuvo lugar una jornada de puertas abiertas en la que se informó del nuevo sistema de préstamo, además de otras cuestiones relativas a la lectura y a la colaboración de las familias en Alonzine, la revista del instituto. Potenciar el hábito lector entre nuestro alumnado es algo primordial y el papel que podemos ejercer entre todos es decisivo.

Una de las actividades que realizamos con gran ilusión debido a su buena acogida es la «II Semana del terror». Desde el Departamento de Lengua y Literatura hemos querido poner nuestro granito de arena para este homenaje a la muerte y recuerdo de nuestros seres queridos, que se celebra el 1 de Noviembre en muchas partes del mundo. Para ello, los alumnos y alumnas elaboraron sus propios relatos de suspense y miedo (algunos de ellos, que han seguido la estela de la literatura gótica, se incluyen en este número de la Revista), participaron participado en la lectura de un relato escalofriante del prolífico Stephen King (a partir de ahora desconfiarán de los jóvenes compra-

dores de flores) y acudieron a ver dos cortometrajes animados: uno de los grandes maestros del género, Edgar Allan Poe, y otro, Mr. Dentonn, el cortometraje de terror español más visto de la historia, premiado en multitud de festivales de todo el mundo.

Somos conscientes de que no podemos llegar a todo el mundo, pero solo con que unos pocos lo disfruten y lo valoren ya tenemos nuestra recompensa y el impulso suficiente para seguir, porque:



Ruta Ecológica Toledo 2018

Arte, deporte y medioambiente

El día 27 de octubre el alumnado de 2º de ESO se fue de excursión a Toledo para realizar una ruta de senderismo de 7,3 km y una duración aproximada de 2 horas y 30 minutos.

HENAR SAN ANTONIO

A finales de octubre los alumnos y alumnas de 2º de ESO realizamos una excursión a Toledo para hacer senderismo mientras disfrutábamos del patrimonio de la ciudad y del medioambiente.

Vimos algunos puentes de gran valor histórico y cultural, como el de San Martín y el puente de Alcántara.



Puente de Alcántara

Puente de San Martín



También conocimos algunas historias:

Legenda de la mujer y el arquitecto

La historia cuenta cómo el arquitecto de un puente (Pedro Tenorio) comete un error en los cálculos y, antes de la inauguración, en la que iban a pasar todos los ciudadanos, una mujer, aprovechando la tormenta, quita los soportes y cae el puente. Todo Toledo piensa que fue por culpa de un rayo.

La leyenda de la estatua Sagrado Corazón

Está relacionada con una pareja que se iba a casar, pero al chico se lo llevan a la guerra. Después de muchos años, al volver a Toledo y dudar sobre su futura mujer, el Cristo le manda una señal bajando un brazo como muestra de su confianza.

También fuimos a ver el Cerro del Bú, un antiguo asentamiento prehistórico desde donde se puede ver todo el casco antiguo de la ciudad y el Tajo a su paso.

En este mapa se puede ver la ruta que realizamos:



