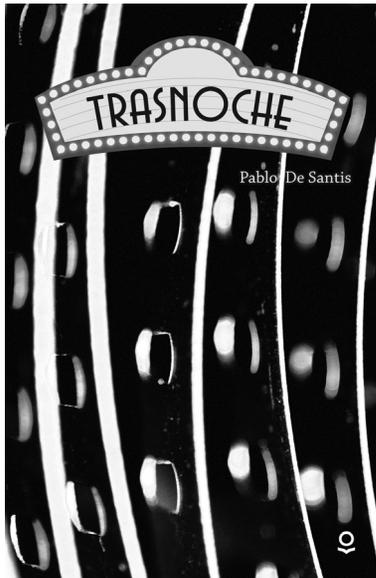


# Trasnoche

**AUTOR**

Pablo De Santis

**GÉNERO**

Narrativa de misterio  
y terror

**PÁGINAS**

160

**TEMAS**

Acción y aventuras,  
misterio y terror.

**TEMAS TRANSVERSALES**

Conocimiento de uno mismo.

UNA atemorizante silueta dibujada en el pizarrón de un aula amenaza a toda la población escolar. Un joven violinista se prueba en la gran ciudad y sale victorioso, no sin descubrir lo misteriosa que puede ser la realidad. Un vengador se convierte en víctima. Un buscador de palabras se queda con un recuerdo ajeno.

Este volumen presenta quince cuentos, una novela y un epílogo en el que el autor reflexiona sobre la narrativa fantástica y de terror. Coleccionistas, inventores, magos y maestros se reúnen en estos cuentos que exploran lo que no sale como estaba planeado, lo extraño que irrumpe de pronto en la vida cotidiana mientras plantean varias interrogantes: ¿qué es la

valentía? ¿Cómo ser un héroe? ¿Cuál es la verdadera magia? ¿Qué es el miedo?

Pablo De Santis crea personajes que trascienden el difuso marco de la realidad y que poco a poco se infiltrarán en la conciencia del lector, a quien le resultará difícil olvidarlos. Y tú ¿te atreves a trasnochar con estas historias? ➤

**Pablo De Santis**

Nació en Buenos Aires en 1963. Estudió letras en la Universidad de Buenos Aires. Es escritor, periodista, autor de guiones para historietas y director de colecciones de literatura infantil y juvenil. Como guionista, participó en la miniserie *Bajamar*. Sus relatos se centran en la aventura y el misterio. Por sus obras ha recibido los siguientes premios: Premio Destacados 1993 de la Asociación del Libro Infantil y Juvenil Argentina por *El último espía*, finalista del Premio Planeta Argentina en 1997 con *La traducción*, mención en el Premio Nacional de Literatura Infantil en 2004, Premio Planeta-Casa de América en 2007 por *El enigma de París*, Premio de la Academia Argentina de Letras a la mejor novela por *El enigma de París* y el Premio Nacional de Cultura 2012 por su novela *El juego del laberinto*. ➤

## Yo y el libro



### Lectura individual

Dimensiones afectiva, sociocultural, cognitiva y estética

Comprensión global, elaboración de una interpretación y obtención de información

El miedo es la emoción más ancestral y la más compartida del mundo. Aunque muchas veces nos deja sin voz, con la boca seca y las piernas temblando, el miedo también nos infunde fuerza, nos hace creadores y nos ayuda a elevarnos igual que si fuéramos seres alados. Muchas veces jugamos a tener miedo, porque así podemos crear un lugar seguro que nos ayude a explorar nuestros límites en el mundo desconocido, en donde no existen reglas o, por lo menos, no las que conocemos.

- Reflexione con los alumnos sobre lo que para ellos es el miedo y por qué creen que a las personas les gustan las películas, las historias y los juegos que lo provocan.

- Vuelvan juntos hasta el primer cuento “El hombre de tiza” para retomar la pregunta de Isabel:

¿Qué es lo que les da más miedo? No hablo de películas. Hablo del miedo de verdad.

- Proponga al grupo abordar sus miedos desde una perspectiva literaria, para lo cual, cada alumno deberá buscar en su casa, con su familia, en sus recuerdos o en internet, una historia breve que refleje algunos de sus miedos más profundos. Para evitar que se sientan expuestos, formen un círculo y al centro coloque una canasta en donde todos pondrán las historias seleccionadas (no importa si son libros, escritos, hojas impresas).
- Nombre a uno de los alumnos al azar para que inicie con la lectura de cualquiera de las historias. Compartan tantas como puedan y cierren la actividad hablando sobre los miedos que detectaron y algunas propuestas para ayudar a enfrentarlos e incluso, superarlos. ✓

## El libro y el otro



### Lectura en pequeños grupos

Dimensiones sociocultural, cognitiva y estética

Elaboración de una interpretación, reflexión sobre el contenido y obtención de información

EN el cuento “Trasnoche”, Zimmer declara que el cine es su vida:

[Como en ella] uno se acuerda de las escenas importantes, no de los extras que pasan por ahí [...] Algunas cosas son casi tan reales como las películas.

- Pida a los alumnos que analicen estas frases y comparen sus opiniones.
- Divida al grupo en pequeños equipos y pida que cada integrante explique a su equipo cuál es su película favorita y por qué. Descubran cuáles los han marcado, sin importar el género al que pertenezcan.
- Armen un rompecabezas visual que junte sus películas favoritas como si fueran una sola, en el tráiler de un nuevo y original filme, jugando con la idea de Zimmer de que la realidad y la cinematografía se confunden hasta fusionarse en un mismo plano.
- Pida a los alumnos que graben estos adelantos con un celular, usando actores y escenografías reales, o muñecos, títeres y marionetas con escenografías pintadas o de papel, dependiendo de los recursos y capacidades creativas de cada equipo.
- Cierre la actividad con una sesión cinematográfica en la que haya suficientes palomitas para mostrar todos los tráilers. ✓

## El libro y el mundo



### Lectura grupal

Dimensiones sociocultural, ética, cognitiva y estética

Comprensión global, elaboración de una interpretación y obtención de información

TAL como escribe el autor, las pesadillas son “las únicas películas que sólo se pasan en función trasnoche”. Por desgracia no sólo se padecen por la noche al ir solos a dormir; las pesadillas pueden invadir nuestra realidad a pesar de estar rodeados de personas.

- Analice el tema y pida a los alumnos que compartan ejemplos sobre los distintos tipos de pesadillas que conozcan. Nombre un desastre natural, como el terremoto y tsunami de Japón en 2011; un caso bélico, como el conflicto en Siria, y una masacre, como la de Roseburg, Oregón en 2015, con el objetivo de brindar al grupo referentes reales de pesadillas que, desafortunadamente, forman parte de la historia universal.
- Divida al grupo en equipos para que cada uno investigue una pesadilla histórica, sin restricción alguna de lugar y tiempo. Cuando hayan reunido suficientes datos, pida a los grupos que seleccionen una forma de expresión artística para compartir la información recopilada, convirtiendo la pesadilla en un cuadro, una canción, una danza o una obra de teatro. Para que el trabajo sea equitativo, establezcan reglas, formatos y duración para sus representaciones.
- Organice una sesión de muestra para que todos compartan sus creaciones, con una breve introducción sobre el pasaje histórico que escogieron como analogía de una verdadera pesadilla. ▼

## Proyecto



EN el epílogo del libro, el autor describe las diferencias entre un cuento y una novela haciendo referencia al artículo “El teatro de juguete” escrito por G. K. Chesterton. Proponga al grupo armar por equipos teatros de juguete para representar una obra en sombras. Usen una caja de zapatos sin tapa, a la que le cortarán el fondo, dejando un pequeño marco. Cubran el hueco con un rectángulo de papel vegetal y confeccionen con hilo y tela un telón. Armen los personajes recortando las siluetas en cartulina negra y péguenlos con cinta adhesiva a un palo de madera. Cada equipo escribirá una breve historia. La caja se colocará a contraluz para lograr el efecto de las sombras, sin olvidar la frase de Chesterton:

Las grandes ideas sólo se pueden representar en espacios muy pequeños. ▼

NOTAS \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_