

AÑOS
9-12

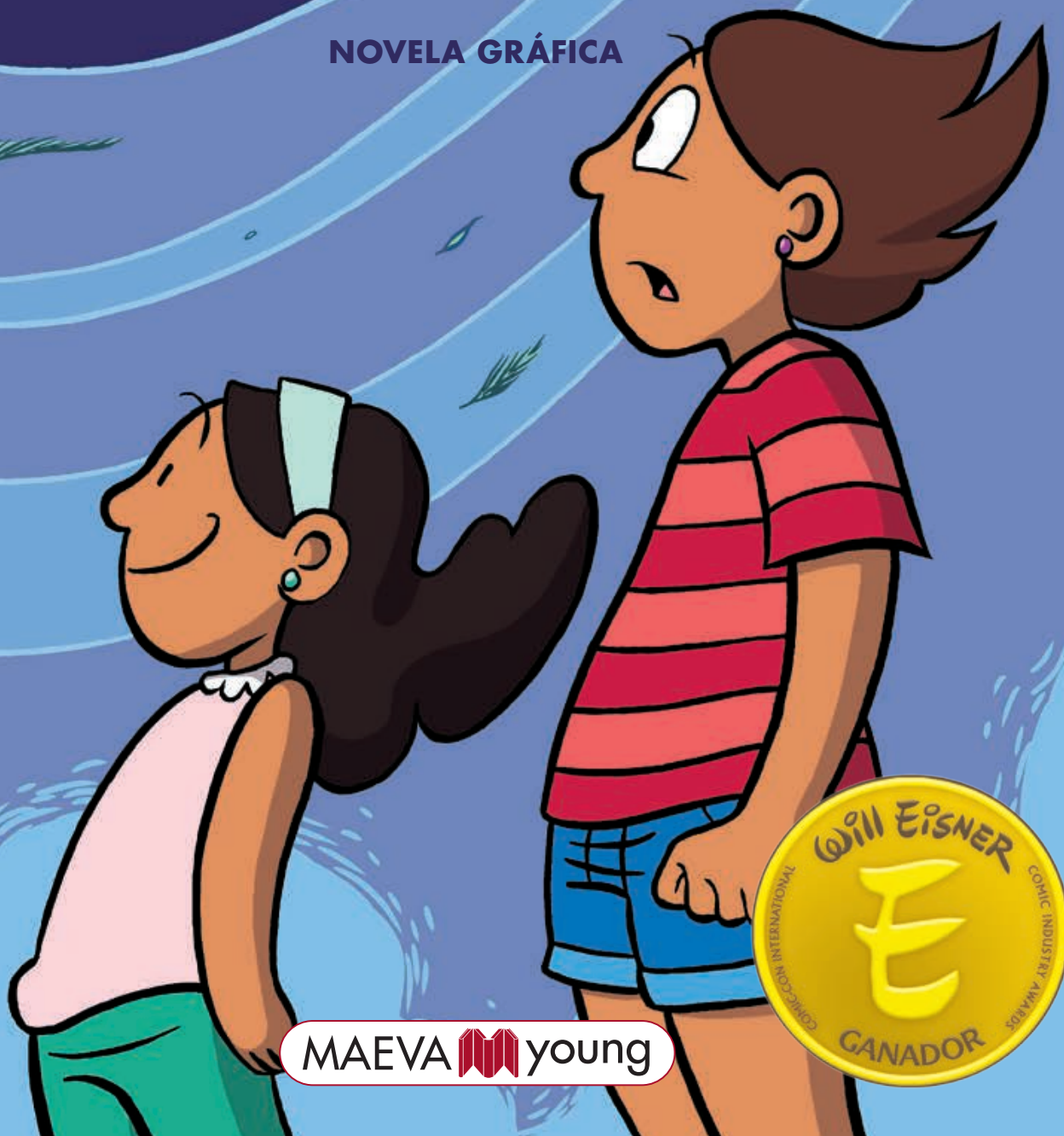
GUÍA DE LECTURA

FANTASMAS

DE LA AUTORA DE *¡Sonríe!* y *Hermanas*

RAINA TELGEMEIER

NOVELA GRÁFICA



MAEVA  young

Actividades posteriores a la lectura

Debate en clase

1. Al principio del libro, Maya es la hermana aventurera, mientras que Cat es la prudente. ¿Qué crees que aprenden la una de la otra al final de la historia?
2. Los habitantes de Bahía de la Luna están acostumbrados a relacionarse con los espíritus. ¿Qué piensas tú de ellos? ¿Qué harías si te encontraras con uno?
3. Halloween es un día para dar sustos, mientras que el Día de los Muertos es una celebración dedicada a los seres queridos que ya no están y una oportunidad de volver a verlos. ¿Qué significado crees que tiene esta fiesta para las personas que la celebran? ¿Te gusta que te den sustos en Halloween? ¿A quién te gustaría ver el Día de los Muertos?
4. La llegada a Bahía de la Luna recuerda a la madre de Cat y Maya las tradiciones que compartió con su propia madre cuando era más joven. ¿Qué tradiciones familiares se celebran en tu familia desde hace generaciones? ¿Alguna vez has tenido que explicar una tradición familiar a alguien que no formara parte de tu familia?
5. Los espíritus de Bahía de la Luna llevan a nuestras dos hermanas a reflexionar sobre los muertos y la posibilidad de morir. ¿Qué crees que significa para Maya poder conocer a los espíritus? ¿Y para Cat?
6. Busca escenas con poco diálogo, como la de Cat cuando está buscando a Maya y a Carlos (pp. 78-81) o la de la alegre celebración del Día de los Muertos (pp. 204-205). ¿Cómo se expresan en ellas las emociones y las acciones por medio únicamente de imágenes y onomatopeyas? Elige los detalles que más te gusten y explica por qué te han llamado la atención.
7. Las dos hermanas aprenden muchas cosas la una de la otra a lo largo de la historia. ¿Quién más las ayuda a ver el mundo desde una perspectiva diferente? Elige uno de esos personajes y explica cómo ayuda a nuestras protagonistas.
8. Las dos chicas se enfrentan de manera diferente a la enfermedad de Maya. ¿Cómo describirías la forma que tiene Maya de ver la vida? ¿Y la de Cat? ¿En qué sentido crees que es diferente lo que piensa una persona que está enferma y lo que piensan sus seres queridos?
9. A Cat no le cae bien Carlos al principio, sobre todo después de que Maya termine en el hospital por irse con él de excursión por la montaña. Pero al final, Carlos se disculpa y Cat empieza a verlo con otros ojos. ¿Por qué crees que Cat no puede perdonarlo al principio? ¿Qué le hace cambiar de opinión?



10. Fíjate en las páginas 74 y 75. ¿En qué sentido influye en la lectura el cambio del color en estas páginas? ¿Qué nos dice ese cambio de color sobre el estado de ánimo y la atmósfera de la escena?
11. La valentía es importante en esta novela gráfica, tanto en el sentido de demostrarse a uno mismo que es valiente como de demostrárselo a los demás. Puede ser algo tan sencillo como no permitir que nos asuste hablar con un desconocido o algo más significativo, como saltar y confiar en que tus amigos te sostendrán cuando caigas. Busca una escena con un ejemplo de valentía por parte de un personaje y explica por qué te parece que es un buen ejemplo para los demás personajes (y para los lectores).

El proceso de creación

En sus cómics, Raina ilustra y también escribe la historia, por eso tiene que pensar en cómo contarla desde ambos puntos de vista. Los siguientes enlaces contienen información práctica. El primero es sobre los materiales que emplea Raina y el segundo está relacionado con el proceso de creación y te enseña que un cómic puede contar una historia aunque las viñetas no estén totalmente elaboradas. El enlace está en el blog de Raina y habla del Hourly Comic Day (algo así como un diario gráfico en un día), que se celebra todos los años el 1 de febrero, y en el cual participan dibujantes de cómic de todo el mundo. Se trata de que cada autor dibuje y escriba una historia que cuente lo que hacen a lo largo del día desde que se despiertan.

<https://goraina.com/blog/2013/08/graphic-novels-the-tools-of-the-trade>

<https://goraina.com/blog/2016/02/hourly-comic-day-2016>

Reto creativo: Haz tu propio cómic

Las viñetas

Para esta actividad, puedes elegir si quieres escribir la historia o ilustrarla, o las dos cosas.

Si prefieres ilustrar, tendrás que dibujar tu historia en cuatro o seis viñetas, más o menos elaboradas, y puedes utilizar las herramientas que más te gusten (lápiz, punta fina, herramientas digitales, etc.). Las imágenes pueden ser simples palitos con algún que otro detalle sobre el contexto. Es importante dibujar los bocadillos para los diálogos de los personajes y dejar espacio para escribir palabras y efectos sonoros (onomatopeyas) en la siguiente fase.

Si prefieres escribir, tendrás que redactar un guion de la historia, a mano o en el ordenador, que encaje en esas cuatro o seis viñetas.

Lo importante aquí es que los diálogos se adapten al espacio y marcar los efectos sonoros (onomatopeyas) que quieras que incluya el ilustrador. Intenta aportar información sobre los personajes que aparecen en cada viñeta y especificar qué dice cada uno diferenciando claramente los pensamientos, la parte narrativa y los sonidos.

Cuando termines con tu parte, ilustración o guion, dáselo a tu compañero. Si has hecho las dos cosas, escribir e ilustrar la historia, intercambia tu cómic con otro compañero que también haya hecho las dos cosas.

Es el momento de dibujar las viñetas para el guion de tu compañero si has elegido ilustrar. Haz los dibujos en una página en blanco o en la misma del guion, por detrás. Recuerda que no hace falta dibujar unas viñetas perfectas. Basta con dar una idea de los personajes, sus movimientos, la ubicación y el diálogo.

En el caso de que hayas elegido escribir la historia, empieza por ver qué es lo que ocurre en la viñeta ilustrada: piensa en lo que dicen los personajes, si alguno de ellos está pensando en vez de hablar; piensa también si alguna viñeta funciona mejor sin diálogo o en los efectos sonoros que podrías incluir y en cómo quedarían en el cómic final. Escribe la parte narrativa, los pensamientos internos y los diálogos en una página en blanco o en la misma de las viñetas, por detrás. Puedes escribirla encima o debajo de cada viñeta si tienes espacio.

Cuando terminéis con la parte que os corresponde a cada uno, ilustración o texto, intercambiadla de nuevo con vuestro compañero y comprobad si texto e ilustración se complementan y mejoran el trabajo que había hecho cada uno. Trabajad juntos para crear una versión final con imágenes y palabras de las dos historias y ayudad a vuestro compañero diciéndole cuáles creéis que son los puntos fuertes de su trabajo.



La novela gráfica como herramienta de trabajo en clase

Preparación

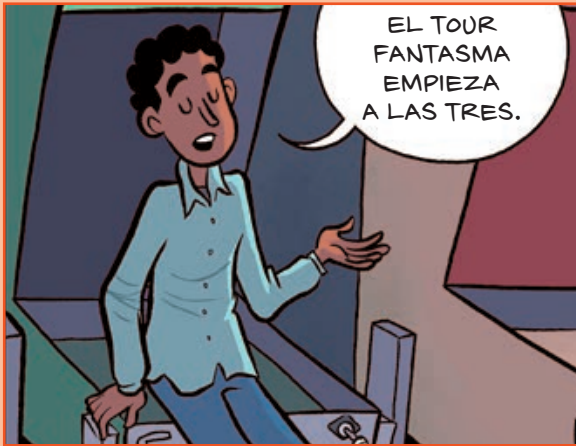
Muestra a tus alumnos una secuencia de viñetas empezando por la uno, dos y tres de la página 34. Después, muestra las siguientes viñetas en blanco y pídeles que las rellenen con los que creen que pasa a continuación.

Rellenar espacios en blancos

Después de la actividad preparatoria, reparte entre los alumnos otros ejemplos de secuencias de viñetas sin texto para que escriban lo que creen que dicen los personajes. Dale un tiempo para ver cuánta información son capaces de reunir a partir del contexto visual y después muéstrales las viñetas completas para que comprueben si sus ideas coinciden con las de la autora.

Combinaciones

Entrega a cada alumno o grupo de alumnos una selección de viñetas con diez escenas o imágenes distintas, cada viñeta en una hoja de papel. Pídeles que las repartan y formen una historia con seis de las diez viñetas. Una vez grabada mentalmente la historia, pídeles que sustituyan una de las viñetas de la historia por otra de las cuatro sobrantes. ¿Cómo afecta este cambio a la historia?



Onomatopeyas

Explica qué es una onomatopeya apoyándote en los efectos sonoros de las viñetas de la novela gráfica. Reparte varias páginas de diversas novelas gráficas en las que aparezcan onomatopeyas y pide a los alumnos que creen tiras cómicas de tres o cuatro viñetas en las que tengan que utilizarlas.

Hacer una redacción en forma de cómic

En vez de una redacción tradicional sobre un libro, pide a tus alumnos que la hagan en formato cómic. Haz hincapié en lo importante que es que piensen detenidamente en las escenas que quieran comentar, en los diálogos y en los detalles necesarios para poder contar la historia. Los alumnos pueden crear sus propias ilustraciones o utilizar páginas de internet para diseñar viñetas, como el portal de recursos educativos ReadWriteThink en su sección Comic Creator.

Crear una novela gráfica

En grupos de más edad, puedes proporcionar a tus alumnos unas nociones básicas sobre escritura y documentación sobre cómo crear novelas gráficas y cómics, y animarlos a que escriban un guion y a debatir acerca de cómo podría adaptar la historia un ilustrador.

Cómo empezar a escribir una novela gráfica

Pide a los alumnos que elijan un número del 1 al 15 (correspondientes a la lista de personajes que aparece a continuación) y otro del 16 al 37 (los que corresponden a la lista de cualidades que aparecen junto a la lista de los personajes al final de la explicación), pero no les digas en ningún momento de qué personajes se trata ni cuáles son sus cualidades hasta que hayan elegido. Si quieres complicar un poco más el ejercicio, pídeles que elijan dos números de la lista de cualidades.

Cuando cada alumno tenga sus números, muéstrales el personaje y la cualidad correspondientes, elegidos al azar. Es hora de enseñarles los diferentes escenarios y pedirles que escriban una historia con todo ello o que hagan una tormenta de ideas sobre lo que podría sucederles a esos personajes. El trabajo puede hacerse con toda la clase o en grupos.

Personajes

1. Un aficionado al teatro musical.
2. Un actor que canta y baila.
3. Un cómico con un talento natural.
4. Un chico inteligente pero muy exigente.
5. Un chico guapo que liga mucho.
6. Un amigo leal.
7. Un chaval alborotador pero divertido.
8. Un cazafantasmas.
9. Alguien que no cree en lo sobrenatural.
10. Un fanático de la historia local.
11. Un constructor creativo.
12. Un genio de la tecnología.
13. Un músico con talento.
14. Un aventurero recién llegado a la ciudad.
15. Un explorador cauto pero curioso.

Cualidades

16. Le encanta dibujar.
17. No sabe dibujar ni una figura de palitos.
18. Es capaz de interpretar cualquier cosa.
19. Tiene pánico escénico.
20. Canta fatal.
21. Es muy tímido/a.
22. Es muy extrovertido/a.
23. Se asusta con facilidad.
24. Es capaz de acobardar a cualquier monstruo.
25. Es encantador/a, pero no es sincero/a.
26. Es simpático/a y sincero/a.
27. Es capaz de construir cualquier cosa.
28. Se esfuerza mucho en todo lo que hace.
29. Le encanta leer e investigar.
30. No le gusta hacer los deberes.
31. Se enfada con facilidad.
32. Está siempre tranquilo.
33. Se lo toma todo muy en serio.
34. Se toma la vida como si fuera una loca aventura.
35. Siempre está contando chistes.

36. Confía en la lógica para resolver cualquier problema.
37. Le gusta ver las cosas desde nuevas perspectivas.



Escenarios

1. Es la primera representación de la función escolar y tu personaje solo ha podido ensayar un día antes de la representación. ¿Quién podría salvar la función? ¿Cómo?
2. Es el primer día de colegio y tu personaje oye que un compañero de clase se está metiendo con otro en el pasillo. ¿Intervendrá en la discusión? ¿Qué hará?
3. Tu personaje acaba de llegar a una ciudad nueva y sale a dar una vuelta por el barrio. ¿Qué es lo que más le gustaría encontrar?
4. Todo el mundo está invitado a una excursión por el tenebroso bosque que empieza al final de la calle. ¿Quién se lo toma como una aventura emocionante?
5. En el grupo de amigos hay una persona a la que acaban de ponerle aparato bucal y se siente rara y cohibida. ¿Qué haría tu personaje para que esta persona se sintiera mejor?
6. En el barrio hay una casa que, según dicen, está embrujada y todo el mundo quiere visitarla. ¿Tu personaje estará entre los primeros o los últimos en entrar? ¿Quién aguantará más tiempo dentro de la casa?
7. En la ciudad se celebra una gran fiesta de disfraces y todo el mundo está invitado. Solo quedan unas horas para que empiece, pero tu personaje aún no tiene disfraz. ¿Qué se pondrá?



Diseño del personaje



Fíjate en las imágenes de varios personajes de distintos libros de Raina y observa cuáles son los rasgos que diferencian a cada uno: la forma de su cuerpo, sus expresiones faciales, la ropa o los colores empleados en cada ilustración.

El estilo de Raina es bastante uniforme. ¿Qué hace único a cada personaje?

Si Raina te dibujara, ¿cuáles dirías que son los rasgos que mejor te definen? ¿Tienes alguna prenda de ropa favorita que te pongas mucho? ¿Un peinado? ¿Usas complementos? ¿Vas a algún sitio sin el móvil?

¡Dibújate a ti mismo!

¡Puedes basar el dibujo en ti, en un amigo o en un personaje inventado!



Vestuario creativo

Cuando tiene que disfrazarse, Cat opta por rendir homenaje a su nombre y su legado, y se disfraza de La Catrina. Si tuvieras que disfrazarte de algo que hiciera honor a tu nombre, ¿de qué sería? ¿Qué tipo de ropa y accesorios te recuerdan a tu familia, tu hogar? ¿Existe algún mito o leyenda asociada a tus orígenes familiares, tu nombre o tus aficiones sobre los que pudieras basar tu disfraz?

Dibuja aquí una ropa inspirada en tu nombre o en tu familia

¡Que no se te olvide ningún detalle!

A la mesa

En *Fantasmas*, Cat y Maya comen y beben todo tipo de platos ricos cocinados por su madre o por los vecinos de Bahía de la Luna.



Para muchas personas, el hogar y la familia están estrechamente relacionados con sus platos de comida favoritos, con prepararlos juntos y con los aromas y los sabores de la cocina casera. ¿Cuáles son los platos preferidos en tu casa? ¿Hay alguna especialidad culinaria en tu familia? ¿Cómo es? ¿Cómo huele? ¿Cómo la describirías para que cualquiera que te escuchara quisiera probarla?

Dibuja aquí tu comida casera preferida

Puedes incluir notas para que los demás sepan qué ingredientes lleva y cómo habría que acompañarla y servirla.

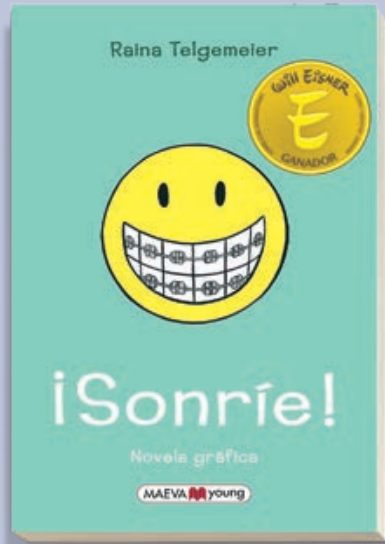
Preguntas para debate sobre las novelas gráficas de Raina



Raina Telgemeier engancha a lectores de todo el mundo con su original y sugerente forma de dibujar cómics protagonizados por chicas adolescentes y los problemas que surgen en las relaciones tanto con la familia como con los amigos. Las preguntas que te proponemos pueden resultarte útiles para hablar sobre las semejanzas y las diferencias entre sus libros.

1. Raina adaptó cuatro títulos de la serie El Club de las Canguro, de Ann M. Martin, a novela gráfica, escribió su propia historia en *¡Sonríe!* y *Hermanas*, y después pasó a la ficción con *Drama* y *Fantasma*. ¿Qué diferencias crees que hay entre escribir sobre tu propia vida y escribir sobre otra persona?
2. Cuando Raina adaptó las novelas de El Club de las Canguro, tuvo que tomar algunas decisiones sobre el aspecto de los personajes y el ambiente en que se movían. ¿Cómo crees que decidió cuáles serían las cualidades físicas y el estilo de vestir de cada personaje o el aspecto que tendría la habitación de cada una de ellas? ¿Te parece difícil crear una imagen de un personaje a partir de la descripción de otra persona?
3. *Drama* es una historia ficticia, aunque también se basa en las experiencias reales de la autora cuando hacía teatro en secundaria. Si tuvieras que elegir una actividad que te apasione para escribir una historia sobre ella, ¿cuál sería? ¿Es algo que ya está presente en tu vida? Si quisieras convertirlo en la historia de otra persona, ¿qué clase de historia contarías?
4. Los dos cómics autobiográficos de Raina, *¡Sonríe!* y *Hermanas* se centran en una época de su vida en particular y narra algunas cosas que le ocurrieron cuando era adolescente. Si tuvieras que elegir una época de tu vida en la que ambientar tu historia, ¿cuál sería? ¿A quién le pedirías ayuda para reunir detalles sobre dicha época?
5. Las historias de Raina están protagonizadas por chicas. ¿Conoces a alguna chica que pudiera protagonizar historias como las que crea Raina Telgemeier? ¿Por qué son interesantes las historias de esas chicas?
6. Raina suele fijarse en personas que normalmente pasan desapercibidas para protagonizar sus historias: chavales que no son los más populares del colegio o que prefieren quedarse tras las bambalinas en la función teatral del colegio en vez de subir al escenario. ¿Por qué crees que le gusta contar las historias de esos chicos y chicas? ¿Qué ventajas crees que tiene el hecho de no estar en primera fila, ya sea encima de un escenario, en un partido de algún deporte o en la vida en general?
7. Piensa en las personas que te rodean. ¿Quién podría protagonizar una historia interesante? ¿Conoces a alguien con un talento o una personalidad poco conocidos?
8. Algunos autores de cómic solo se ocupan de escribir la historia o de ilustrarla y cuentan con un equipo de colaboradores que se ocupan de la otra parte. Raina hace las dos cosas, escribe e ilustra. A la hora de contar una historia, ¿piensas en imágenes o te sientes más cómodo con las palabras? Si quisieras escribir una historia, ¿preferirías hacerlo en imágenes, palabras o las dos cosas?

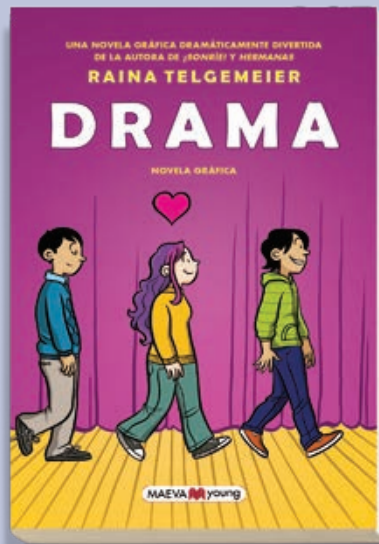
OTROS LIBROS DE RAINA TELGEMEIER



¡SONRÍE!

14 x 20 cm, 216 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-16690-88-6

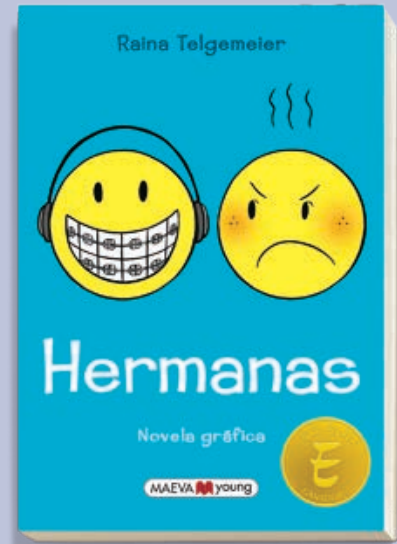
Raina solo quiere ser normal. Pero una noche, tras una reunión de los scouts, se tropieza y se rompe los paletos. Los meses siguientes serán una tortura para ella.



DRAMA

14 x 20 cm, 216 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-16690-88-6

A Callie le encanta el teatro. Y, aunque se muere de ganas de participar en el musical *La luna sobre el Misisipi* que se va a representar en su instituto, canta fatal.

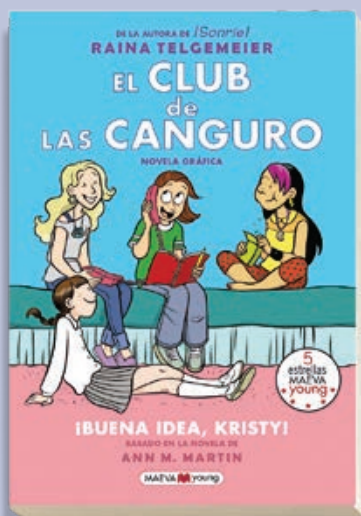


HERMANAS

14 x 20 cm, 208 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-16363-96-4

Raina siempre había querido tener una hermana, pero cuando nació Amara las cosas no salieron como esperaba.

POR RAINA TELGEMEIER, BASADO EN LAS NOVELAS DE ANN M. MARTIN



EL CLUB DE LAS CANGURO 1 ¡Buena idea, Kristy!

14 x 20 cm, 186 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-17108-76-2

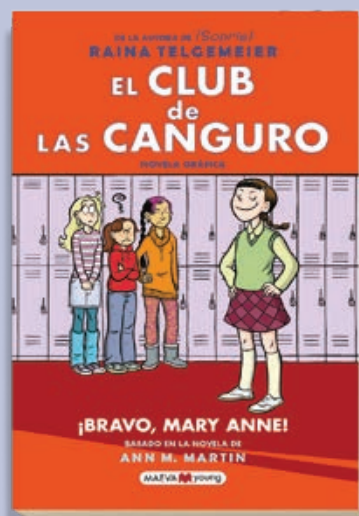
¿Tú también has soñado alguna vez con montar un club de chicas canguro?



EL CLUB DE LAS CANGURO 2 El secreto de stacey

14 x 20 cm, 152 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-17708-01-6

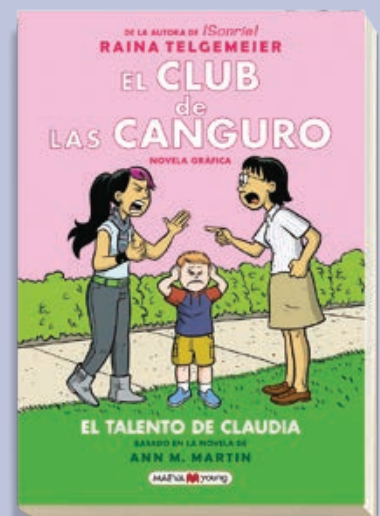
¿Alguna vez has tenido un secreto que te avergonzara contar?



EL CLUB DE LAS CANGURO 3 ¡Bravo, mary anne!

14 x 20 cm, 168 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-17708-24-5

Las chicas del Club de las Canguro se han peleado. Ahora a Mary Anne no le queda más remedio que hacer nuevos amigos en la cafetería.



EL CLUB DE LAS CANGURO 4 El talento de Claudia

14 x 20 cm, 156 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-17708-71-9

Claudia, que presta más atención a sus inquietudes artísticas y al club de canguros que a sus deberes del instituto, siente que no puede competir con su hermana perfecta..



Photo Credit: Cassandra Pelham

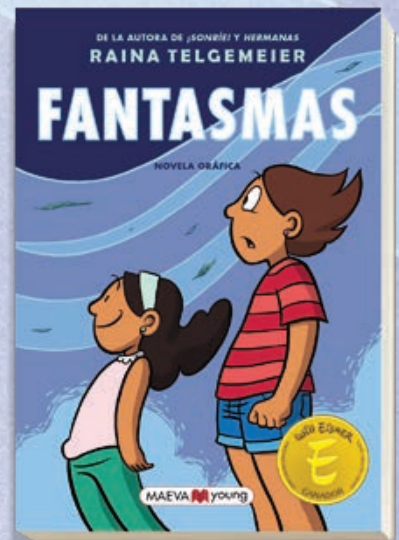
Sobre Raina

RAINA TELGEMEIER se crio en San Francisco y luego se trasladó a Nueva York, donde obtuvo una licenciatura en ilustración en la School of Visual Arts. Su primer título, *iSonríe!*, una novela gráfica de gran éxito basada en su infancia, entró en la lista de los más vendidos del *New York Times* y ganó un premio Eisner en la categoría de mejor publicación para adolescentes. Con *Hermanas*, basada en la tormentosa relación con su hermana pequeña, ganó su segundo premio Eisner, esta vez como mejor autora. Raina también ha escrito *Drama*, sobre un montaje teatral en secundaria, así como *Fantasmas*, premio Eisner en la categoría de Mejor publicación infantil. Además ha adaptado e ilustrado las novelas gráficas *El Club de las Canguro*, que fueron seleccionadas por la Asociación de Servicios Bibliotecarios Juveniles (Yalsa) para su lista de «Grandes Novelas Gráficas para adolescentes».

Raina vive en Astoria, Nueva York, con su marido, Dave Roman, también dibujante de cómic. Para saber más sobre ella, puedes visitar su página web www.goRaina.com

Sobre Fantasmas

Catrina y su familia se han mudado a Bahía de la Luna porque su hermana pequeña, Maya, está enferma y esperan que el cambio de clima mejore su salud. Aunque sabe que es necesario, Catrina no está feliz con el traslado, hasta que las hermanas exploran su nueva ciudad y descubren un lugar lleno de aventuras, pues Carlos, su nuevo amigo, les revela un gran secreto: en Bahía de la Luna hay fantasmas.



FANTASMAS

14 x 20 cm, 256 págs. / Rústica
ISBN: 978-84-17708-50-4

MAEVA  young

www.maeva.es