



Nevermore

Perfil: Lector valiente

FICHA BIBLIOGRÁFICA

POE, Edgar Allan; FRABETTI, Carlo

Nevermore

Con ilustraciones de Miguel Navia.

España: Ediciones SM, 2009, 64 pp.

Según documentación ministerial vigente

Valores que aborda directamente

- Amor
- Espiritualidad
- Indagación
- Sensibilidad
- Valentía

Valores que aborda indirectamente

- Esperanza
- Optimismo
- Paz

Temas transversales que aborda

- Valores o formación ética

Áreas curriculares relacionadas

- Comunicación
- Inglés
- Arte

Sinopsis

Nevermore es una novela gráfica basada en el famoso poema "El cuervo", del norteamericano Edgar Allan Poe. En esta versión se presenta a un hombre (el mismo Poe) que se halla leyendo sentado en su sillón, ya muy cansado, por la noche. Siente golpes llamando a su puerta, pero nadie aparece cuando él abre. Esto ocurre varias veces hasta que de pronto un cuervo irrumpe en su habitación y se posa sobre un busto de Palas en el dintel de su puerta. Entonces, el protagonista va perdiendo la calma poco a poco mientras lanza al cuervo una serie de preguntas que revelan los terribles recuerdos que guarda de su amada Leonor. El ave solo repite al final de cada pregunta "nunca más" (*nevermore*). Por otro lado, en paralelo, la novela nos presenta en diferentes planos narrativos a cinco personajes emblemáticos de Poe (aunque nunca se les nombra): la esposa del protagonista de *El gato negro*, el bufón de *El barril de amontillado*, el viejo de *El corazón delator*, la muerte de *La máscara de la muerte roja* y el gorila de *Los crímenes de la calle Morgue*. Se ve cómo estos personajes avanzan por separado hasta que poco a poco se van reuniendo y llegan a la casa donde Poe está interrogando al cuervo. Llaman a la puerta y cuando el protagonista la abre, los personajes se abalanzan sobre él. Finalmente, estos desaparecen y Poe queda tendido en su sala mientras se leen los últimos versos del poema.

Los temas

- **El horror**, presente no solo en los versos de la obra sino también en las escenas gráficas que pretenden generar inquietud y miedo en el espectador.
- **La locura**, encarnada en la figura del mismo Poe, desesperado al no obtener respuesta satisfactoria del cuervo, progresivamente va perdiendo la cordura.
- **La pasión**, representada en el recuerdo de Leonor, que se apodera del protagonista y que se convierte en el móvil del poema narrativo.

Aportes a la formación

Nevermore es una novela gráfica sobre la lucha entre la necesidad de olvidar y el anhelo de recordar. La historia que evoca puede ser el punto de partida para tratar temas gravitantes en la adolescencia: el apego emocional, la angustia, la importancia de olvidar y de perdonar. Por otra parte, los docentes de Inglés y Comunicación, podrán hacer una lectura comparativa entre el poema en idioma original y su traducción para analizar cuestiones vinculadas a la fonética y a su estructura. Asimismo, el área de Arte podrá incidir en el aspecto gráfico de la novela, así como aproximar a los estudiantes a los principios del lenguaje del cómic.

Sugerencias de trabajo

Para comprender

- Mientras se lee la novela gráfica o antes, asignar a los estudiantes la lectura de los cinco cuentos representados pues esto es vital para que entiendan la trama de la novela. Una variante de esto, es dividirlos en cinco grupos, asignar a cada uno un cuento diferente y luego exponerlos en clase.
- Proponer el análisis del “diálogo” entre Poe y el cuervo. Plantear preguntas como ¿qué siente el protagonista ante el cuervo? ¿Por qué piensa que el ave solo repite “nunca más”? ¿Por qué le habla al cuervo sobre Leonor?

Para crear

- Proponer que, en grupos de cuatro o cinco estudiantes, elaboren una maqueta representando uno de los ambientes presentados en el cómic: el bosque, la casa de Poe, la calle Morgue etc. Cada grupo tendría un ambiente diferente que serviría para recrear la obra completa.
- Motivarlos a crear su propia representación gráfica de una de las estrofas del poema. Se forma a los estudiantes en parejas y se les pide que escojan los versos de una de las páginas de la obra para representarlos en una ilustración. Finalmente, realizarán una exposición como si estuvieran en un museo y cada pareja explicará el motivo de su dibujo.

Para reflexionar

Plantear las siguientes preguntas y guiar su discusión en clase:

- ¿En qué estado de ánimo empieza el personaje y cómo termina? Podrían ayudarse elaborando una línea de tiempo.
- ¿Qué podrían representar para el protagonista los personajes que fueron a su casa? ¿Qué crees que simboliza esto?
- ¿Qué puede hacer una persona ante una situación de extrema angustia o desesperación? Justifica tu respuesta.

Para ir más allá

- Proponer a los alumnos la revisión del texto *Método de composición* de Edgar Allan Poe. Enfocarse en la sección en la que el autor describe la manera como escribió su poema “El cuervo”. Dialogar con los estudiantes acerca de la búsqueda de la perfección formal en la poesía. Puede hallar el texto aquí: <http://bit.ly/1T5OsVN>
- Escoger uno de los cinco cuentos que se representan en la novela gráfica. Mientras se lee, analizar los rasgos del personaje que aparece en el relato original y contrastarlos con los del que aparece en las ilustraciones.
- Proponer una investigación grupal sobre algún acontecimiento “extraño” ocurrido en su centro de estudios o en lugares cercanos a este.