

FLORA BOTTON BURLÁ

LOS JUEGOS FANTÁSTICOS



FLORA BOTTON BURLÁ

LOS JUEGOS FANTÁSTICOS

Estudio de los elementos fantásticos en cuentos
de tres narradores hispanoamericanos



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

MÉXICO, 1983

Primera edición: 1983

DR © 1983, Universidad Nacional Autónoma de México
Ciudad Universitaria, 04510 México, D. F.

DIRECCIÓN GENERAL DE PUBLICACIONES

Impreso y hecho en México
ISBN 968-58-0680-2

ÍNDICE

Prólogo	5
1. Lo fantástico	7
1.1. Deslindes iniciales	7
1.1.1. Lo maravilloso	12
1.1.2. Lo extraordinario	15
1.1.3. Lo fantástico	15
1.2. Diferentes conceptos acerca de lo fantástico	18
1.2.1. La tesis histórica de Caillois	18
1.2.2. Castex	19
1.2.3. El análisis de Propp	21
1.2.4. Todorov	22
1.2.5. Necesidad de una categorización	24
1.3. Características generales de lo fantástico	29
1.3.1. Temática	29
1.3.2. Lo fantástico, situación de equilibrio inestable	35
1.3.3. Desenlace	40

1.3.4. Lo fantástico como transgresión	44
1.4. El papel del lector	46
1.4.1. Sentimientos que provoca lo fantástico	46
1.4.2. Posición del lector frente al texto	50
1.5. El lenguaje	56
1.6. Requisitos esenciales de lo fantástico	58
1.6.1. Fantástico y realidad	59
1.6.2. Ambigüedad	62
1.6.3. Fantástico y verosímil	65
2. Jorge Luis Borges	69
2.1. Tlön, o el dominio del pensamiento sobre la materia	71
2.2. “Las ruinas circulares”, o el mundo visto como un sueño	78
2.3. “El otro”, o el reencuentro con uno mismo	85
2.4. “El milagro secreto” y “La otra muerte”: dos tratamientos fantásticos del tiempo	89

2.6. Recapitulación	105
3. Julio Cortázar	117
3.1. “Casa tomada”, o la presencia indefinida	118
3.2. “Lejana”, o la personalidad permeable	125
3.3. “Carta a una señorita en París”: lo imposible transgrede sus propias reglas	134
3.4. “Las ménades” y “La autopista del sur”: de lo cotidiano a lo fantástico	138
3.5. “Continuidad de los parques”, o las dimensiones comunicantes	144
3.6. “Axolotl”, o el desdoblamiento	146
3.7. “La noche boca arriba”: el sueño es la realidad	150
3.8. Recapitulación	154
4. Gabriel García Márquez	161

4.1. “Un señor muy viejo con unas alas enormes”:	de lo fantástico a lo cotidiano	163
4.2. “El ahogado más hermoso del mundo”,	o la realidad hiperbólica	171
4.3. “El último viaje del buque fantasma”:	para convencer a los incrédulos	176
4.4.	Recapitulación	180
5.	¿Cómo se manifiesta lo fantástico?	185
5.1.	¿Son necesarias la ambigüedad y la duda?	186
5.2.	¿Es indispensable la sugerencia de lo sobrenatural?	187
5.3.	¿Hay procedimientos típicos?	187
5.4.	¿Existe una temática específicamente fantástica?	188
5.5.	¿Se puede establecer una tipología o categorización?	194
5.5.1.	Los tipos de juegos	194
5.5.2.	Fantástico de situación y fantástico de acción	198
5.6.	Conclusión	199