

## **Guía de lectura: consignas de comprensión crítica, producción y conexión con otras disciplinas**

### **La casa maldita y otros cuentos góticos**

H. P. Lovecraft

Editorial Salim

### **Circunstancias de tiempo y de lugar**

1. Marcar en una línea de tiempo los hechos políticos, sociales y culturales más importantes de la época en la que vivió Howard Phillips Lovecraft.
2. Realizar un catálogo de libros, temas musicales y películas que se estrenaron/publicaron en 1927-1928.
3. Buscar información sobre la *Gran Depresión* y presentarla haciendo foco en las consecuencias que tuvo tanto en Estados Unidos como en el resto del mundo, especialmente en Argentina.
4. Imaginar y escenificar diálogos entre H. P. Lovecraft y alguna de estas figuras que fueron sus contemporáneos:
  - A. Einstein
  - Sigmund Freud
  - Alexander Fleming
5. Inventar un cuento en el que se narre la primera llamada telefónica transatlántica (realizada entre Nueva York y Londres en 1927).

### **Genio y figura**

1. Leer acerca del *Necromicón*, libro ficcional creado por Lovecraft, imaginar y crear alguna de sus páginas. Exponerlas en el aula.
2. Lovecraft es considerado una inspiración en el género del terror. Inventar una carta a un discípulo con posibles consejos sobre el género.
3. Redactar un artículo para el suplemento cultural de un diario titulado "10 cosas que no sabías de H. P. Lovecraft".
4. Diseñar una infografía que resuma la vida y obra de Lovecraft de forma visualmente atractiva.

### **Arquitectura del terror**

1. Escribir una entrada de un diario personal de Poe que cuente algunas de sus caminatas por Providence y su paso por la casa del cuento.
2. Inventar algunas páginas del cuaderno de notas donde Elihu Whipple, recopilaba información acerca de la casa
3. Elaborar una línea de tiempo donde se ordene la historia de la casa, tal como la recopiló Whipple.
4. Crear el árbol genealógico de la familia Harris, agregando fotos o dibujos de cada uno. A partir de los pocos datos del cuento, inventar una breve biografía de alguno de sus miembros.
5. Reescribir la historia de la casa maldita desde el punto de vista de Carrington Harris.
6. Transformar el cuento "Los gatos de Ulthar" en una fábula.
7. Imaginar el próximo destino de los peregrinos que dejaron Ulthar. Escribir la historia de lo ocurrido en forma de cuento o de novela gráfica.
8. Escribir una noticia periodística que dé cuenta del ataque de De la Poer al capitán Norrys.
9. Inventar un intercambio de cartas entre el narrador y Thornton durante la internación en el asilo de Hanwell.

10. Grabar un microprograma para *youtube* donde se cuenten casos extraordinarios como el de “Las ratas en las paredes”.

### **La trama y el género**

1. Escribir un cuento original que incluya un sueño de alguno de los personajes.
2. Elaborar un catálogo de historias célebres que cuenten entre sus protagonistas a un gato (¡en esta edición ya cuentan con dos ejemplos!).
3. Escribir un artículo para un suplemento cultural que lleve por título: “La literatura y el cine caníbal”.
4. Investigar en el barrio o la comunidad acerca de casas, edificios, parques etc. que tengan alguna historia especial o que sean parte de alguna leyenda urbana de la zona. Armar un mapa que incluya en las referencias estas historias.

### **Conexiones**

1. Siguiendo las detalladas descripciones de Lovecraft, crear una maqueta de “La casa maldita”.
2. Dibujar alguno de los cuentos del libro que no tiene ilustraciones. En lo posible, continuar la línea estética planteada por la colección “Grandes Lecturas” realizada por Oscar Capristo.
3. Escribir el anuncio de venta de la casa de “La casa maldita” como podría aparecer en el sitio web de una inmobiliaria (que quisiera vender la propiedad, por supuesto).
4. Imaginando que alguno de los cuentos fuera llevado al cine, diseñar el *tráiler* de esa supuesta película.

### **Propuesta integradora**

Planear en la escuela una *Feria del terror*. Organizar una jornada con típicos juegos del estilo *kermese* pero cada uno inspirado en un clásico del terror (puede ser del cine

o la literatura, y por supuesto Lovecraft estará presente). Seguramente, cuanto más creativas sean las propuestas, más éxito tendrán. Organizarse en grupos y dividir las tareas. Invitar a toda la comunidad educativa a disfrutar de la jornada.

### **Otros libros editados por Salim sugeridos para seguir leyendo**

- *El caso de Charles DexteR Ward*, de H. P. Lovecraft.
- *El color que cayó del cielo – La llamada de Cthulhu*, de H. P. Lovecraft.
- *El escarabajo de oro / Los crímenes de la calle Morgue*, de Edgar Allan Poe.
- *Narraciones extraordinarias*, de Edgar Allan Poe.

Sugerir otros textos o películas que puedan ligarse con *La casa maldita y otros cuentos góticos*. Justificar la elección.