



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LETRAS HISPÁNICAS

**EL PACTO CON EL DIABLO, EL UMBRAL Y LA
TRANSMIGRACIÓN DE ALMAS: TEMAS
FANTÁSTICOS EN TRES CUENTOS MEXICANOS**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS
HISPÁNICAS**

P R E S E N T A:

CARLOS JUÁREZ BAUTISTA



ASESORA:

**DRA. ALEJANDRA GIOVANNA AMATTO CUÑA
CIUDAD UNIVERSITARIA, CIUDAD DE MÉXICO,
2022**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

Para Obdulia y Emiliano, mi madre y padre, quienes, con los recursos que tenían en sus manos, siempre se esforzaron por darme oportunidades de estudio y que siempre han confiado en mí.

Para Susi, mi segunda madre (Q. E. P. D.), quien me transmitió su amor por el conocimiento y los libros. Siempre te pienso. La persona que soy ahora podría haber hecho mucho por ti.

Para Mónica, mi pareja, con quien he crecido profesional y académicamente. Durante la carrera vivimos momentos de alegría, tristeza, miedo, enojo, satisfacción, ilusión, diversión, pero sobre todo de tranquilidad y plenitud. Como te lo dije un día: la Facultad siempre será el lugar en donde nos enamoramos. Si así lo decidimos, sigamos siendo compañeros de vida. Te amo.

Para Fernanda, mi sobrina, quien es increíblemente inteligente, divertida e imaginativa. Siempre me tendrás de apoyo y de compañero de lecturas.

Para Anayeli, mi mejor amiga, quien me levantó de momentos oscuros. Siempre nos tendremos.

Para Many, amigo, hermano e hijo, pese a la diferencia de especies, construimos un lenguaje propio de amor, lealtad y cuidado.

Para todas estas personas y canino que influyen directamente en quien soy.

AGRADECIMIENTOS

A la Dra. Alejandra Amatto por guiarme en todo el recorrido de mi tesis, por enseñarme a ser cuidadoso, crítico y profesional ante los estudios de lo fantástico.

A la Dra. Ainhoa Vázquez por empatizar de la forma más humana conmigo y con todos sus alumnas y alumnos, se convirtió en un ejemplo a seguir como docente, académica y persona.

A la Mtra. Alejandra Guevara por su vocación de profesora, por preocuparse en formar, de manera óptima, a sus estudiantes, por enseñarme de la vida a través de la literatura

Al Dr. Sergio Hernández Roura por abrir espacios para los estudios de lo fantástico.

A la Lic. Anel Pérez por defender, legitimar y permitir estudiar la literatura infantil y juvenil.

A la Dra. Blanca Estela Treviño (Q. E. P. D.) por contagiarme su amor por la literatura mexicana y española, por darle voz a sus estudiantes, por ser la mejor profesora.

Al Lic. José Antonio Muciño por cada una de sus clases que guardo con cariño, por enseñar de una manera subversiva, por compartir su conocimiento de la forma más sorprendente.

Al Dr. Fernando Morales por introducirme al mundo fantástico, por sus clases de cuento y teoría de este género, por darme los relatos que marcaron mi vida académica y que cimentaron mi pasión por la literatura fantástica.

A la Dra. Ana Aguilar por enseñar desde el cuestionamiento y no subestimar a sus estudiantes.

Mi respeto, admiración y estima a todas estas personas porque fueron grandes maestras y maestros para mí, no sólo en su respectiva área, sino que me formaron académica y humanamente. Gracias porque sus clases, su sabiduría, su compromiso, su profesionalidad, su empatía, su gozo por la docencia, hicieron de mis años en la Facultad la mejor etapa de mi vida.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
 CAPÍTULO 1. APROXIMACIONES TEÓRICAS AL GÉNERO FANTÁSTICO	
1.1 Hacia una definición del género.....	7
1.2 Aspectos semánticos y sintácticos.....	13
 CAPÍTULO 2. LA TRADICIÓN DE TRES TEMAS FANTÁSTICOS EN MÉXICO Y LATINOAMÉRICA	
2.1 El pacto con el diablo.....	25
2.2 El umbral.....	31
2.3 La transmigración de almas.....	37
 CAPÍTULO 3. ANÁLISIS DE TRES CUENTOS MEXICANOS	
3.1 El pacto con el diablo en “Abaddon Tenebrae” de Antonio Malpica.....	44
3.2 El umbral en “Un silencioso encierro” de Javier Malpica.....	52
3.3 La transmigración de almas en “Y tú, ¿qué esperas para morirte?” de Mónica B. Brozon....	58
 CONCLUSIONES	 64
 BIBLIOGRAFÍA	 70

INTRODUCCIÓN

Existe una larga tradición de la literatura fantástica, la mayoría de los investigadores sitúan su inicio en el siglo XIX en Europa, pero se ha desarrollado en otras latitudes y se ha ido transformando a través del tiempo. El cuento fantástico, según los teóricos, como Todorov o Rosalba Campra, se construye a partir de aspectos semánticos y sintácticos. Estos últimos hacen referencia a los constituyentes narrativos, que configuran el cuento desde lo lingüístico, discursivo y retórico. Por su parte, los aspectos semánticos son aquellos que constituyen los temas o los tópicos¹, así como las figuras o seres representativos del género, que han cambiado según el contexto, pero que gracias al tratamiento semántico se siguen incorporando al género fantástico.

Tres temas de la literatura fantástica son el pacto con el diablo, el umbral y la transmigración de almas; estos tópicos se pueden observar desde la tradición clásica de este género hasta el siglo XXI en los cuentos “Abaddon Tenebrae” de Antonio Malpica, “Un silencioso encierro” de Javier Malpica, “Y tú, ¿qué esperas para morirte?”, de Mónica B. Brozon, respectivamente. Sin embargo, en dichos textos, cada tema se maneja de manera distinta y con características que resaltan un contexto actual en México; por ejemplo, el uso de videojuegos, los espacios urbanos, las situaciones sociales y económicas de la clase media, la arquitectura citadina, el maltrato infantil. Estos aspectos se combinan con los temas clásicos de lo fantástico para construir narraciones más cercanas y verosímiles de acuerdo con el concepto de realidad del lector contemporáneo, pero sin perder el aspecto insólito.

Aunque la legitimación de los estudios académicos sobre la literatura fantástica es reciente, hubo muchos estudiosos interesados en el género. No obstante, la mayoría de estas investigaciones se limitan a abordar textos canónicos o clásicos, sobre todo en lengua inglesa o del siglo XIX y

¹ A lo largo de este trabajo se utilizarán los conceptos *tema* y *tópico* como sinónimos, ambos hacen referencia al asunto, materia y argumento que se analiza en los distintos textos.

XX. Por lo que la importancia de esta tesis recae en analizar y describir una parte del panorama fantástico en México en el siglo XXI. Con este trabajo se pretende dar a conocer cómo A. Malpica (1967), J. Malpica (1965) y M. B. Brozon (1970) han desarrollado este género, a partir de tres tópicos clásicos, desde una perspectiva moderna. Además, cabe resaltar que la obra de estos tres escritores se sitúa en lo fantástico y la literatura infantil y juvenil. Asimismo, es importante mencionar que los cuentos aquí analizados no han sido tratados en artículos, libros o estudios similares al aquí presentado, por lo que esto también es evidencia de la importancia de esta tesis.

El primer capítulo se dedicará a hacer un marco teórico en el que se abordarán distintas perspectivas de estudiosos del género. Se partirá de la *Introducción a la literatura fantástica* de Tzvetan Todorov, quien asienta las bases críticas desde un punto de vista estructural. Sin embargo, también se hará mucho énfasis en tres teóricas: Rosalba Campra, Rosemary Jackson y Ana María Barrenechea, quienes, además de refutar algunas ideas del crítico búlgaro, aportan nuevas perspectivas y construyen, cada una desde su propia visión, una configuración más amplia y profunda del género, sobre todo, al dar importancia al tratamiento sintáctico.

En el primer apartado del capítulo se revisarán los distintos enfoques de los teóricos ya mencionados respecto a la definición de lo fantástico, se resaltarán los conceptos y características que cada uno considera imprescindible en la configuración de este tipo de literatura. Para esto, también se presentarán las ideas de escritores consagrados dentro de esta tradición, como Bioy Casares y Jorge Luis Borges, quienes tuvieron un papel muy importante en la legitimación de este género en América Latina. Asimismo, se incluirán algunos aportes teóricos de Ana María Morales. En el segundo apartado de este capítulo se abordarán los aspectos semánticos y sintácticos de lo fantástico. Se utilizarán las perspectivas tanto de los estudiosos anteriores como de Sigmund Freud, para poder tener un acercamiento a estos dos constituyentes. En lo semántico se hará énfasis en lo temático, en algunas figuras clásicas y en los aspectos en los que se utiliza la transgresión, como el

tiempo, el espacio, el concepto de realidad, la percepción del *yo* y del *otro*. En lo sintáctico se analizarán las formas narrativas de poder irrumpir el discurso; es decir, cómo a través del lenguaje y del uso específico de adjetivos, puntuación, tipografía y figuras retóricas, la narración construye y guía su argumento a un propósito específico: la transgresión en algún aspecto del paradigma de realidad del texto.

En el segundo capítulo se abordará la tradición de los tres temas de esta tesis: el pacto con el diablo, el umbral y la transmigración de almas. Para esto, se hará un recorrido por algunas obras mexicanas y latinoamericanas. Para el primer tópico se analizará “Un pacto con el diablo” de Juan José Arreola y “El alma” del venezolano Julio Garmendia. Para el segundo, “La culpa es de los tlaxcaltecas” de Elena Garro y “En familia” de la cubana María Elena Llana. Y para el tercero, la novela corta *El donador de almas* de Amado Nervo y “Lejana” del argentino Julio Cortázar. De esta manera, se tendrá una visión general de cómo han sido tratados y cómo cada escritor se ha apropiado, desde su perspectiva, de estos temas en la tradición fantástica en América Latina y en México a lo largo del siglo XX, aunque con Nervo también se podrá observar cómo funcionaba la transmigración de almas en el siglo XIX.

Finalmente, en el tercer capítulo se analizarán a fondo tres cuentos mexicanos y en cada uno se resaltarán un tema fantástico: el pacto con el diablo en “Abaddon Tenebrae” de Antonio Malpica, el umbral en “Un silencioso encierro” de Javier Malpica y la transmigración de almas en “Y tú, ¿qué esperas para morirte?”, de Mónica B. Brozon. Cada análisis se enfocará en dar a conocer cómo funciona cada tema en el texto, cuáles son sus aportaciones y cómo ha permanecido, cambiado o innovado el tópico en el siglo XXI en el contexto literario mexicano. Este análisis se hará a partir de las teóricas de Rosalba Campra, Rosemary Jackson y Ana María Barrenechea. Bajo esta perspectiva, se identificarán las características fantásticas que hacen a cada cuento adscribirse al género fantástico.

CAPÍTULO 1

APROXIMACIONES TEÓRICAS AL GÉNERO FANTÁSTICO

1.1 Hacia una definición del género

La literatura fantástica tuvo mucha presencia desde el siglo XIX e incluso su tradición viene de mucho más atrás. Para Bioy Casares el origen de este género se ubica en un tiempo y en un lugar determinado: “las ficciones fantásticas son anteriores a las letras. [...] Ateniéndonos a Europa y a América, podemos decir: como género más o menos definido, la literatura fantástica aparece en el siglo XIX y en el idioma inglés” (7). No obstante, este género fue marginado por mucho tiempo, aunque hubo teóricos interesados en describirlo, analizarlo y definirlo. Uno de los más importantes es Tzvetan Todorov con su libro *Introducción a la literatura fantástica* (1970), en el que hace una revisión de algunos escritores y obras, sobre todo del siglo XIX, para poder dar a conocer las características que constituyen este género. A diferencia de los teóricos que lo precedieron, Todorov aborda el estudio literario desde una visión estructuralista y parte de un ejercicio inductivo que se centra únicamente en los aspectos formales de los cuentos: “El concepto de género (o de especie) está tomado de las ciencias naturales; por otra parte, no es casual que el pionero del análisis estructural del relato, V. Proop, utilizara analogías con la botánica o la zoología” (Todorov, 13). De esta manera, y bajo la idea de que la literatura es un sistema, el teórico búlgaro desarrolla una serie de elementos que encuentra recurrentes en las narraciones fantásticas.

La definición de lo fantástico, según Todorov, se centra en la incertidumbre que un hecho sobrenatural causa en un paradigma de realidad. Es decir; que, bajo las reglas lógicas y naturales de ésta, se da un evento que rompe con las normas que rigen ese mundo, por lo que se crea una duda acerca de la veracidad de la realidad: “Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales frente a un acontecimiento aparentemente

sobrenatural” (32). Varios teóricos anteriores a Todorov habían descrito lo fantástico de manera similar:

En *Le conte fantastique en France*, Castex afirma que «Lo fantástico [...] se caracteriza [...] por una intrusión brutal del misterio en el marco de la vida real». Louis Vax, en *El arte y la literatura* dice que «El relato fantástico [...] nos presenta por lo general a hombres que, como nosotros, habitan el mundo real pero que de pronto, se encuentran ante lo inexplicable». Roger Caillois, en *Au couer du fantastique*, afirma: «Todo lo fantástico es una ruptura del orden reconocido, una irrupción de lo inadmisibile en el seno de la inalterable legalidad cotidiana» (Todorov, 33).

Como se observa, todos estos estudiosos del género coinciden en definir lo fantástico como una irrupción, una vacilación, una ruptura de la realidad frente a un suceso insólito que no tiene explicación racional. Esto supone que para poder abordar este tipo de literatura primero se debe partir de la existencia de dos mundos: el natural y el sobrenatural. Cabe destacar que esta dicotomía mantiene variantes recurrentes en distintas perspectivas teóricas; por ejemplo, para Ana María Morales es lo legal / ilegal. Esta teórica sostiene que lo fantástico siempre se ha definido mediante sus límites con otras categorías: “hablar de fantástico siempre crea expectativa sobre las delimitaciones, hablar de lo fantástico es [...] hablar de fronteras, de deslindes, de límites entre dominios, entre estéticas, entre modos discursivos, incluso [...] entre maneras de apreciar un fenómeno desde distintas perspectivas” (ix).

Todorov considera tres condiciones que los cuentos fantásticos deben de tener para poder producir una vacilación. La primera es que el paradigma de realidad que se construye en el texto mantenga las mismas leyes naturales que el mundo real; es decir, que no se dé por hecho que en la diégesis existe lo sobrenatural. La segunda exigencia es que el lector comparta la vacilación sentida por el personaje: “Lo fantástico implica pues una integración del lector con el mundo de los personajes; se define por la percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos relatados” (Todorov, 38). Finalmente, la tercera exigencia es la actitud que presenta el lector al

texto, debe rechazar una interpretación tanto alegórica como poética: “Si lo que leemos describe un elemento sobrenatural y, sin embargo, es necesario tomar las palabras no en sentido literal sino en otro sentido que no remite a nada sobrenatural, ya no hay cabida para lo fantástico” (72). Pese a que en los ejemplos que el crítico búlgaro usa para formar su teoría, estas tres condiciones están presentes, también otorga distintos valores a cada una de estas exigencias: “La primera y la tercera constituyen verdaderamente el género; la segunda puede no cumplirse” (40). Con estas características obtenidas a partir de una visión objetiva, Todorov también deslegitima las definiciones que se basan puramente en las sensaciones y emociones que lo fantástico “debe” causar al lector, como el miedo, ya que esto puede variar según la persona que lea y sus experiencias de vida, por lo que el género sería subjetivo y poco sustentable.

Respecto a la exclusión de lo alegórico, Ana María Barrenechea argumenta que el teórico búlgaro toma como referencia únicamente la alegoría clásica, la cual sólo ocupaba elementos maravillosos. Sin embargo: “ahora existe la tendencia a usar también lo fantástico para el nivel literal de estas obras, y además, a dejar poco explícita la función alegórica, simbólica o parabólica, es decir su significado no literal” (394). Barrenechea no sólo admite lo alegórico dentro del género, sino que sugiere que en las narrativas contemporáneas refuerza lo fantástico, ya que refleja lo caótico del mundo.

De la misma forma, Rosalba Campra, a diferencia de Todorov, sí considera lo alegórico dentro de lo fantástico. La teórica argentina establece dos tipos de motivación: la paradigmática, la cual responde a un paradigma previo al texto y la sintagmática, la cual es explicada por los elementos que construye el texto mismo. Es por ello por lo que Todorov no acepta lo alegórico, pues su visión recae en el plano paradigmático y semántico, en cambio, Campra acepta la búsqueda de lo simbólico porque lo focaliza en los silencios o vacíos que se dan en el plano sintagmático: “lo fantástico tradicional [...] apunta a una tautología. [...] La versión actual de lo fantástico

plantea el problema un grado más arriba. [...] La pregunta fundamental se desliza pues, de «qué quiere decir lo dicho» a «qué es lo que se dice a través de lo no dicho» (Campra, 135).

Como se señaló, Todorov define lo fantástico como una vacilación, pero también recalca que esta duda que se da sólo dura un momento, no permanece durante todo el texto (aunque hay algunos cuentos que sí logran mantener la duda durante toda su narración). Por lo que al final se puede decantar por una explicación del suceso insólito, a lo cual llama lo extraño; o se optará por aceptar las leyes sobrenaturales, lo que denomina como lo maravilloso. Es por esto que, para este teórico, lo fantástico puro no existe: “Más que un género autónomo, parece situarse en el límite de dos géneros: lo maravilloso y lo extraño. [...] Lo fantástico precisamente como un género siempre evanescente” (49-50). Sin embargo, para poder nombrar un cuento como fantástico-extraño existen varios tipos de explicaciones que sirven para reducir la vacilación: el sueño, las drogas, las supercherías, la ilusión de los sentidos y la locura. Es decir, hay dos formas generales que se usan para crear lo extraño, ya sea porque la imaginación crea una ilusión del hecho sobrenatural o porque el mismo suceso tiene una explicación lógica y razonable. Asimismo, existen diversas subdivisiones dentro de lo maravilloso: lo maravilloso hiperbólico, donde los hechos naturales se exageran; lo maravilloso exótico, donde se tratan eventos que suceden en otras latitudes y por lo cual el lector no pone en duda que sean reales; lo maravilloso instrumental, en el que existen aparatos tecnológicos que, aunque no existan en la época en que se escribe, son posibles; y lo maravilloso científico, que corresponde con lo que también se denomina ciencia ficción. Con esta última subdivisión, se puede ver cómo lo fantástico tiene cercanías con otros géneros colindantes.

No obstante, para Barrenechea, las denominaciones de extraño, fantástico y maravilloso que Todorov propone limitan el análisis de obras contemporáneas, pues no todo se basa en la explicación o aceptación del suceso insólito, sino que muchos textos no muestran esa vacilación, dan por hecho lo sobrenatural, pero no necesariamente pertenecen a lo maravilloso. Con esto se

puede observar que la teoría de Todorov responde sólo a ciertos textos y a cierta época literaria, pues si se intenta aplicar a lo fantástico contemporáneo quedaría muy limitada. Según la teórica argentina, lo fantástico se desarrolla bajo tres distintos órdenes: 1) todo lo narrado entra en el orden natural, donde lo insólito parte del énfasis en la minuciosidad de la cotidianidad o mediante comparaciones y alusiones que matizan la irrealidad; 2) todo lo narrado entra en el orden no-natural, donde se concentra el interés en la problematización con el mundo natural; 3) la mezcla de ambos órdenes.

Según Rosalba Campra, en *Territorios de la ficción. Lo fantástico* (2008), se debe partir desde una manera general de interpretación y análisis de la literatura, pues el acercamiento a las obras se dará a partir de la visión subjetiva, que responde al contexto sociocultural de un momento específico en la historia, de quien lee dichos textos: “las clasificaciones de «realista» o «fantástico» aplicadas a un texto resultan necesariamente históricas, pues los sistemas convencionales –los códigos– no se pueden establecer de una vez para siempre y con igual validez para todas las latitudes” (Campra, 18). Es decir, problematiza el mismo hecho de la crítica y el análisis literario, asume que cualquier teoría es insuficiente por el sesgo cultural, lingüístico e histórico de la persona que teoriza.

Otro de los problemas con el género es que al concepto «fantástico» se le ha definido sólo como la oposición a lo real, lo cual pone el énfasis en ese otro elemento, esto significa que “no suelen definir el texto en sí, sino juzgar su grado de adecuación” (Campra, 17). Es por eso por lo que la crítica argentina prefiere referirse a este tipo de literatura como una “«arquitectura fantástica»” (19). Es decir, aquella sorpresa causada por algo exótico, espontáneo o utópico que no corresponden con lo concebido por el receptor. Por lo que, si lo real representado concuerda con lo extratextual, se le considera posible; de lo contrario, se enmarca en lo imposible: el mito, la fábula, la leyenda.

Como se observa, este análisis rompe con las ideas convencionales que se tenían del género, por ello también la idea de lo fantástico cambia. La definición de Campra no recae en el choque de dos naturalezas distintas, pues éstas responden a “órdenes inconciliables: entre ellos no existe continuidad posible y, por lo tanto, no debería haber ni lucha ni victoria” (26). No se trata, pues, de que las leyes consideradas naturales se vean sustituidas por otras sobrenaturales, sino más bien de una coincidencia de ambos órdenes: “la subversión absoluta del concepto de realidad” (27).

Dicha coincidencia transgrede los límites, la frontera de ambas naturalezas; sin embargo, la acción de acercar estos dos órdenes no niega ninguno, ni siquiera rompe la frontera, más bien, ambas, límite y transgresión, permanecen. Es decir, cuando algo parece imposible, pues el orden natural de la realidad así lo define, aun así, sucede. Cabe destacar que cuando se habla de realidad, se hace referencia a lo intratextual, pues es lo que se pone en juego en lo fantástico, no la realidad extratextual del lector.

Otra teórica del género es Rosemary Jackson, quien se apoya en Bakhtin para situar lo fantástico como descendiente de la menipea, concepto que se relaciona con el carnaval, pues en éste existía un desorden y una transgresión colectiva de las leyes. Sin embargo, en las narraciones contemporáneas, lo carnavalesco ya no se manifiesta, pues los personajes tienden más a excluirse de la comunidad.

Un concepto importante bajo la visión de Jackson es el de la praxis: “Esto significa paraxis, lo que está situado a cada lado del axis (eje) principal, lo que yace a los costados del cuerpo central” (17). Dicha zona paraxial representa el lugar que ocupa lo fantástico, se encuentra entre el objeto (lo real) y la imagen (lo irreal); está en un espacio de indeterminación. Asimismo, lo fantástico necesita un soporte de realidad para poder manifestarse, pero, al mismo tiempo, contradice ese concepto de lo real. De esta manera, y al igual que Campra, Jackson ve lo fantástico como un oxímoron: “Lo que surge como el topo básico del fantasy es el oxímoron, una figura

retórica que conjuga contradicciones y las sostiene en una unidad imposible, sin avanzar a una síntesis” (19).

A diferencia de Todorov, Jackson no usa el término «lo extraño» para referirse a las narrativas que pueden tener una explicación racional del hecho sobrenatural: “si se quiere considerar lo fantástico como una forma literaria es preciso definirlo en términos literarios y lo extraño [...] no es uno de estos términos” (30). Es por esto por lo que prefiere el concepto de «lo mimético» para referirse a aquello que imita el mundo extratextual. Derivado de esto, Jackson también define lo fantástico en términos distintos al género, pues este tipo de literatura se vale de diferentes recursos y aspectos que pertenecen a narrativas colindantes, por lo que prefiere denominarlo «modo»: “lo fantástico como un *modo*, que entonces asume formas genéricas diferentes” (32).

Jackson da dos aspectos de la literatura fantástica que la caracterizan, derivado de la idea del vacío que constituyen estas narrativas: las cosas sin nombres y los nombres sin cosas. Lo primero hace referencia a algo que no puede ser nombrado, lo cual también se refleja en un nivel lingüístico; lo segundo da un matiz de «sin sentido». De esta manera, “Lo fantástico [...] empuja hacia un área de no-significación” (38), pues deja abierta la brecha entre el significante y el significado.

1.2 Aspectos semánticos y sintácticos

En *Antología de la literatura fantástica* (1940), libro que tuvo un peso importante para darle visibilidad y relevancia al género en Latinoamérica, esto gracias a sus antologadores: Jorge Luis Borges, Silvina Ocampo y Bioy Casares, este último enumera en el “Prólogo” los temas fantásticos, que son los que rigen los cuentos que incluyeron en dicha antología: fantasmas; viajes por el tiempo; los tres deseos; argumentos con acción que sigue en el infierno; con metamorfosis;

acciones paralelas que obran por analogía; temas de la inmortalidad; fantasías metafísicas; vampiros y castillos. Además de esta clasificación enfocada en lo temático, también hace una categorización basada en los distintos tipos de explicación que se le puede dar al hecho sobrenatural:

- a) *Los que se explican por la agencia de un ser o de un hecho sobrenatural.*
- b) *Los que tienen explicación fantástica, pero no sobrenatural (“científica no me parece epíteto conveniente para estas invenciones rigurosas, verosímiles, a fuerza de sintaxis).*
- c) *Los que se explican por la intervención de un ser o de un hecho sobrenatural, pero insinúan, también, la posibilidad de una explicación natural (Sredni Vashtar, de Saki); los que admiten una explicativa alucinación. Esta posibilidad de explicaciones naturales puede ser un acierto, una complejidad mayor; generalmente es una debilidad, una escapatoria del autor, que no ha sabido proponer con verosimilitud lo fantástico (13, las cursivas son textuales).*

Cabe destacar que la citada antología no sólo contiene textos escritos en Occidente, sino también en latitudes asiáticas, como China. Es por esto que la aparición de este libro tuvo, como ya se mencionó, un peso enorme para cambiar la visión académica y crítica que se tenía en Latinoamérica:

tampoco hay que olvidar que la literatura fantástica, hasta antes de que escritores tan prestigiosos como Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares la colocaran dentro del canon de la gran literatura, era considerada un mero entretenimiento, obras menores, meros escarceos imaginativos sin importancia para los autores y menos aún para los críticos que se consideraban serios (Morales, xxxvii).

Borges también escribió sobre los temas de lo fantástico, aunque para él no son infinitos, ni siquiera numerosos. Además de que relaciona estos tópicos con la naturaleza humana, sostiene que no son puestos de manera caprichosa “porque si fueran invenciones arbitrarias su número sería infinito; “[el encanto de los cuentos fantásticos] reside en el hecho de que, siendo fantásticos, son símbolos de nosotros, de nuestra vida, del universo, de lo inestable y misterioso de nuestra vida y todo esto nos lleva de la literatura a la filosofía” (Borges, 50). De esta manera relaciona el tema de la transformación con la idea de Heráclito sobre la vida como un cambio constante; el hombre

invisible con la angustia de la soledad; los juegos temporales con la idea de causa y efecto; y el doble con el reflejo de la consciencia. Estos son los temas que el escritor argentino propone y además limita: “Yo no sé si hay muchos otros temas fantásticos. Sospecho que no, sospecho que podemos reducir las maravillas de los cuentos fantásticos a éstas que he bosquejado” (49).

Todorov, como ya se ha dicho, en gran parte de su libro, analiza el género desde su estructura, por lo que hace énfasis en el plano sintáctico, en el uso constante de ciertos verbos o frases que tienen la función de crear ambigüedad dentro del discurso narrativo: “la expresión figurada está introducida por una fórmula modalizante: «se dirían», «me llamarían», «se hubiera dicho», «como si»” (88). De esta manera, otorga al lenguaje una importancia imprescindible para la construcción del género fantástico: “Lo sobrenatural nace del lenguaje; es a la vez su prueba y su consecuencia; no sólo el diablo y los vampiros no existen más que en las palabras, sino que también, sólo el lenguaje permite concebir lo que siempre está ausente: lo sobrenatural” (89). Asimismo, para poder cumplir de manera óptima la condición de la identificación del personaje y el lector, el crítico búlgaro propone que utilizar un narrador en primera persona facilita dicho reconocimiento, pues al usar el pronombre *yo*, éste puede ser ocupado, por su función deíctica, por quien lo nombre. Por último, menciona un aspecto sintáctico: la composición; es decir, la manera en la que se construye el cuento, cómo se presenta estructuralmente para proporcionar indicios para que al final haya una coherencia que conecte los hechos del inicio y el desarrollo con el desenlace: “A diferencia de muchos géneros, lo fantástico contiene numerosas *indicaciones* relativas al papel que habrá de desempeñar el lector” (96). Por estas características estructurales, Todorov también asemeja este género con la literatura policial².

² Las similitudes entre lo fantástico y lo policial recaen en los indicios. Con detalles, silencios e información presentada con premeditación generan ambigüedad. Asimismo, estos dos tipos de literatura tienen sus antecedentes en Edgar Allan Poe, quien además de escribir bajo el corte insólito y extraño, construyó uno de los cuentos que comenzó con la tradición policial: “Los crímenes de la calle Morgue”.

En cuanto a los temas característicos de la literatura fantástica, muchos teóricos han postulado su propia clasificación:

Vax propone una lista muy semejante: «El lobisón; el vampiro; las partes separadas del cuerpo humano; las perturbaciones de la personalidad; los juegos de lo visible; las alteraciones de la casualidad, del espacio y del tiempo; la regresión» [...]. Caillois da una clasificación aún más detallada. Sus clases temáticas son las siguientes: «el pacto con el demonio [...]; el alma en pena que exige para su reposo el cumplimiento de determinada acción; el espectro condenado a una carrera desordenada y eterna [...]; la muerte personificada que aparece en medio de los vivos [...]; la *cosa* indefinible e invisible, pero poseedora de un peso, de una presencia [...]; los vampiros» (Todorov, 108-109).

Como se ve, existen muchas clasificaciones que intentan definir los temas de lo fantástico. Asimismo, se puede notar que en las distintas propuestas de los teóricos hay elementos o seres que son frecuentes, como los fantasmas y los vampiros; sin embargo, para Todorov estas clasificaciones no son suficientes, él opta por una organización distinta, distribuye a la literatura fantástica en dos grandes bloques: los temas del *yo* y los temas del *tú*. El primero, que también lo llama los temas de la mirada y hace énfasis en los lentes y los espejos como objetos que permiten el acceso a lo maravilloso, está relacionado con la materia y el espíritu: “la multiplicación de la personalidad; la ruptura del límite entre sujeto y objeto; y por fin, la transformación del tiempo y el espacio” (127). Por otro lado, en los temas del *tú*, al que también nombra los temas del discurso, reúne lo relacionado con la sexualidad, pues el deseo sexual llevado al límite adquiere características sobrenaturales. De esta manera, agrupa distintas variantes: el incesto, la homosexualidad, las relaciones de más de dos personas, el sadismo y la necrofilia (donde incluye a los vampiros). Estos dos bloques están regidos por su grado de conciencia: “los temas del *yo* podrían interpretarse como realizaciones de la relación entre el hombre y el mundo del sistema percepción-conciencia. [En] los temas del *tú* [...] se trata más bien de la relación del hombre con su deseo y, por eso mismo, con su inconsciente” (147).

De igual manera, para Jackson es muy difícil enlistar los temas de lo fantástico, pero todos ellos parten de una misma idea: se relacionan con hacer visible lo invisible. De esta manera, se pueden dividir en distintas áreas dichos temas: invisibilidad, transformación, dualismo y bien versus mal. A partir de estas áreas se desprenden los motivos recurrentes, como los seres sobrenaturales, los estados de alteración, así como los deseos transgresores. Un concepto importante en esta visión es la otredad: “Toda estructura social tiende a excluir como “el mal” cualquier cosa que sea profundamente diferente de sí misma o que pueda amenazarla con la destrucción” (Jackson, 49). Es decir, lo fantástico denota principalmente la relación del *yo* y el *no-yo*.

Bajo la idea que Todorov había expuesto con los temas del *yo* y del *tú*, Jackson encuentra dos clases de mitos en lo fantástico moderno. La primera se relaciona con el *yo*, donde la amenaza emana de sí mismo, de ahí nace la otredad. En la segunda, *no-yo*, “el miedo surge de una fuente exterior al sujeto: el *yo* sufre un ataque de alguna clase que lo hace formar parte de lo otro” (Jackson, 55).

Barrenechea, sin embargo, difiere con el teórico búlgaro: “Si se miran un poco estas categorías de Todorov no parecen privativas de la literatura fantástica, sino aplicables a cualquier clase de literatura” (400) Dicho esto, propone dos tipos de categorías. La primera es el nivel semántico de los componentes del texto, que se divide a su vez en la existencia de otros mundos y las relaciones entre los elementos de este mundo, que rompen el orden reconocido. La segunda es la semántica global del texto; por un lado, se reconoce el mundo mimético y otros, (éstos representen una amenaza para el primero) y, por otro lado, lo irreal se vuelve posible y se duda de la realidad, a veces se empalman.

Este acercamiento de la literatura con asuntos del estudio científico de la mente, como el inconsciente, no sólo se da en una dirección, sino que también figuras como Sigmund Freud se

interesaron en los temas de lo fantástico. Este médico neurólogo desarrolló un estudio profundo llamado *Lo siniestro* (o lo ominoso), donde analiza, desde el psicoanálisis, el cuento “El hombre de arena” de E. T. A. Hoffmann. En este texto, Freud aborda el concepto *unheimlich*, que en alemán es antónimo de familiar, secreto, íntimo; se refiere a cuando lo familiar se torna desconocido: “No cabe duda que dicho concepto está próximo a lo de lo espantable, angustiante, espeluznante, pero no es menos seguro que el término se aplica a menudo en una acepción un tanto indeterminada, de modo que casi siempre coincide con lo angustiante en general” (1). Es decir, la sensación angustiante de percibir ajeno aquello que parecía conocido se vuelve lo siniestro. Este elemento ominoso es parte de las narraciones fantásticas y, como menciona Freud, se puede notar en ciertas características como el doble, la repetición, los deseos cumplidos sin intención o cuando se despierta un temor de la infancia en la etapa adulta.

Sobre este tema, Rosemary Jackson considera este tipo de literatura como manifestación del inconsciente, “solo a través del psicoanálisis [...] se puede entender estos efectos y formas narrativas como manifestaciones de asuntos culturales más profundos, que tienen que ver con la ubicación del sujeto con un contexto social, y su relación con el lenguaje” (62). De esta manera, por ejemplo, los seres fantásticos se pueden ver como proyecciones del inconsciente. Es por esto por lo que, dada la manifestación de la parte reprimida del ser humano y del pensamiento colectivo cultural, lo fantástico se convierte en una transgresión, una subversión de un orden de realidad. Para Jackson también es recurrente lo ominoso en las narrativas fantásticas: “Lo siniestro *expresa* impulsos que se deben *reprimir* por el bien de la continuidad cultural” (70). Es decir, estas transgresiones exponen los tabúes que existen en una sociedad en un contexto específico, que, según Freud, son principalmente el del incesto y el de la muerte.

Así como Todorov no sólo se centra en el plano semántico, sino que pone énfasis en lo sintáctico, Ana María Morales también rechaza la categorización temática de la literatura fantástica

para definirla. Ella se basa, como se mencionó anteriormente, en lo legal y lo ilegal. Esto lo pone en juego desde una perspectiva discursiva de los textos, no de los temas; su definición de lo fantástico está basada en la construcción discursiva, en el uso del lenguaje, en los recursos sintácticos y semánticos que se usan en los cuentos; y es gracias a estos elementos que se construye un paradigma de realidad donde se introduce lo ilegal. Este último concepto “puede ser una categoría que ayude a entender lo mismo el más decimonónico de los textos que los más modernos —signados por la elusión de la verbalización y la no confrontación con la realidad” (Morales, xiii).

Por esto, la principal herramienta para crear lo fantástico, más allá de los temas, es el lenguaje con el que se construye, a partir de la idea de realidad, una ruptura mediante recursos sintácticos y semánticos. Estos conceptos son utilizados por Rosalba Campra, quien propone dos categorías de temas de lo fantástico: sustantivas y predicativas, que son intratextuales, se valen por el texto mismo. En el primer grupo se encuentran elementos deícticos que, por su naturaleza, al ser llenados, generan una oposición con todo lo que no contienen; es decir, se establecen a partir de la situación enunciativa, pues al enunciar el *yo*, también se enuncia todo lo que no es *yo*. Es así como transgredir cualquiera de estos conceptos ya representa un aspecto de lo fantástico. Por ejemplo, una metamorfosis, donde el *yo* queda desplazado y da lugar a una usurpación de su identidad. Esto genera “los ejes de oposición *yo* / *otro*; *aquí* / *allá*; *ahora* / *antes* (después) [...] el *yo* se desdobra, [...] el tiempo pierde su direccionalidad irreversible, [...] el espacio se disloca” (Campra, 34).

En cuanto a las categorías predicativas, “califican a uno de los elementos del primero” (40). De este grupo se desprenden tres ejes opositivos fundamentales: concreto / no concreto; animado / inanimado; humano / no humano. La primera oposición se refiere a contraponer aquello que está sujeto a las leyes espaciotemporales con lo que no está sujeto a ellas: el recuerdo, la imaginación, el sueño y la alucinación. La segunda dicotomía contrapone la vida con lo inerte; por ejemplo, los vampiros o los fantasmas; también se refleja en la animación de aquello que se ha plasmado, ya

sea una imagen, una pintura, una fotografía, etc. Por último, en la tercera oposición lo fantástico borra sus límites con lo mítico y lo alegórico: “En este eje, en cambio, la trasgresión remite fundamentalmente a un tipo de antinomia que refleja la postulación antropocéntrica de todo relato” (57), también se puede dar cuando existe una transformación del humano a lo animal o lo vegetal, o viceversa. No obstante, para Campra estos ejes temáticos no son lo que constituyen únicamente lo fantástico, sino que son el principio de análisis, un punto de partida, pues las interpretaciones serán diversas según el contexto: “cada autor, cada grupo, cada época, lo hace según coordenadas reveladoras de otras incertidumbres y obsesiones subyacentes” (61).

Más allá de las categorías temáticas, lo fantástico se diferencia de otros tipos de texto porque se enfrenta a la credibilidad de su lector; es decir, debe persuadirlo de su inverosimilitud: “Lo fantástico debe entonces, para ser aceptado como verdadero [...] encontrar formas de convalidación de lo que propone como su verdad” (Campra, 68). Por esto, el género cambia y se adecua a lo que se denomina, por consenso, verosímil, pues este concepto está sujeto a cambios que dependen del contexto histórico, para esto genera estrategias que ayuden a construir no sólo el hecho de trasgresión, sino las formas en las que se da.

Una manera de convalidar el texto fantástico es la referencia espacial con el mundo extratextual, sin embargo, esto no fija la realidad en el mundo del lector, sino que es un mecanismo de la ficción. Otra forma de convalidación es la referencia intratextual de un texto fuera de la diégesis, aunque también es importante resaltar que cuando un elemento extratextual está inmerso en el mundo ficcional no significa que haya algo real en la ficción, sino que lo real se ha ficcionalizado. Una tercera forma es “cuando lo narrado se coloca en una sucesión cronológica perfectamente identificable y precisa, que emparenta el texto con documentos y otras formas testimoniales” (Campra, 76). Asimismo, un elemento fuera de la focalización, ya sea el narrador o algún personaje, comprueba el hecho imposible. Esto lo hace desde el discurso y lo narrativo, por

lo que también funciona como un mecanismo de convalidación del texto con el lector para verificar la problematización del hecho fantástico.

En cuanto al concepto de realidad, Campra enfatiza que no se tiene una recepción total de ella, sino que se reduce a la experiencia sensorial: “Este desfasaje entre lo que podemos percibir de la realidad y la realidad misma es rica en potencialidades narrativas” (86). Por lo tanto, lo fantástico radicará en ese concepto y se acotará a dicha experiencia del lector. En esta idea de realidad es donde se genera la duda, lo insólito; sin embargo, y contrario o complementario a teorías mencionadas anteriormente: “El problema consiste pues no sólo en quién duda sino en quién afirma: el personaje, el narrador (coincidente o no con el personaje), el lector” (88). Es decir, no sólo se trata de dudar de la realidad, sino de afirmar lo fantástico. De esto se desprende que, si las tres entidades textuales no dudan, se estará en el campo del mito, milagro o cuento de hadas; por el contrario, si no se aceptan se volverá paródico.

Como ya se dijo, hay recursos narrativos que permiten la convalidación del hecho fantástico del lector ante el texto. Uno de ellos es la focalización de la voz narrativa, la cual Campra problematiza y difiere con teóricos como Todorov, pues mientras para éste la voz en primera persona del singular es la óptima para la identificación del lector con el personaje, para la crítica argentina esto no es así: “La primera persona es siempre sospechosa porque nada, fuera de ella misma, garantiza lo narrado. Todo «yo» puede tener algún tipo de interés en esconder o modificar las informaciones que lo atañen o bien –sobre todo cuando se trata del protagonista del relato– ser incapaz de abarcar la totalidad de la aventura en que está envuelto” (92). Es decir, la primera persona es desconfiable, pues al ser la única voz que narra, todo recae en ella y se imposibilita la opción de una información más general y completa. Además, existe la posibilidad de que se trate de una mentira dicha por algún tipo de estado alterado, como la locura. Por otro lado, la voz en tercera persona, aunque también puede tratarse de una narración engañosa, aunque con mayor

dificultad, normalmente se le ha concedido atributos que se relacionan con la objetividad, pues se encuentra fuera y, a veces, es omnisciente. Sin embargo, Campra profundiza más en un tipo de tercera persona, una despersonalizada, la cual es la óptima para las narraciones fantásticas, pues mantiene una distancia y una posición neutra ante el texto: “de tal voz, en efecto, el lector sólo debe esperar la veracidad” (99). No obstante, es importante aclarar que ninguna voz es infalible en su totalidad, pero sí permiten constituir lo fantástico con distintos matices que el lector, en mayor o menor grado, asimilará para tomar una postura ante su lectura: “Lo fantástico puede definirse también como una emanación de acto narrativo, de las formas y condiciones específicas que lo hacen posible” (106).

En la construcción de la ficción, Campra señala como uno de los elementos más importantes, el silencio, aquellos espacios vacíos que el lector también interpreta y que son parte del texto: “El no saber [...] constituye en lo fantástico el peculiar horizonte de expectativas en el que se inscribe la actividad del lector” (111). Aunque existen varios tipos de silencios, como en la novela policial, donde tiene una función indagatoria, o en estrategias narrativas de tipo «dos años después», existe una diferencia con el uso de los vacíos en las construcciones fantásticas, pues en éstas se encuentran los silencios incolmables; es decir, “un silencio cuya naturaleza y función consiste precisamente en no poder ser llenado [...] aparece a menudo tematizado como sueño o como oscuridad” (112-113). No obstante, estos silencios no sólo se manifiestan de manera temática, sino verbal y discursiva; por ejemplo, con el uso de los puntos suspensivos. Dichas construcciones generan enigmas, los cuales, a diferencia de otros géneros, en lo fantástico no necesariamente deben quedar resueltos: “incompleto, retroactivo, o múltiple, el desenlace actúa como confirmación de un desequilibrio esencial” (118).

Asimismo, lo fantástico también puede darse sin seres sobrenaturales y con un desarrollo completo, lo que lo adscribe al género puede ser el uso de los silencios en su cadena casual. Esto

se hace mediante recursos lingüísticos, con expresiones como «tal vez», «quizá»; los cuales crean ambigüedad en la narración. De esta manera, un hecho trivial, con los suficientes silencios puede generar lo fantástico.

Otro silencio que se presenta es el de la voz del ser fantástico, de la otredad. Sin embargo, en las narrativas contemporáneas se puede observar cómo se ha focalizado precisamente en esos *otros*, donde los vampiros o los fantasmas tienen la voz principal. No obstante, existen también procesos en los que la distancia se aminora: “En estos relatos, los procedimientos de reducción de la otredad son fundamentalmente dos: por una parte, la proclamación de la inocencia; por otra, la asunción de la «culpa»” (Campra, 153). Es decir, cuando la voz narrante se otorga a los seres fantásticos siempre tiende a humanizarse, porque dichos seres fueron humanos previamente. Por esto, en la dicotomía bien / mal no se les deja ver como monstruos con una maldad absoluta, sino que se muestran como buenos o menos malos; la maldad pura sigue sin tener voz, sigue siendo la otredad.

Para Campra la construcción de lo fantástico radica en recursos narrativos que funcionan como indicio que “crea una especie de insatisfacción racional y acentúa al mismo tiempo el satisfactorio escozor de lo inquietante: su funcionalidad es ésta” (172). Dichos indicios son constituidos por el lenguaje, como el uso de adjetivos, deícticos o de figuras retóricas. El uso semántico se dio mayormente en el siglo XIX, mientras que en la segunda mitad del XX se ha manifestado una experimentación lingüística: “las palabras que pronuncia [el texto fantástico] tiene forma de red, de trampa en la que debe caer el protagonista, para que pueda también caer el lector” (187). Por esto, lo fantástico contemporáneo también ha cambiado en cuanto a sus espacios, planteando textos que se desenvuelven en lo cotidiano.

De esta manera, según Campra, la definición dada por Todorov es limitada, además de que, bajo su teoría, lo fantástico no tendría cabida en la actualidad. Para la teórica argentina “lo

fantástico no es sólo un hecho de percepción del mundo representado, sino también una interacción entre un fenómeno de escritura, una estrategia de lectura” (189). Más allá de crear categorías o temáticas que describan al género, Campra da una concepción más amplia: “se puede definir el relato fantástico como un tipo particular de texto narrativo que encuentra su dinamismo organizativo en la isotopía de la trasgresión” (193). Cabe mencionar, el énfasis que pone en que encasillar los textos dentro del género acota o limita el análisis que se hace. Para Campra, el estudio fantástico de un texto sólo es un comienzo para descubrir qué hay más allá. Es decir, “interrogarlos [a los relatos] sobre su naturaleza de texto fantástico es nada más que definir el tipo de umbral que tenemos que atravesar para emprender esa aventura hermenéutica” (197).

Como se ha observado, hay diferentes posturas teóricas de lo fantástico, sin embargo, también existen algunas características en las que los distintos estudiosos coinciden, sobre todo en los aspectos sintácticos que constituyen al género. Bajo esta visión, en el siguiente capítulo se revisará la tradición del pacto con el diablo, el umbral y la trasmigración de almas en América Latina y en México. Se analizarán distintas obras de diferentes escritoras y escritores que han desarrollado estos temas en su narrativa. De esta manera, se destacará cómo se conforman estos tópicos, tanto de manera semántica como sintáctica, según lo revisado en este primer capítulo y se hará énfasis en las características de cada tema y en cómo se gesta en cada obra.

CAPÍTULO 2

LA TRADICIÓN DE TRES TEMAS FÁNTÁSTICOS EN MÉXICO Y LATINOAMÉRICA

2.1 El pacto con el diablo

La tradición de lo fantástico en México se remonta a las leyendas, que tuvieron un sustento principalmente oral. José María Roa Bárcena, a partir de dichas narraciones, construye una serie de relatos en los que se resaltan los elementos sobrenaturales: “Estos rasgos han llevado a la crítica a declarar, con justicia, que *Noche al raso* contribuyó a la consolidación del cuento moderno en México” (Olea Franco, xv). Dicho libro fue escrito en 1865, aunque se publicó hasta 1870. Si bien estas narraciones contienen algunos elementos propios de lo fantástico, no se consideran dentro del género totalmente, sino que manifiestan una transición de la leyenda oral al cuento moderno. No es sino hasta 1877 con el cuento “Lanchitas” que en México se presenta el primer cuento fantástico, escrito por el mismo Roa Bárcena, quien logró culminar con “la escritura de un relato fantástico a partir de una anécdota sobrenatural proveniente del vasto acervo legendario y popular mexicano. Este logro comienza con su renuncia a la forma híbrida de la leyenda en favor de una estructura más moderna: el cuento, a la cual imprimió una eficaz modalidad fantástica” (Olea Franco, xvii-xviii).

No obstante, Ana María Morales en su libro *México fantástico. Antología del relato fantástico mexicano. El primer siglo*, y según su visión de lo fantástico, fija el inicio del género en una época más temprana: “es posible que [...] ‘Un estudiante’ de Guillermo Prieto, publicado en 1842, sea uno de los primeros cuentos fantásticos del continente [...] tal vez sea posible correr ese límite aún un poco más: en ‘La calle de Don Juan Manuel’ (1835), del Conde de la Cortina” (xxi-xxii). Además, también enfatiza la influencia de la leyenda oral en las primeras gestaciones de lo fantástico en México. Después de esta primera etapa, en el siglo XX habrá escritores que cultiven el género, como Alfonso Reyes, José Emilio Pacheco, Carlos Fuentes, Amparo Dávila, Elena

Garro, Guadalupe Dueñas, entre otros, quienes se apropiarán del género y lo desarrollarán en sus respectivos contextos; por ejemplo, al situar las historias en lugares simbólicos del país o referirse a su pasado prehispánico.

Cabe destacar que los cuentos y los autores elegidos para este capítulo tienen un propósito, pues, ya que se busca dar a conocer la tradición fantástica en México y Latinoamérica, se seleccionó, para el primer caso, a Juan José Arreola, Elena Garro y Amado Nervo, los dos primeros se escogieron porque su literatura se produce a mediados del siglo XX, cuando lo fantástico está en una etapa más madura y se pueden resaltar las características tanto del género como de las aportaciones a éste. Sin embargo, también se eligió a Nervo para tener un espectro más amplio en el tiempo; además, este escritor decimonónico es un pilar del género en México por sus cuentos y novelas cortas de corte especulativo. En cuanto a Latinoamérica, se seleccionó a Julio Garmendia, María Elena Llana y Julio Cortázar, ya que sus cuentos abarcan gran parte del siglo XX, desde los años veinte hasta los ochenta, por lo que se puede vislumbrar un desarrollo amplio de lo fantástico latinoamericano. De la misma forma, al pertenecer a latitudes distintas, se percibe la variedad del género, desde Argentina con la apertura que dio Borges y la evolución del género que representó Cortázar, hasta Venezuela y Cuba donde lo fantástico también se desarrolló, lo que demuestra la abundancia de este tipo de literatura.

Durante todo el proceso de gestación que tuvo la literatura fantástica en México, los temas clásicos de este género fueron apropiados por los escritores de este país. Un ejemplo es “Un pacto con el diablo” de Juan José Arreola, que se publicó en 1952 en *Confabulario*, en el que se muestra la situación recurrente en lo fantástico de que una persona haga un intercambio con el diablo, usualmente se vende el alma a cambio de riqueza. Una de las historias más representativas de este tópico es *Fausto* de Goethe, de hecho, los ensayistas Luis Alberto Pérez-Amezcuca y Alejandra Ángeles Dorantes encuentran que el cuento del mexicano tiene influencias de esta historia clásica

de la obra de alemán: “Los precedentes y las filiaciones respecto de ‘Un pacto con el diablo’ pueden hallarse en las alusiones al Fausto de Goethe y al de Marlowe” (54).

Es importante resaltar la influencia de Borges en Arreola, pues *Ficciones* (1944) había tenido un peso importante en la literatura latinoamericana, sobre todo por su valor subversivo, pues en esa época la visión de los escritores se centraba en emplear la realidad como el único enfoque legítimo. El resto de la literatura, entre ella la fantástica, era marginada y menospreciada. Por esto, el título que el argentino pone a su libro de cuentos representa una postura abrupta para visibilizar las ficciones que no son de corte realista. Esto mismo pasa con *Confabulario* de Arreola, se da una apertura en México para desmitificar y dar a conocer las narrativas fantásticas.

En “Un pacto con el diablo”, aunque la premisa es la misma que en *Fausto*, los espacios, los recursos retóricos, la atmósfera y el tratamiento de los personajes se manejan de manera distinta. Es decir, Arreola hace uso del tema, pero lo construye a partir de su entorno familiar, pues el espacio principal en donde se desarrolla la historia es un cine, lo cual actualiza las formas en las que normalmente se desenvolvían esta clase de situaciones, pues a mediados del siglo XX, el cine ya se había convertido en un lugar común dentro de la forma de vida de las personas. Este hecho también refleja que el pacto con el diablo, como argumento principal en las narraciones fantásticas, también se había adaptado a los medios contemporáneos, pues el protagonista del cuento se encuentra viendo una película con estas características, en ella Daniel Brown debe decidir si vender su alma o no; es decir, una metaficción.

Dichas actualizaciones, en el cine dentro del cuento y el cuento mismo de Arreola, no son, sin embargo, ajenas a la estructura que constituye del tópico. Cuando el protagonista se encuentra en el cine, las características que le son atribuidas al hombre que está sentado junto a él dejan ver, poco a poco, algunos indicios que van denotando el cambio de una persona normal a un ser sobrenatural. Así, en la primera mitad del cuento, el hombre sólo es alguien común que le cuenta

la película al protagonista, pero cuando le comienza a preguntar qué haría él en lugar de Daniel Brown y escucha que su interlocutor tiene problemas económicos, decide ofrecer su ayuda y sus servicios. Al mismo tiempo, la descripción del hombre también cambia, deja ver sus intenciones: “Hubo una pausa que mi benefactor interrumpió con voz extraña [...]. El rostro de aquel hombre se hacía más agudo. La luz roja de aquel letrero puesto en la pared daba a sus ojos un fulgor extraño, como fuego” (Arreola, 242). Todos estos indicios relacionan al hombre con un ser diabólico, por lo que él mismo prescinde de decir quién es: “A estas alturas, señor mío, resulta por demás una presentación” (242). Además, y pese al espacio tan contrastante como el cine, el diablo hace uso de recursos totalmente clásicos como un pliego crujiente y una guaja para que se firme el contrato con la sangre del interesado.

Asimismo, no sólo están los recursos clásicos y los elementos característicos del tópico, sino que el manejo del protagonista también juega un papel importante, pues comúnmente el diablo y quien firma el contrato siempre lo hacen a solas, sin ningún testigo, situación que respeta Arreola: “en ‘Un pacto con el diablo’ el personaje acude al cine solo, pues su esposa se ha quedado en casa” (Ángeles Dorantes y Pérez-Amezcuca, 55). Aunado a esto, para ofrecerle directamente el contrato, el diablo lleva al protagonista fuera de la sala donde se proyecta la película.

Como se observa, Arreola se apropia del tema clásico de la literatura fantástica y lo desarrolla en un espacio más conocido y común para la época, respeta los elementos que conforman el pacto con el diablo y propone una visión actualizada del mismo. Incluso, más que ser trágico, como *Fausto* y la película metaficcional, el cuento tiene un cierre más propio de la comedia, pues cuando el protagonista logra escapar del diablo y le cuenta a su esposa lo sucedido, ésta lo toma como un posible sueño que su amado tuvo en la sala del cine, pero antes de dormir ella se previene de cualquier aparición infernal: “Sin embargo, cuando yo me acostaba, pude ver cómo ella,

sigilosamente, trazaba con un poco de ceniza la señal de la cruz sobre el umbral de nuestra casa” (Arreola, 244).

En la tradición latinoamericana también se encuentra el pacto con el diablo, como en el cuento “El alma” de Julio Garmendia publicado en *La tienda de muñecos* en 1927. En este texto también se hace referencia al contrato en el que el alma es cambiada por riquezas, sin embargo, y al igual que Arreola, aunque con más énfasis, hay un tratamiento más cómico y humorístico, dado por la subversión de papeles en los personajes. Es decir, mientras que normalmente la figura del diablo es quien se aprovecha de una persona en desgracia o con mucha ambición al pervertirlo y persuadirlo con artimañas y un discurso convincente, en este cuento sucede lo contrario, pues desde el principio el protagonista no sólo se muestra, más que sorprendido, inconforme con la visita de Satán porque cree que debería ir con alguien más a ofrecerle su trato y apunta: “No requerí su presencia para caer en pecado” (Garmendia, 33). Con esta sentencia ya hay un indicio que muestra que durante el desarrollo de la diégesis el protagonista va un paso adelante del diablo.

En “El alma” no hay una historia previa que justifique la transacción entre demonio y hombre, sino que el Maligno llega directamente a pedirle el pacto al protagonista, quien no se molesta por preguntar, sino que lo toma como algo comúnmente sabido. Es decir, el tópico fantástico se da a partir de que ambos personajes ya conocen *a priori* de qué se trata la situación, y al no dar explicaciones textuales también queda implícito al lector.

Existe también otra subversión en el hecho de que no se hace énfasis en lo que el hombre pueda pedir a cambio de su alma, sino que es el diablo quien se muestra interesado por el alma del protagonista y todo el cuento gira alrededor de si es un alma real o no, digna de intercambio o no. Esto es generado por la astucia del hombre: “¡Ah, caballero! —le dije— ¡con cuánto gusto accedería a vuestra demanda! Pero, decidme, ¿acaso estáis seguro de que tengo alma?” (Garmendia, 34). Desde este momento, Satán será quien caiga en el juego de su interlocutor, pues

ahora está comprometido a descubrir la existencia de dicha alma y, de ser así, poder adquirirla. Cabe señalar que el protagonista se dedica a los negocios, por lo que se puede observar cómo *le da la vuelta* a la situación, de pagar con su alma la riqueza (que es lo común) a que el diablo se vea más interesado en comprar su alma, como si hubiera sido convencido de tener la necesidad de adquirir un producto como cualquier otro en una transacción totalmente capitalista.

Es importante destacar que existe un enfoque paródico durante todo el cuento, desde el trato que se da entre los personajes, al dirigirse entre ellos como caballeros y de manera muy propia, característica que no es común cuando se hace un pacto con el diablo; hasta el acuerdo al que llegan para comprobar si existe el alma. Éste consistía en que el Maligno matara al hombre y así pusieran fin a su duda, pero el trato cordial, incluso en el acto mismo del asesinato, sigue presente: “Acepté el ingenioso expediente imaginado por Satán, quien me estranguló de manera afectuosa, en medio de la amistad más cordial y el compañerismo más estrecho, una noche del mes de enero, en el rincón de una plaza pública, a la sazón desierta bajo la luna clara y redonda” (Garmendia, 36). Esta escena es la subversión total y paródica del tópico fantástico: “la inversión de los valores «reales» hace que el signo de Satán (maligno, infernal, etc.) sea incierto, apareciendo un Satán bondadoso, simpático, afable y tonto, quien es capaz de estrangular al personaje «de manera afectuosa, en medio de la amistad más cordial y el compañerismo más estrecho»” (Zambrano, 31).

Asimismo, la narración también es importante, pues al morir el protagonista se introduce a un tiempo en el cual sucede el hecho fantástico de morir y resucitar, el cual es marcado con un espacio tipográfico en el cuento:

En la mayoría de los textos de *La tienda de muñecos* («Narración de las nubes», «El cuento ficticio», «La tienda de muñecos», «El alma» o «El difunto yo»), el narrador suspende el hecho narrativo para crear el caos en un lector acostumbrado a textos «acabados» y con ello logra otro objetivo de naturaleza no literaria —quizás no placentera— que descansa en la sorpresa, el estupor o el hastío. Pero en esas opciones es donde, quizás, reside la seducción (Zambrano, 30).

Es por esto por lo que, pese a que el cuento tiene matices más cómicos que terroríficos, la tensión que caracteriza lo fantástico se manifiesta gracias a la forma en cómo se construye.

De igual manera, la ambigüedad queda al final del cuento, pues no se sabe con certeza si el diablo ha engañado al hombre y no lo ha matado, lo cual hace que se quede con su alma después del trato; o que el hombre efectivamente haya sido más listo que Satán y se haya salido con la suya al venderle un alma inexistente y disfrutar de su recompensa. Sin embargo, aunque esa decisión recaiga en la interpretación del lector, el texto muestra más el lado astuto del protagonista al tramar toda una estrategia para aprovecharse del indefenso Maligno, lo que resalta aún más la subversión del tópico: “Con la parodia de discursos literarios sacralizados va Garmendia dando forma a su propuesta estética, buscándose un lugar en la literatura. [Existe] una burla del malditismo romántico [en] ‘El Alma’” (García Gutiérrez, 251).

Como se observa, el pacto con el diablo como tópico fantástico se muestra en los dos ejemplos anteriores como un recurso que se actualiza y se matiza de diferentes formas. El enfoque en “El alma” se aleja más de la tragedia característica asociada a esta temática, pero no por ello se excluye de lo fantástico, pues la subversión que se da en el plano semántico no afecta la estructura constitutiva del cuento que lo inscribe tanto al tópico como al género. Lo mismo pasa con “Un pacto con el diablo”, pues ni el espacio común de la segunda mitad del siglo XX, el cine, ni los avances tecnológicos, como la proyección de una película, restan verosimilitud a la situación de un ser diabólico y un contrato para comprar un alma.

2.2 El umbral

Otro tema dentro de la literatura fantástica es el umbral. Este hace referencia a la experimentación de uno o varios personajes de ser transportados, de alguna manera, ya sea en el tiempo, el espacio o en ambos. Para esto, en algunos textos, un objeto mediador acompaña al tópico para que pueda

manifestarse; es decir, mediante éste se presenta el cambio a través del umbral. Esta idea es retomada por Borges al hablar del texto de S. T. Coleridge: “Si un hombre atravesara el Paraíso en un sueño, y le dieran una flor como prueba de que había estado ahí, y si al despertar encontrara esa flor en su mano... ¿entonces qué?” (Coleridge, 13). En este ejemplo, la flor es el objeto mediador que representa la irrupción de un plano, en este caso onírico, en otro, el paradigma de realidad. En México, este tema se ve reflejado en el cuento de Elena Garro “La culpa es de los tlaxcaltecas” publicado en 1964 en el libro de cuentos *La semana de los colores*. En dicha narración, la protagonista, Laura, tiene una doble vida. Por un lado, es una mujer común casada que radica en la Ciudad de México alrededor de los años sesenta; por otro lado, también está casada con un guerrero azteca cuatrocientos años antes de la primera línea temporal, cuando se gestaba la guerra contra los españoles, específicamente en la caída de Tenochtitlan. Ambas mujeres son la misma, se nota en un primer momento porque tienen la misma voz.

Desde un principio la ruptura que genera el umbral ya está presente, pues la narración comienza cuando Laura llega, después de semanas que se le consideraba como perdida, a su casa y le cuenta los hechos a su cocinera de nombre Nacha, a partir de ahí el cuento se desarrolla, en buena medida, en forma de analepsis. De esta manera, la narración se vuelve lineal respecto a los acontecimientos que vive la protagonista. La primera vez que Laura tuvo contacto con el umbral que la lleó a su otra vida en el pasado fue cuando se quedó sola en el automóvil en el puente del Lago de Cuitzeo: “El tiempo había dado una vuelta completa como cuando ves una tarjeta postal y luego la vuelves para ver lo que hay escrito atrás. Así llegué en el lago de Cuitzeo, hasta la otra niña que fui” (Garro, 28). Es justamente aquí donde su vida moderna queda de lado y pasa a ser otra mujer; sin embargo, mientras Laura está narrando este suceso fantástico, deja ver que cuando se encuentra con su primo tiene conciencia tanto de esa niña que es como de su vida en el siglo

XX: “No pude decirle que me había casado porque estoy casada con él. Hay cosas que no se pueden decir, tú lo sabes, Nachita” (Garro, 29).

Es a partir de este primer encuentro, de este primer desdoblamiento de Laura, que, después de que su primo marido de la época prehispánica le promete volver por ella, la protagonista tendrá distintas experiencias similares en las que no sólo vive otra vida, sino que algunas pruebas de su estancia en aquella época pasada son traídas al presente, como la suciedad en sus ropas o la sangre. Este detalle es importante, ya que funciona como prueba de que Laura ha estado en otro lugar, de que no se trata de una alucinación o locura; es el objeto mediador por el cual se denota la transgresión del pasado prehispánico a la vida actual de la protagonista. Asimismo, el tiempo también tiene un papel importante, pues mientras la protagonista es testigo de la batalla contra los españoles, el tiempo de la mujer burguesa parece detenerse. Cada vez que regresa al siglo XX han pasado días o semanas, cuando en realidad sólo estuvo unos momentos con su marido prehispánico. Además, tras su primera visita al pasado, la mujer que vive en el México moderno cada vez adquiere menos peso identitario frente a la esposa del guerrero prehispánico; es decir, el perfil que irá creciendo durante el cuento es el de la niña del siglo XVI: “Desde que entré a la casa, los muebles, los jarrones y los espejos se me vinieron encima y me dejaron más triste de lo que venía. ¿Cuántos días, cuántos años tendré que esperar todavía para que mi primo venga a buscarme?” (Garro, 31).

Todo este argumento también tiene como trasfondo, además de un juego espacio-temporal y amoroso: “el tiempo y el amor son uno solo” (Garro, 29), una connotación temática importante: la traición. Este aspecto se observa desde que la protagonista le dice a su primo que la culpa es de los tlaxcaltecas y después también se toma a ella como traicionera, hasta la supuesta traición ante su esposo moderno, Pablo: “Al recordar y construir un mundo fantástico, Laura articula simbólicamente sus experiencias míticas con el fin de cuestionar y refigurar, diversos pasajes y

personajes históricos, todos ellos relacionados con la culpa y, consecuentemente, con el problema de la identidad del mexicano” (León-Contreras, 52).

Además del puente que sirve como primer umbral al pasado, Laura volverá al mundo del siglo XVI en otras ocasiones, en Tacuba y Chapultepec, lugares relevantes en la caída de Tenochtitlan, por lo que el cuento adquiere grandes connotaciones históricas. Laura se siente más unida con ese pasado prehispánico, mientras que vive en un México inclinado a rechazarlo y a decantarse por un pensamiento moderno, en contraste con el misticismo azteca, por lo que la protagonista, tras ser consciente de sus dos vidas:

Comprende que los niños de la Conquista se quedaron sin sus padres, lo que representa la pérdida de los dioses, de los sabios abuelos. Estos niños son ahora los que juegan con la historia, deslumbrados por un mundo de progreso, olvidados de su memoria y de su pasado. En este sentido, retomo la figura de la Llorona: mujer mitad leyenda, mitad mito, que simboliza la pérdida de los hijos (León-Contreras, 56).

De esta manera, el umbral abre la posibilidad a dos realidades distintas vividas por la misma protagonista, pero ella es la única que parece poder atravesar ese límite entre los mundos y vivir plenamente en ambos, ningún otro personaje, ni los mundos en sí contrapuestos, se tocan, sólo “existen únicamente en sí mismos, conviviendo paralelamente con sus lógicas y racionalidades particulares y contrapuestas. Aunque colisionen, permanecen aislados y sólo logran dialogar tan sólo dentro de su propio universo” (56). Esto también se deja claro al final del cuento, cuando, después de contarle todo lo vivido a Nacha, el primo marido regresa por Laura, mientras la empleada dice: “Yo digo que la señora Laurita no era de este tiempo, ni era para el señor” (Garro, 41).

Como se observa en “La culpa es de los tlaxcaltecas”, el umbral transporta a un personaje de manera espacio-temporal. Otro ejemplo de este tópico se encuentra en “En familia” de la cubana María Elena Llana publicado en 1983 junto con otros cuentos en *Casas del Vedado*. En este relato,

y contrario con el de la mexicana, la protagonista no es la única que se enfrenta con el hecho insólito, pues en este caso es toda la familia quien, después de que la madre descubre que el gran espejo de su sala está habitado por sus familiares muertos, toma con normalidad esta situación: “El motivo del espejo en la literatura fantástica siempre ha tenido un gran tratamiento; se le asocia a los portales al más allá” (Escobedo Hernández, 3). Es decir, en este cuento, el umbral yace dentro del espejo, pues es ahí donde, en vez de reflejar a la persona frente a él, se presenta la imagen de los difuntos cercanos a los personajes vivos; el espejo es la puerta hacia ese otro mundo de los muertos. De esta manera, el desdoblamiento que en el texto de Garro se ve con la protagonista, aquí está dada por el espejo: “reflejo de otro reflejo” (Llana, 51).

Es importante resaltar al personaje de Clarita, pues ella no representa una mujer convencional, sino que subvierte los estereotipos femeninos al tener estudios universitarios y ser odontóloga. Por esto, su familia no la ve como parte de ellos, aunque finalmente no ejerce y se queda como una figura inactiva, pero con un rol importante: “Clarita se convirtió en el oráculo familiar” (Llana, 52). Otorgarle estas características le da un perfil más apegado al misticismo y a lo mitológico, sin embargo, también tiene otra parte más racional: “se quedó momentáneamente pensativa, como si escuchara la sintomatología antes de diagnosticar” (52). Clarita, entonces, pertenece a dos planos distintos de la realidad, el místico, con un perfil femenino más tradicional a las costumbres de su familia, y el lógico, como una mujer subversiva a los estándares de género: “En el caso de María Elena Llana uno de los temas que se repite siempre es el de la muerte, luego está lo femenino y lo doméstico del espacio (el ecofantástico)” (Escobedo Hernández, 2).

Esta dicotomía también se hace presente cuando el espejo es puesto junto a la mesa, para que cuando se sienta a comer la familia viva pueda convivir con los difuntos: “En el límite entre la mesa real y la otra, se sentaron Clarita y mi hermano Julio” (Llana, 53). Esto representa también

una osadía por parte de la odontóloga, pues de todas las personas de su familia, sobre todo de las mujeres, ella es quien se puede atrever a ejecutar alguna acción:

Durante algún tiempo comimos todos reunidos, sin más peripecias ni complicaciones. Pero no hay que olvidar que estaba Clarita y que, notorio descuido por nuestra parte, la habíamos dejado sentarse en el límite entre las dos mesas, en aquel ecuador entre lo que era y no era que, aunque a nosotros no nos impresionara en lo más mínimo, debimos cuidar mejor (54).

Es decir, Clarita representa una figura volátil dentro de la estructura familiar, alguien que va más allá de los límites acordados y asumidos en los roles del hogar, información que da su prima y voz narrativa. Es la única en pedir comida del otro lado del espejo y comerla frente a todos: “mientras nos miraba a todos como el día que matriculó una carrera para hombres” (55). En ese momento, Clarita atraviesa el umbral y forma parte del mundo de los muertos y se crea una confusión dentro de la familia, pues ya no saben qué lado es el real, quiénes eran los huéspedes de quién. La comida funciona como objeto mediador, pues es gracias a ésta que la protagonista logra atravesar el espejo y genera una trasgresión a su propia realidad. Sin embargo, esta otredad que refleja el espejo parece no afectar a Clarita, ella sigue comportándose igual, parece saber algo que los demás no, lo que hace alusión a su nombre: claridad, luz, conocimiento: “en el suceso habían mediado la imprudencia y el espíritu científico-especulativo de Clarita” (55). Esta figura transgresora del orden, no sólo se consolida a través del umbral, sino que va más allá al intentar contagiar su comportamiento a su prima: “Y el caso es que yo, más que cualquier otro miembro de la familia, puedo ser el blanco de sus actuales propósitos porque siempre nos unió un afecto especial” (56).

Como se observa, en este caso el umbral es el principal elemento para resaltar la dicotomía y la figura subversiva de Clarita, al poder transportarla al mundo de los muertos, y también al poner en duda la propia realidad de la voz narrativa, al grado de no saber distinguir entre los dos mundos y ser seducida a atravesar también el espejo. El umbral, como tópico fantástico también se apega, como se vio en los dos ejemplos, con la idea de un desdoblamiento o una dicotomía en los

personajes que, a su vez, puede tener distintas interpretaciones (en estos casos con una visión más histórica con Garro y más subversiva en cuanto a lo femenino con Llana), característica que es resaltada por Rosalba Campra: “interrogarlos [a los relatos] sobre su naturaleza de texto fantástico es nada más que definir el tipo de umbral que tenemos que atravesar para emprender esa aventura hermenéutica” (197).

2.3 La transmigración de almas

El tercer y último tópico fantástico aquí tratado es la trasmigración de almas, es decir, cuando un espíritu o conciencia es trasladado de un cuerpo a otro³. En México esta tradición está representada con la novela corta *El donador de almas* de Amado Nervo publicada en 1889. Esta narración cuenta la historia de Rafael Antiga, un médico al que su amigo Andrés Esteves le regala el alma de una mujer. Cabe destacar que dicho amigo es quien tiene la capacidad de poder controlar a estos espíritus y que no sólo posee uno, sino varios que están a su merced. Por este hecho, en esta novela se identifican varios desdoblamientos de los personajes; en un inicio se presenta en Alda, alma que es obsequiada al protagonista, mientras que su cuerpo responde al nombre de sor Teresa: “En Nervo encontramos varias referencias a este estado de multiplicación del *yo*, sin que el efecto sea propiamente siniestro, pues la introducción de la ironía y del humor balancea el resultado. Es así como podemos identificar en esta prosa fantástica varias formas de alteridad y desdoblamiento” (Chaves, 231). *El donador de almas* está cargado de reflexiones filosóficas por parte de Rafael,

³ Pese a que el concepto *transmigración de almas* tiene su origen en el ámbito del espiritismo, corriente de pensamiento filosófica que en siglo XIX tuvo mucha fuerza en México, incluso figuras como Nervo estuvieron, en algún momento, relacionados a esta doctrina, y que según José Mariano Leyva en *El ocaso de los espíritus. El espiritismo en México en el siglo XIX*, se introdujo al país gracias a la revista *Ilustración Espírita*, para fines de este trabajo no se usará el término haciendo referencia al espiritismo, sino como un intercambio de identidad.

pero también se muestra todo el asunto de la transmigración con humor del narrador y una cargada personalidad romántica por parte del protagonista.

El tópico aquí tratado se presenta desde el comienzo de esta novela. Alda, el alma de Teresa, es obsequiada a Rafael por su amigo. Sin embargo, el cuerpo de la mujer pasa los días en su convento con normalidad. Esto significa que Alda sólo se dedica a ayudar al doctor con sus diagnósticos médicos, ya que en el estado en que se encuentra puede tener todo el conocimiento del universo. No es sino hasta que, por el capricho y egoísmo del protagonista, el cuerpo de sor Teresa muere y su alma se ve forzada a ocupar un nuevo recipiente, el cual es el mismo Rafael: “Alda, con una sutileza del todo espiritual, encarnó en el hemisferio izquierdo del cerebro del doctor, dejando confinado el espíritu de éste en el hemisferio derecho” (Nervo, 91). Cabe resaltar que ambos entes son ubicados físicamente en el cerebro; es decir, pese a que la idea de alma se relaciona más con creencias religiosas, mitológicas y espirituales, en la novela se propone que el lugar donde habita es en el órgano más complejo del cuerpo humano, en el que se dan todos los procesos químicos de sinapsis neuronales para interpretar todos los estímulos que recibe la persona a través de los sentidos; asimismo, ahí también tienen lugar los procesos internos del pensamiento. Esto se resalta porque el hecho insólito de poseer dos almas le sucede a una persona que en su formación representa un pensamiento positivista, no obstante, acepta el hecho fantástico.

En el momento en el que ambos entes viven en el cuerpo de Rafael, éste adquiere las dos partes contrapuestas en la novela: el hombre y la mujer. Al contener estas dos naturalezas, su condición de humano se deja de lado y se sobrepone como un ser superior ante todo los demás, incluso Alda se lo hace saber: “Eras sabio, eras joven, eras bello, eras célebre y rico; hoy eres algo más, eres casi un Dios...” (Nervo, 93). Sin embargo, las identidades de conciencia no están fusionadas del todo, pues Rafael se harta muy pronto de compartir su cuerpo con alguien más, por lo que la lucha entre ambos sexos persiste dentro de su cerebro: “un sujeto masculino en crisis, en

disolución, prendado de una mujer ideal etérea, incorpórea, a la que se accede por un breve tiempo, sólo para después perderla irremediabilmente. En general, la sexualidad juega un papel primordial en el dispositivo fantástico, como puede apreciarse en *El donador de almas*” (Chaves, 234).

Bajo esta misma separación y dicotomía entre hombre y mujer, también se le otorga al primero la inteligencia racional y científica, mientras que a la segunda se le caracteriza por ser más sensible y poética: “Cuando el hemisferio derecho quería dormir, el hemisferio izquierdo se empeñaba en leer. ¡Y qué lecturas! Novelas fantásticas, como las de Hoffmann, de Poe y de Villiers; ¡nunca libros científicos!” (Nervo, 107). Por lo que la oposición entre el conocimiento científico y el literario, poético o irracional, siempre está contrapuesta; sin embargo, no hay una sobre otra, aunque la voz de Rafael se tome como la principal y la de Alda como una otredad, sino que conviven: “no habría una oposición sino una diferencia de grado entre la ciencia profana y las ciencias ocultas. [Existe una] alteridad perturbadora (o siniestra, para usar el término freudiano) sobre la que se levanta el efecto fantástico” (Chaves, 235).

Finalmente, el protagonista no puede volver a trasladar el alma de su amada a otro cuerpo (el de su empleada, la señora Corpus), por lo que debe dejar ir el espíritu de Alda y volver a quedarse solo o incompleto. Es decir, la experiencia de su alteridad termina. En este caso, la trasmigración de almas se manifiesta como un recurso para enfatizar dos polos contrapuestos: hombre-mujer: “se manifiesta en una dualidad del personaje bajo el argumento de las personalidades múltiples y/o complementarias, así como en la oposición entre los sexos, donde la mujer juega el papel de la alteridad en relación con el principio de identidad masculina” (Chaves, 235).

Así como en la novela corta de Nervo se observa el tema aquí tratado, también está presente en el cuento “Lejana” del argentino Julio Cortázar publicado en *Bestiario* en 1951. En este relato también existe un desdoblamiento del personaje, pues la protagonista, Alina Reyes, a través de su

diario, narra cómo, además de tener conciencia de su propia vida en Argentina, también comienza a convencerse de que es una mendiga en Budapest. Esta característica es la que Rosalba Campra denomina dentro de las categorías sustantivas: “[Éstas] suponen la existencia de sus elementos especulares (lo que no es yo, ni aquí ni ahora), organizando así los ejes de oposición yo / otro; aquí / allá; ahora / antes (después)” (34).

De esta manera, Alina Reyes comienza a saberse otra persona y a sentir lo que la otra mujer está experimentando: frío, miedo, dolor; aunque sin una referencia más fehaciente, la protagonista no sabe si aquella otra mujer realmente existe o si lo que siente está ocurriendo al mismo tiempo: “A lo mejor me llega tarde, a lo mejor no ha ocurrido todavía. A lo mejor le pegarán dentro de catorce años, o ya es una cruz y una cifra en el cementerio de Santa Úrsula” (Cortázar, 38). Hasta este momento, el hecho fantástico no se ha dado, pues Alina sigue viviendo su propia vida, pero conforme encuentra la forma de convencerse más de que eso que siente es real, su interés aumenta por conocer a aquella otra persona: “La otra, la lejana, empieza a existir concretamente como una meta para la protagonista a partir del momento en el que el espacio impreciso se afirma en sus alucinaciones [...] como Budapest, y cada una de esas calles encuentra su nombre” (Campra, 71)

Como se observa, aunque todavía la trasmigración de almas no se hace presente, sí hay indicios que empiezan a construir un empate entre las sensaciones de Alina y la mendiga en Budapest, por lo que mientras más crece la intriga de la protagonista, más se acerca el momento cumbre del cuento. Este clímax se da cuando ambas mujeres se encuentran en el mismo lugar de las alucinaciones de Alina, espacio que ya le es familiar, lo que genera un reconocimiento por esa otredad, casi profetizado por la narradora, hasta entonces: “En el puente la hallaré y nos miraremos” (Cortázar, 40). Cabe destacar que, en esta última parte, en la que las mujeres se reconocen, la voz narrativa ha cambiado, Alina es quien, durante toda la narración previa, ha llevado el hilo narrativo, pero es justamente cuando se va de Argentina que su voz cesa. En el momento en el que ella y su

esposo llegan a Budapest, la narración cambia a tercera persona, con un narrador extradiegético. De esta manera, las alucinaciones y visiones de la protagonista ya no quedan sujetas a la verdad de su propia voz, pues, según Campra, la voz en primera persona causa desconfianza en lo que narra.

Es importante resaltar el cambio de narrador, pues hay un contraste entre la primera persona con la que inicia el cuento y la tercera persona que se presenta al final de éste; ya que la voz de la protagonista se muestra más íntima desde su diario. Este cambio es un recurso necesario para que el texto sea verosímil: “El testimonio de Alina sobre su propia metamorfosis habría sido algo peor que imposible, improbable” (Campra, 99). Por esto, para convalidar el hecho insólito se usa una voz narrativa distinta, un narrador despersonalizado.

Así es como el narrador en tercera persona presenta el tópico fantástico al desarrollar cómo Alina Reyes y la mendiga cambian sus almas o sus conciencias y quedan en el cuerpo contrario, después de darse un abrazo: “Al abrir los ojos (tal vez gritaba ya) vio que se habían separado. Ahora sí gritó. De frío, porque la nieve le estaba entrando por los zapatos rotos, porque yéndose camino de la plaza iba Alina Reyes lindísima en su sastré gris, el pelo un poco suelto contra el viento, sin dar vuelta a la cara y yéndose” (Cortázar, 41).

Este juego en el que Alina es otra y a la vez la misma y termina por trasmigrar a otro cuerpo también se puede observar desde un inicio del cuento en donde se hace énfasis en los juegos lingüísticos de los palíndromos y los anagramas: “Pero yo lo pensaba, ojo, lo mismo que anagramar *es la reina* y... en vez de Alina Reyes” (Cortázar, 37). Es por esto y toda la estructura de cuento que Campra resalta que: “Lo fantástico puede definirse también como una emanación del acto narrativo” (106).

Como se ha revisado, los tres tópicos clásicos de la literatura fantástica también tienen una tradición en México y Latinoamérica, cada obra se ha apropiado de distintas maneras y con matices diferentes de los temas de este género, algunas se decantan por el humor y lo cómico, como en “Un

pacto con el diablo”, “El alma” y *El donador de almas*; otras resaltan los personajes femeninos como en “La culpa es de los tlaxcaltecas” y “En familia”, la primera con una visión más reivindicativa de la historia de México, la segunda con la subversión de los estándares convencionales de la mujer y el hogar. Pero todos los textos analizados respetan las formas estructurales que conforma su respectivo tópico, lo que refleja que la construcción de lo fantástico recae más en lo sintáctico que en los temas. Esto último se presenta en el juego lingüístico de “Lejana”.

Como se observa, los temas expuestos, pese a no ser únicos de lo fantástico, son tratados de tal manera que contribuyen a que los textos que los presentan pertenezcan a este género, pues los tres transgreden el paradigma de realidad. El pacto con el diablo presenta la figura del ser demoniaco, el cual genera una convivencia entre dos mundos, no se superpone uno sobre otro, sino que el contacto que mantienen ambas naturalezas es lo que genera el hecho insólito. De la misma manera, el umbral transgrede el espacio y el tiempo, mientras que el objeto mediador es el que vincula dos mundos que no deberían relacionarse, pero que, sin embargo, entran en contacto y rompen con la idea de realidad. Asimismo, la trasmigración de almas también es un tema transgresor, pues crea un desdoblamiento del personaje y rompe con la dicotomía yo / tú. Estos tópicos se construyen con un uso específico del lenguaje que los hace adscribirse a lo fantástico, como los indicios, los silencios, los vacíos, los recursos narrativos para crear ambigüedad y la preferencia por un cierto tipo de narrador.

Con todos los ejemplos dados, se puede resaltar que, por un lado, los temas se manejan con algunas modificaciones y actualizaciones por la apropiación cultural de cada escritor; por otro lado, el manejo estructural y el uso lingüístico dan la forma representativa de cada tópico. Por ello, aunque lo que aquí se está tratando son los temas, es decir el plano semántico, éste también se vincula íntimamente con el plano sintáctico. Por lo tanto, para analizar los cuentos del siguiente

capítulo se utilizarán las nociones teóricas de lo fantástico de Rosalba Compra, Rosemary Jackson y Ana María Barrenechea. De la primera se rescatarán las ideas que propone respecto a las dos categorías en los temas de lo fantástico: sustantivas y predicativas; la convalidación; los usos narrativos, como la focalización; el uso de los silencios; los recursos lingüísticos; y los indicios. De la segunda se retomará la visión de la praxis, el concepto de lo mimético y la relación entre el *yo* y el *no-yo*. Por último, de la tercera se resaltarán las tres órdenes que propone: 1) todo lo narrado entra en el orden natural, donde lo insólito parte del énfasis en la minuciosidad de la cotidianidad o mediante comparaciones y alusiones que matizan la irrealidad; 2) todo lo narrado entra en el orden no-natural, donde se concentra el interés en la problematización con el mundo natural; 3) la mezcla de ambos órdenes. También se enfatizará en las dos categorías de Barrenechea: el nivel semántico de los componentes del texto y la semántica global del texto⁴.

⁴ Todos los conceptos de estas tres teóricas ya han sido expuestos y tratados previamente en el primer capítulo de esta tesis.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS DE TRES CUENTOS MEXICANOS

3.1 El pacto con el diablo en “Abaddon Tenebrae” de Antonio Malpica

En “Abaddon Tenebrae” de Antonio Malpica⁵, el tópico del pacto con el diablo es el argumento principal de la narración. Como se vio en el capítulo 1, Rosalba Campra considera dos tipos de categorías para abordar la semántica de lo fantástico: las sustantivas y las predicativas. Las primeras son aquella en las que se pone el énfasis en aquello que no se dice, de manera que se generan distintas oposiciones: “la trasgresión, al mezclar o invertir los términos en oposición, desbarata las coordenadas primordiales del individuo en condiciones de enunciarse en cuanto tal, en su tiempo y espacio” (Campra, 34). Esto significa que, a partir de la enunciación del *yo*, también se denotan todos sus opuestos. En el cuento de Malpica, estas oposiciones se ven traspasadas tanto en el *yo* / otros, aquí / allá y ahora / antes (después).

La narración del texto se encuentra en primera persona del singular. El protagonista apela a su lector para persuadirlo de que lo que está por contar, y que ha escrito en seis servilletas, es verdad y de que no está loco. Gerardo, el personaje principal, narra su encuentro con un videojuego llamado Abaddon I⁶; sin embargo, en este juego existe un mundo mimético al paradigma de realidad del cuento, a excepción de la existencia de los demonios: “En el monitor de su computadora estaba nuestra calle, toda en llamas. La reproducción de las casas, los coches, los jardines, era exacta. [...] incluso pude reconocer a algunos vecinos nuestros” (Malpica, 9). Lo que se ve a través de la pantalla imita el mundo real de los personajes, por lo que, aunque en un principio

⁵ Antonio Malpica es un escritor mexicano (1967) que ha publicado diferentes novelas y cuentos desde el año 2001. Sus textos se adscriben a distintos géneros como lo fantástico, lo policial, la ciencia ficción y es uno de los más grandes representantes de la literatura infantil y juvenil contemporáneos de México. Por su vasta obra, ha obtenido distintos premios, como el Premio Gran Angular en 2003 y 2005, el Premio El Barco de Vapor en 2007, entre otros.

⁶ El nombre *Abaddon* viene del hebreo. En el libro del Apocalipsis del Nuevo Testamento, se hace referencia a él como un ángel que lidera un ejército de langostas, que desatará contra los enemigos de Dios. Además, en el Antiguo Testamento se refiere a un lugar de destrucción vinculado con los muertos.

los niños creen que sólo es un juego muy bien adaptado, poco a poco, Gerardo comienza a percatarse de que la barrera entre su vida y la del juego comienza a desdibujarse: “Al salir de la casa, una sola cosa me llamó la atención. En la calle estaba Lilí sobre su bicicleta. Me hizo sentir escalofrío, estaba en el mismo lugar en el que, dentro del juego, la habían atacado los demonios y convertido en cenizas. Me dio gusto verla viva y jugando” (13). Se observa cómo, tras jugar Abaddon, el niño comienza a percibir su realidad a partir de la de ese otro mundo. El escalofrío que siente es, en cierta forma, una ruptura de esa categoría deíctica de lugar: *aquí*, pues le alegra ver bien a Lilí, ya que en el otro lugar la habían matado. Las coincidencias espaciales hacen que se confundan y se empalmen el *aquí* con el *allá*: “El fantasy se interesa en los límites, en las categorías limitadoras, y en el proyecto de disolución” (Jackson, 45).

No obstante, dicha ruptura cada vez se hace mayor, pues cuando su amigo Humberto muere repentinamente, Gerardo encuentra una figura muy parecida a éste en su respectiva casa, pero dentro del juego: “me di cuenta de un horrible detalle. [...] En la ventana del cuarto de Humberto, en la casa de la realidad virtual de la computadora, se veía la cara de un muchacho. Un muchacho triste que no me quitaba la vista de encima” (Malpica, 17). Con esta aparición el videojuego deja de ser solamente un lugar inexistente dentro de una pantalla, sino que ahora es un espacio con la posibilidad de habitarla, de poder traspasar esa frontera que dividía lo real de lo virtual. Por esto, cuando Gerardo comienza a tener pesadillas por el juego y la muerte de su amigo, se despierta en las noches y se asoma a la ventana de Humberto: “Estaba seguro de que me iba a encontrar con los ojos de un muchacho triste con el que en otro tiempo jugaba al fútbol y a las maquinitas” (18). Es decir, para el protagonista su referencia espacial se ha roto por completo, pues en su vida real va en busca de esa mirada triste que pudo ver en lo virtual y, pese a no encontrarla, afirma que está convencido de que, cada vez que se asoma, la verá.

La trasgresión definitiva al espacio se da cuando Gerardo se entera de que hay un arco en su casa virtual con el que puede derrotar al diablo: “Abandoné la computadora y corrí a la recámara de mis padres. Dormían. Debajo del crucifijo no había nada, ni leyenda alguna flotando sobre éste” (Malpica, 20). Es decir, en el momento en el que el niño ve en el juego algo que nunca ha visto en su casa, tiene la necesidad de despegarse de la pantalla, del mundo virtual, para corroborar ese hecho en su propia realidad; lo cual resalta la idea de que, para Gerardo, Abaddon y su propio mundo son uno mismo, que esa oposición aquí / allá que menciona Campra se ha visto trasgredida. Al final del cuento, el niño está tan convencido que incluso necesita persuadir a su lector, pues su espacio está totalmente dislocado: “Al día siguiente me trajeron aquí a este cuarto de hospital en el que, por lo menos, los diablos no me atormentan. Sólo vuelan por el cielo sin perderme de vista. A veces, sólo a veces, se asoman por la ventana” (22). Así, al igual que su amigo muerto cruzó al lado virtual, los demonios han traspasado a su realidad, no es que haya una negación al mundo real, sino que éste se ha expandido por el virtual: “La existencia de otros mundos paralelos al natural no hace dudar de la real existencia del nuestro, pero su intrusión amenaza con destruirnos o destruirlo” (Barrenechea, 401).

Además de esta trasgresión al espacio, también hay una al tiempo: “Miré el reloj de la computadora. Pasaban de las doce. ¿Cómo habría transcurrido tanto tiempo?” (Malpica, 20). El protagonista ha jugado y *estado* en Abaddon por horas que no se percata del período que ha transcurrido en su vida real. Es por ello por lo que también la oposición ahora / antes (después) también se ve afectada: “Los límites del tiempo, espacios e identidades diferentes se superponen y se confunden en un intrincado juego sin solución, o cuya solución puede preverse catastrófica” (Campra, 34).

La oposición del yo / otro es un concepto estudiado también por Rosemary Jackson: “la literatura fantástica siempre se interesó en revelar y explorar las interrelaciones entre el “yo” y el

“no-yo”, entre el yo y el otro” (50). Al principio del cuento se traza la distinción entre Gerardo, como enunciante, y el personaje que aparece en el juego, como otro que es controlado por el protagonista sólo para cumplir los objetivos de Abaddon: “Lo increíble es que la figura de acción estaba justo enfrente de la puerta de mi casa” (Malpica, 11). Como se observa, el niño se refiere a ese *otro* en tercera persona, lo que aleja esa identidad de quien lo enuncia, genera una distinción y una oposición. Sin embargo, cuanto más se borran las barreras espaciales y temporales de lo virtual y lo real, el personaje principal cambia, paulatinamente, el modo de referirse al otro: “Lo mejor era sentir que eras verdaderamente tú el que tenía que matarlos a todos” (11). Esta identificación con el Gerardo del juego hace que la figura de acción adquiera las propiedades de un *yo*, se comienza a narrar en primera persona, ya sea en la realidad o en el juego, lo que genera un desdoblamiento del personaje. Incluso el protagonista se hace consiente de esa duplicación de su identidad, pues al aceptar ese otro mundo como uno posible también asume que su *yo* virtual existe tanto como él. El momento en el que el *yo / otro* se trasgrede totalmente es cuando ambos Gerardos habitan la misma casa al mismo tiempo, uno en Abaddon y otro fuera: “Me dio miedo. Todo el interior de mi casa era idéntico a como era en la vida real. Incluso estaba oscuro. Así que caminé por el pasillo y subí las escaleras. Pude ver de reojo, a través de la puerta de mi habitación, que alguien jugaba con la computadora. Como te imaginarás, preferí no entrar. Y yo, en la vida real, también preferí no mirar hacia la puerta” (19). En esta cita se puede destacar que siempre se narra en primera persona, los sucesos de ambas realidades se presentan como una sola y Gerardo habla de sí tanto para su paradigma de realidad como para el mundo mimético, está en dos lugares al mismo tiempo y actúa de dos maneras con dos *yoes* distintos; es decir, “el yo se desdobra, o se desliza a otros soportes materiales, anulando la identidad personal” (Campra, 34). Este doble no sólo es un cuerpo donde se presenta esa otra identidad, sino que hay una relación más íntima entre ambos, pues se llega al punto en el que Gerardo en la realidad reacciona a lo que le sucede a su otro *yo* en el videojuego,

como si fuera capaz de sentir a través de ese otro cuerpo: “Entonces entró un diablo por la ventana. No me atacó con fuego, sólo me empezó a atormentar subiéndose a mi espalda, arañándome con sus garras y sus colmillos. Mis gritos hicieron entrar a mi madre al cuarto” (Malpica, 22).

Como se ha mostrado, las categorías sustantivas dadas por Campra están presentes en este cuento, con mayor medida en las referentes al espacio y la identidad. La teórica argentina aborda también las categorías predicativas, que son las que califican a las sustantivas. Da tres opositivos fundamentales para la literatura fantástica: concreto / no concreto, animado / inanimado, humano / no humano. Por lo que en “Abaddon Tenebrae”, las dos primeras oposiciones están presentes, ya que, al tratarse de un mundo virtual mimético al real, se observa que lo concreto que es “todo lo que resulta sujeto a las leyes de la temporalidad y la espacialidad” (Campra, 41) se ve trasgredido, pues en la computadora de Gerardo yace todo un mundo que no tiene un peso ni un volumen.

Asimismo, la segunda dicotomía predicativa se refiere a “imágenes creadas por el hombre [...] que al animarse interfieren peligrosamente con el mundo que las ha plasmado” (Campra, 45); de esta manera, el videojuego creado por el humano y visto como algo inerte, poco a poco, va influyendo en la vida real del protagonista hasta convertirse en parte de la misma:

El descubrimiento de nuevos medios técnicos de reproducción de los objetos de la realidad cotidiana [...] ofreció al relato fantástico campos más vastos donde actuar este tipo de trasgresión. En una primera instancia, el fonógrafo, la fotografía, el cine, proporcionaron un instrumento de desmitificación, al hacer posible una explicación racional de ciertos fenómenos fantásticos (48).

El medio de reproducción en este cuento es la computadora, específicamente el videojuego, en el que, actualmente, se puede representar la realidad de una manera más fidedigna que en la fotografía o el cine, pues además de poder imitar los espacios también se cuenta con cierta “libertad”, donde el jugador puede decidir cómo actuar y según esto, las consecuencias dependen totalmente de él; es decir, hay un involucramiento más íntimo y personal que en otros medios de representación.

Dada esta construcción a partir de los elementos intratextuales del cuento, se observa que lo fantástico recae tanto en el tratamiento semántico, las categorías sustantivas y predicativas, como en lo sintáctico, con un uso específico del lenguaje. Es con esta base con la que se inserta el tema del pacto con el diablo, pues al disolverse la identidad del niño y el espacio con el juego ya hay una relación directa con ese otro mundo: “Uno de los nombres que se ha dado a la otredad fue lo “demoníaco” [...]. Originalmente, el término *demoníaco* designaba a un ser sobrenatural, un fantasma, o espíritu, o genio, o diablo, y generalmente connotaba una fuerza maligna y destructiva en acción” (Jackson, 51). En este caso, cuando Gerardo ve por primera vez jugar a su amigo, se percata de la presencia más importante de Abaddon: “Entonces se abrieron las nubes y apareció un nuevo diablo, uno rojo y enorme” (Malpica, 10). A pesar de que en ese mundo hay muchos demonios, es precisamente este diablo en específico el que resulta difícil de vencer, incluso Humberto nunca lo ha podido derrotar. Así que esta figura representa un ser en específico, lo cual se presenta desde el nombre del juego: “Abaddon [...] es el jefe de los demonios de la séptima jerarquía, mejor conocido como ‘El exterminador’” (15).

Inmediatamente después de que el protagonista comienza su turno del juego se presenta el contrato: “Entonces, efectivamente, aparecieron tres casillas: Nombre, Apellido Paterno, Apellido Materno. Puse todo en mayúsculas y luego apreté el botón “Siguiente”. Me preguntó entonces mi fecha de nacimiento. La ingresé y se puso a pensar un rato. Luego apareció la barra de “*Loading*” y por fin salió, sobre una hoja que pretendía ser como de pergamino, una descripción en letra garigoleada” (Malpica, 10). De la cita anterior se resaltan dos aspectos. El primero es que se le da la condición de pensante a la computadora, lo que rompe con lo animado / inanimado de las categorías sustantivas de Campra y también funciona como indicio de que el juego va más allá de una representación del mundo real. El segundo es que, pese a la tecnología presente en el cuento, se recurre a la idea clásica del contrato en un pergamino antiguo, lo que también funge como indicio

de lo que significa ese papel, ya que, aunque los niños creen que es una licencia típica de todos los videojuegos, en realidad se trata del pacto con el diablo. Sin embargo, el texto no utiliza todos los elementos tradicionales del tópico, pues normalmente dicho contrato se firma con la sangre del interesado, pero en este caso hay una actualización de ese aspecto, ya que esa función la cumple el botón *ENTER*, que es la tecla que comúnmente sirve para dar autorización o entrada en las páginas web y en los juegos de PC. Por lo que, sin saberlo, Gerardo ha “firmado” el pacto con el diablo. Cabe señalar que para reforzar la idea del contrato y poner en duda al personaje sobre la supuesta licencia también hay otro indicio, pues cuando el niño coloca el disco del juego en su propia computadora, dicho permiso ya no aparece: “Y aunque el juego me preguntó mis datos otra vez, no me salió el rollo de la licencia” (Malpica, 13).

No obstante, también existe otra variante con el tópico clásico, pues el diablo suele ofrecer riqueza y abundancia a cambio del alma de la persona, pero en este cuento *El exterminador* se apropia del día de la muerte del niño y le otorga un número de días que le quedan de vida, y para recuperarlo los jugadores deben derrotarlo; ese es el trato que se firma al iniciar el juego. Es decir, que al ganarle al diablo la persona subvierte la idea de la muerte, pues ésta es incontrolable, pero en este caso sí se puede escapar de ella, lo cual le otorga a la persona un poder que no es natural: el ir contra su propia muerte ya definida: “el pacto demoníaco se convierte en el sinónimo del deseo imposible de romper los límites humanos, la *versión negativa* del deseo por el infinito” (Jackson, 54). Es decir, que, aunque no se utilizan las reglas comunes del contrato donde se obtienen bienes materiales, este cuento mantiene la esencia del deseo que se encuentra en este tópico fantástico.

Cabe destacar que, aunque no se haga explícita la figura del alma, existe, sin embargo, una connotación religiosa donde quien se compromete con el demonio ya no puede entrar al templo sagrado católico, similar al hecho de no tener alma y no poder acceder al reino de los cielos: “al

acercarme a la iglesia, era constantemente rechazado por ella como si un campo de fuerza la rodeara” (Malpica, 18).

De esta manera y por consecuencia del pacto, Gerardo y Humberto mueren porque no lograron derrotar al diablo y éste hizo cumplir su parte del contrato. Sin embargo, aunque en la narración en primera persona hecha por el protagonista da a entender que estos sucesos ocurrieron tal y como las servilletas lo contaron, existen dos partes más del texto, que no son narradas por Gerardo pero que otorgan información adicional desde una perspectiva exterior. La primera es un apartado que continúa tras la última servilleta y que se encuentra con otra tipografía para diferenciarse del resto, pues al narrar el protagonista se puede dudar si realmente está diciendo la verdad o, contrario a lo que afirma, está loco o sufre de un estado alterado: “la sola presencia de un yo como fuente de narración [...] es motivo suficiente para la duda del lector” (Campra, 100). Por lo que el cambio de tipografía y de voz narrativa entregan otro matiz a los sucesos. Es decir, si Gerardo muere y todo lo que dijo era cierto, no puede sostenerlo ya que estaría muerto, imposibilitado para narrarlo; por ello, se cambia de narrador: “La designación como primera persona y luego como tercera, en razón de la suposición de transparencia de la voz despersonalizada, genera la fuerza persuasiva del texto” (99). Esto significa que un elemento fuera de la focalización, en este caso un narrador, verifica el hecho imposible, lo cual funciona como un mecanismo de convalidación del texto con el lector, para verificar la problematización del suceso fantástico.

El segundo aspecto tipográfico que se presenta al final es una nota al pie con el expediente, donde se pone en duda toda la narración de Gerardo, pues se descarta la existencia del juego y pese a encontrar los correos electrónicos entre el niño y el desconocido de Rumania, estos contienen una característica que el protagonista nunca menciona: “Los padres [...] juraron ignorar que su hijo podía hablar y escribir en latín antiguo” (Malpica, 23). Dicha capacidad de Gerardo nunca es

comprobada en su versión de los hechos, sólo se da un pequeño indicio cuando el niño grita por las noches: Regnat Abaddon, lo cual supone una cierta conexión con el demonio y el juego, pues se relacionan con esa lengua.

Es importante destacar que también el uso del latín es importante, pues además de que el nombre del juego se relaciona directamente con El exterminador, la palabra *Tenebrae* (que es el término que se encuentra en la parte inferior del disco) también es relevante, Gerardo encuentra su significado en internet: “sólo me enteré de que es algo que usan para hacer juegos de acción “en primera persona”, o sea, esos juegos en los que ves la pantalla como si fueras tú el que está dentro” (Malpica, 15). Esta información se relaciona directamente con la trasgresión del *yo / otro* que se mencionó al principio de este capítulo, pues el protagonista pasa a ser la figura del juego y viceversa. No obstante, también aporta más información, ya que la palabra latina, entre sus distintas acepciones, significa: “tinieblas (los infiernos)” (Pimentel, 517), lo que genera una conexión directa con la figura del diablo y se denota el hecho insólito desde los paratextos, tanto del cuento como del videojuego.

3.2 El umbral en “Un silencioso encierro” de Javier Malpica

Tanto para Campra como para Jackson, lo que constituye al género aquí estudiado recae, más que en los temas, en la estructura narrativa y en un uso específico del lenguaje. En “Un silencioso encierro” de Javier Malpica⁷ hay numerosas particularidades lingüísticas que construyen paulatinamente lo fantástico en el cuento y también otorgan las bases para que el tópico del umbral pueda lograrse satisfactoriamente.

⁷ Javier Malpica (1965) es un escritor y dramaturgo mexicano dedicado a la literatura infantil y juvenil. En 2001 obtuvo el Premio FILIJ al mejor cuento infantil; en 2002, el Premio Barco de Vapor; en 2011 la Distinción White Raven con su obra *Para Nina. Un diario sobre la identidad sexual*; entre otros premios y reconocimientos.

El primer recurso narrativo que destaca es el uso de distintas tipografías para diferenciar las acciones de la protagonista; por un lado, se tiene la historia de Julia adulta que se toma como el presente (en redondas), por otro lado, se encuentra su pasado como Julia niña (en cursivas); ambas narradas en tercera persona. Al intercalarse las dos voces, se construyen sendas perspectivas de la vida del personaje, sin embargo, existen muchos vacíos con los que se juega, pues el cuento inicia con Julia yendo al edificio donde vivió su desdichada infancia con su tía, pero no se menciona con precisión, desde el principio, el motivo de su visita a aquel edificio: “El cuento fantástico en su forma tradicional, construye su trama a la manera de un enigma” (Campra, 115). Dicho misterio se ve aclarado poco a poco gracias a la segunda narración, pues es la vida de Julia niña la que aporta información suficiente para darle sentido a los actos de su versión adulta.

Sin embargo, en la vida infantil de la protagonista también existen numerosos vacíos y silencios que construyen al género: “En la narrativa fantástica [...] el silencio delimita espacios de zozobra: lo no dicho es precisamente lo indispensable para la reconstrucción de los acontecimientos. Este silencio aparece a menudo tematizado como sueño [...] o como oscuridad” (Campra, 113). En este caso, se construye con la oscuridad de la infancia de Julia, se hace uso de una adjetivación particular que otorga una atmósfera lúgubre a su tía y a su casa: “*Además, tener que soportar el aislamiento del resto del mundo en ese oscuro departamento [...] la niña podía escuchar extrañas oraciones, cánticos raros [...] había alguien más en la habitación, alguien con una voz grande y macabra*” (Malpica, 44. Las cursivas son textuales). Aunado a esto, las descripciones que se hacen de su tía Emma se alejan de lo que normalmente se asocia a una anciana: “la mujer emitió esa horrible risa que ella juraría que venía de una garganta masculina” (49). Esta característica híbrida de su risa se torna monstruosa, ya que responde a dos naturalezas distintas que comúnmente no se asocian.

Además de la adjetivación, también se presentan recursos léxicos que contribuyen a dotar de ambigüedad al cuento, sobre todo cuando se trata de hechos que carecen de una explicación racional: "Se diría que era un quejido [...]. Ahora parecía un quejido humano [...]. No parecía ser el portero" (Malpica, 50-51). Esta manera de introducir los hechos deja una posibilidad abierta; es decir, al no afirmarse que algo sucede, sino que *parece* que sucede realmente se está dando solamente una parte de la información verídica, pero la otra parte se pone en duda, lo cual genera un vacío que se puede llenar eventualmente con explicaciones no necesariamente lógicas, pero también se tiene la posibilidad de no llenarlo: "Los «tal vez», los «quizá», los «puede ser» señalan la tentativa de racionalizar el fenómeno, y al mismo tiempo, a causa de su marcada reiteración, subrayan la inutilidad de las explicaciones propuestas" (Campra, 125).

Por lo anterior, la protagonista no puede asegurar que lo que cree es verdad. Cuando es niña entra al cuarto de Emma y encuentra las fotos de muchas personas, entre ellas las de sus padres con la nota periodística de su accidente automovilístico, por lo que Julia asocia eso con lo que solía percibir cuando su tía se encontraba ahí: "*le pareció escuchar que la vieja hablaba con diferentes voces*" (Malpica, 45. Las cursivas son textuales). Y pese a estar segura de que ella tuvo que ver con la muerte de su madre y de su padre, no puede revelárselo a nadie más porque no le creerían por falta de pruebas, ya que es algo que a ella *le parece*: "La resistencia o incapacidad de presentar versiones definitivas en "verdad" o "realidad" convierte al fantástico moderno en una literatura que apunta su propia práctica como sistema lingüístico" (Jackson, 34).

En toda esta construcción narrativa, también son de suma importancia los indicios: "Elementos que podían parecer prescindibles entablan conexiones secretas con otra cosa que está más allá; se convierten en indicios, en señales que el texto manda desde distintos niveles y con distinto resplandor, pero que significan de todos modos una determinación *a posteriori* de su funcionalidad" (Campra, 171). Durante todo el cuento, se van presentando numerosas señales que,

cuando ocurre el hecho fantástico, cobran sentido. Una de ellas se da al comienzo: “no se explicaba por qué su pariente había decidido hacerla su heredera” (Malpica, 44); este pequeño detalle ya da información precisa de cierta acción planeada y premeditada por parte de la tía, pues al dejarle a Julia su edificio se aseguraba que acudiría tarde o temprano y ahí es donde todo se desarrolla. Asimismo, los datos que se dan, como el hecho de que ningún conocido de la protagonista supiera de la existencia de Emma, la sordera del portero, los ruidos de las máquinas y de la lluvia que no dejaría que sus gritos se escucharan, cobran un sentido cuando Julia se encuentra aprisionada.

Hay dos conexiones que detonan los sucesos insólitos de este cuento. El primero es el viento que cierra la puerta del departamento y deja a Julia encerrada, pues este aire ya se había hecho presente durante su niñez: “*Una leve corriente de aire pretendió cerrar su única vía de escape*” (Malpica, 57. Las cursivas son textuales). Además, se le da una especie de voluntad, como si ese aire fuera quien quisiera frustrarle la huida a la niña. Esta parte prescindible sólo en apariencia cobra fuerza cuando Julia adulta se encuentra de nuevo con una situación similar: “Un viento súbito y un último quejido que sonó como a metales rechinando, viajaron por el corredor” (51). Es decir, esta repetición del aire marca una conexión entre la niña que quería escapar del departamento y la adulta que, aunque ya era libre regresa para volver a ser encerrada; se vuelve un acercamiento entre las dos narraciones, entre las dos Julias, las pone en condiciones similares.

El segundo indicio, y el que carga con el peso argumental de la trama, es la frase con la que Emma amenaza a Julia por haber entrado sin permiso a su habitación y descubrir la medalla de su madre: “Si vuelves a entrar a mi cuarto, te aseguro que te encerraré para siempre” (Malpica, 49). Estas palabras tienen gran impacto en el devenir de Julia, pues al ir al edificio a punto de ser demolido, la frase de su tía se vuelve realidad. Sin embargo, esto no ocurre directamente, sino que los recursos narrativos siguen construyendo lo que al final será el umbral, pues desde que la mujer entra al departamento de Emma los indicios cobran más fuerza: “se diría que sintió que la tía y sus

cabellos desordenados estarían del otro lado [...]. Y casi sintió que la tía la observaba a sus espaldas. Por un momento tuvo el temor de que la puerta se azotara y alguien le pusiera cerrojo” (47).

En este punto, el tema del umbral se presenta gracias a todos los indicios y los recursos retóricos y lingüísticos del cuento, pues al sentir Julia la presencia de su tía, a pesar de tener la certeza de que no es posible, comienza a sentirse como cuando era niña, como si al estar en el edificio y entrar a ese departamento, de pronto, traspasara a esa otra realidad donde Emma la mantenía bajo llave y en completo silencio. Como se mostró, este regreso a su infancia se mantiene gracias a las conexiones de ambas narraciones, aunque no se puede comprobar; no obstante, en el momento en el que se encuentra aprisionada, la transición se vuelve, poco a poco, más real: “Julia agitó la reja tal y como lo haría un gorila enfurecido. Insulto y gritó. Y otra vez escuchó ‘¡Shhhhhhh!’” (Malpica, 53). Esta última expresión tan propia de Emma para callar a la niña se escucha reiteradas veces cuando Julia llama al portero o alza la voz para descargar sus emociones; por lo que la presencia de la tía ya no recae en ambigüedades, sino que son hechos perceptibles por la protagonista. Además, conforme pasa el tiempo en esa jaula, la adulta comienza a perder su seguridad y carácter propios: “el trueno que le siguió era una carcajada burlona dirigida a la pequeña que hacía varios años se había jurado escapar y ahora había regresado, para verse irremediabilmente atrapada” (57).

Estos indicios, entrecruces y conexiones entre ambas narrativas, son lo que generan el espacio propicio para el umbral y que fungen como una paraxis de significado: “Esta zona paraxial sirve para representar la región espectral de lo fantástico, cuyo mundo imaginario no es enteramente “real”, ni enteramente “irreal”, pero se localiza en alguna parte indeterminada dentro ambos” (Jackson, 17). Es en esta zona ilusoria es donde se da cruce del umbral de Julia adulta a niña, sobre todo cuando la protagonista comienza a ser consciente de la amenaza de su tía, empieza

un traslado definitivo hacía se antigua realidad: “Hizo un esfuerzo... los rostros de sus amigas se desvanecían. Su mente comenzaba a fallarle. Y se sentía cada vez más débil. Cada vez más pequeña. Cada vez más sola. Como si no existiera. No quería que la noche llegara. Y sin saber cómo de pronto se vio llorando... como una niña” (Malpica, 61). El personaje no sólo adquiere características de su infancia, sino que pierde hasta sus recuerdos de su vida adulta en libertad; no se trata de que recuerde su niñez o que traiga a su memoria aquellos sentimientos y, aunque sean tan presentes, estén alejados por el paso del tiempo, sino que realmente se vuelve la Julia niña: “La literatura fantástica es un proceso más *metonímico* que *metafórico*: un objeto no *pasa por* otro sino que se convierte literalmente en ese otro, se desliza dentro de él metamorfoseándose de una forma a la otra en un flujo permanente de inestabilidad” (Jackson, 39. Las cursivas son textuales) No obstante, la ambigüedad sigue presente, pues al pasar días encerrada, la protagonista podría encontrarse en un estado alterado que explique de manera racional los sucesos, hasta entonces, fantásticos: “El hambre y la sed la hacía alucinar...” (Malpica, 61). Incluso cuando ve la figura de una anciana se usa el verbo *creer*, no se afirma, aunque esta aparición de Emma es coherente con el argumento y la narración: “¿Así que querías escapar? [...] Perdóname, tía” (62, 63).

Es decir, la ambigüedad que permanece a lo largo del cuento se mantiene por el estado de Julia, y aunque para ella son hechos concretos y reales, aún no se pueden comprobar. Sin embargo, el último suceso del cuento, cuando incluso el personaje principal ha muerto, la voz narrativa en tercera persona y distante de la percepción única de la protagonista convalida el suceso fantástico: “El día de la demolición, los trabajadores que derribaron el edificio hicieron un extraño descubrimiento: El cadáver de una pequeña niña de diez años [...]. Sólo se pudo concluir, por su rostro pálido, el estado tan demacrado de su cuerpo y el de sus ropas, que había estado encerrada por mucho, mucho tiempo...” (Malpica, 63). Al presentarse este hecho en voz de este tipo de narrador despersonalizado, el tópico fantástico aquí tratado cobra sentido, pues al cruzar Julia a

través del departamento tan peculiar de su infancia, el cual también sirve de umbral a Emma para poder encontrarse con su sobrina, es que la realidad de Julia adulta se ve también trasgredida, pues se encuentra el cuerpo de una niña no de una mujer, todo esto a partir de un lugar en particular y la condición de prisionera de Julia: “Los claustros son fundamentales en el fantástico moderno [...] como un espacio de supremo terror y transformación” (Jackson, 44).

3.3 La transmigración de almas en “Y tú, ¿qué esperas para morirte?” de Mónica B. Brozon

Como se observó en los cuentos anteriores, lo fantástico se construye a través del lenguaje, la cual arroja indicios que darán coherencia narrativa al hecho insólito. En “Y tú, ¿qué esperas para morirte?” de Mónica B. Brozon⁸ se enfatizan las características de dos figuras principales: Gonzalo, el niño que se ve forzado a permanecer, a causa del trabajo de su madre, en una casa donde no se siente cómodo y el viejo que ahí vive, un hombre muy enfermo que da la apariencia de estar cerca de morir. Estos dos personajes corresponden a un *yo* (Gonzalo) y un *otro* (el viejo); esta dualidad y oposición es la que conforma lo esencial para que el tema de la transmigración de almas pueda darse: “es posible apreciar dos clases de mitos en el fantástico moderno [...]. En el segundo de los mitos, el miedo surge de una fuente exterior al sujeto: el yo sufre un ataque de alguna clase que lo hace formar parte del otro” (Jackson, 55).

Antes del suceso fantástico existe ya una intención y dirección hacia la cual el cuento se dirige. La primera vez que el protagonista ve al hombre senil hay una descripción muy precisa: “El viejo parecía tener más de cien años [...]. Gonzalo pensó que había llegado tarde; que el anciano ya estaba muerto” (Brozon, 66). La persona se presenta como alguien en el límite de esta vida,

⁸ Mónica Beltrán Brozon (1970) es una escritora mexicana con una larga carrera dentro de la literatura dirigida a las infancias y las juventudes. Recibió en 1996 y 2001 el Premio Barco de Vapor; en 2008, el Premio Gran Angular; y ha colaborado en distintos proyectos, como en el libro *Siete habitaciones a oscuras*, que contiene siete relatos fantásticos de distintos escritores mexicanos, como A. Malpica y J. Malpica, cuyos cuentos son los que se analizan en esta tesis.

entre lo que existe y lo que está a punto de desaparecer. Además, la presencia de Rebeca, la hija del viejo y encargada de la casa, también tiene particularidades bajo la visión del personaje principal: “tampoco se veía joven y tenía algo que a Gonzalo le provocaba cierta desconfianza” (66). Aunque la narración está en tercera persona, hay una focalización en el niño que concentra la percepción general de cuento en sus pensamientos y sensaciones, por lo que la enunciación del niño recae en un *yo*.

Es por este recurso de focalización que se pueden detonar hechos que sólo recaen en el protagonista. Uno de ellos es el primer encuentro cercano que tiene con el hombre acostado en su cama: “se revelaron unos ojos muy abiertos que se clavaron en los suyos, mientras una sonrisa incompleta adornaba el rictus” (Brozon, 68). El niño es el único que puede ver esa sonrisa inquietante en la cara del casi muerto, lo que lo aleja de la realidad que vive su madre para internarlo en una más deformada. La inquietud de Gonzalo crece cuando se percata de que el Xbox que le ha regalado Rebeca no ha sido idea de su madre y no logra explicarse cómo ella pudo saber sus deseos, lo que hace que el niño necesite explicárselo de alguna manera racional: “Quizá el viejo además de oír, podía hablar” (74). Sin embargo, esta atmósfera de incertidumbre logra impregnarse totalmente en el infante cuando la dueña de la casa le ofrece agua y al verse rechazada, no le permita a Justina, la madre del niño, tomar de ella, por lo que para el protagonista ya hay una clara idea: “A partir de entonces Gonzalo empezó a sentirse un poco paranoico. Decidió irse con tiento. Claro, así las cosas, lo más fácil sería quitarlo de en medio. Justina entonces no tendría impedimento alguno para entregar su vida por completo a doña Rebeca y al viejo” (77). Este estado mental genera una irrupción más grande que es parte de los motivos recurrentes en la semántica fantástica: “los estados psicológicos anormales que convencionalmente se categorizan como alucinación, ensueño, insania y paranoia, derivan de estos intereses temáticos, interesados todos en borrar la demarcación rígida de género y especie” (Jackson, 46).

Es importante destacar la observación del niño sobre que la vida de su madre sea entregada a los habitantes de esa casa, pues la transmigración de almas es en esencia el intercambio del *yo* al *otro*, donde dicho cambio se ve reflejado ya sea física o mentalmente. En este sentido, más que su madre, el protagonista se encuentra cada vez más acorralado a entregarse, pues desde el primer momento se ve forzado a permanecer en esa casa, después se siente comprometido por la dicha que le da el regalo de Rebeca: “En ese instante, Gonzalo se olvidó de la sonrisa deforme del anciano y el latido de su corazón se aceleró de nuevo, ahora de felicidad” (Brozon, 73); finalmente, la responsabilidad que le encarga su madre de atender al viejo porque ella debe ausentarse es lo que lo obliga a tener su encuentro desafortunado con ese hombre. Es decir, si bien hasta este punto no ha habido un suceso insólito, el personaje principal, poco a poco, va perdiendo su voluntad y su capacidad de acción, la cual yace en manos de Rebeca, pues es ella quien lo persuade tanto a él como a Justina para generar las condiciones precisas para la transmigración de almas. Está tan segura de que esto se efectuará que incluso, de alguna manera, se lo anuncia a la madre del niño: “No te preocupes, Justina, un día me va a querer, ya lo verá, así de la noche a la mañana —doña Rebeca parecía muy segura de sus palabras” (77).

Además de la paranoia del personaje focalizado y de las acciones preconcebidas por Rebeca, también hay una construcción precisa del viejo. Como ya se mencionó éste permanece siempre en cama y constantemente Gonzalo se refiere a él como alguien ya casi muerto, esto le otorga dos características principales. La primera es una condición de un ser casi inanimado: “Por «animado» entiendo aquí lo dotado de movimiento, voluntad, tendencia, en última instancia, de vida” (Compra, 43). Este personaje únicamente cumple con la última característica de la teórica argentina, pese a que a los ojos del niño ni siquiera podría considerársele vivo. La segunda es la única interacción que mantiene con Gonzalo, los ojos bien abiertos y la sonrisa, que paulatinamente se percibe como si fuera una burla, como si supiera algo que el niño no. Por esto, el viejo, aunque

es una persona viva, parece más bien un muerto que aún permanece en el mundo de los vivos: “Cuando el fantasy re-emplaza la presencia por la ausencia, trata de introducir una zona de no significación” (Jackson, 69).

Dadas estas condiciones de inquietud y de planificación, Gonzalo se queda solo con Rebeca y su padre. De manera ambigua, entre la casualidad y la premeditación, el viejo comienza a tener un ataque muy fuerte, pero su hija no puede atenderlo porque yace enferma en su habitación, por lo que el niño se ve forzado a actuar bajo las órdenes de la mujer: “Code y saca del arbario un fdasco que tiene un polvo ámbar, ponlo en tu bano y soplalo hacia su nadiz, ¡apdesúrate!” (Brozon, 80). Cabe destacar que dicho polvo es nombrado sólo hasta este momento del cuento, pues anteriormente se le había administrado una pastilla al enfermo para estabilizarlo, pero la presión del niño no lo deja reaccionar y se genera el hecho insólito: la transmigración de almas: “Sólo hasta el instante en que el anciano levantó la cabeza y sopló el polvo hacia su cara antes de que él pudiera hacerlo, Gonzalo se preguntó por qué jamás había visto ese medicamento. Lo último que vio fue la sonrisa torva del anciano. Entonces todo se puso borroso. Después, negro” (81).

Desde este momento, la mente, conciencia o alma, es decir lo que hace ser a Gonzalo el niño que es, su esencia, se traslada al cuerpo del viejo y viceversa. Por los indicios antes mencionados acerca de las intenciones de Rebeca y de la risa del anciano, es que cobra sentido el hecho de que sea el viejo quien sople el polvo ámbar, pues es el momento que ha propiciado su hija: “Es importante comprender las consecuencias profundas del ataque al “personaje” unificado, ya que esta subversión de las unidades del yo es precisamente la que constituye la función *transgresiva* más radical de lo fantástico” (Jackson, 83). Por lo que el yo rompe las barreras que lo separan y diferencian del *otro*, para convertirse, en cierta parte en él y deja su lugar a esa otredad.

En este caso, la trasgresión tiene un sentido que funciona con base en el opuesto juventud / vejez, pues Gonzalo desde el inicio se refiriere al hombre como un viejo de cien años, mientras él

disfruta de la vivacidad de su niñez. Éste es el propósito que lleva a Rebeca a acceder a pagarle una suma alta a Justina para que acepte el trabajo, también es lo que la hace consentir demasiado al niño para mantenerlo cerca de su padre, incluso llega a pedirles que se muden para retenerlos; todas las acciones de la hija del viejo revelan que el objetivo principal era Gonzalo y su cuerpo joven: “La inversión es simétrica y neutra sólo en el esquema. Muy a menudo este tipo de relatos sugiere, más que la expansión, la invasión o el suplantamiento, es decir, el terror de la pérdida del propio yo y de la situación deseable que ese yo implica (belleza, juventud, riqueza, etc.)” (Campra, 35).

Cuando la transmigración de almas se lleva a cabo, Gonzalo se da cuenta de su situación al reconocerse a él mismo fuera de sí, de verse como otro y de sentirse como aquél que no era: “¿Qué pasó? —quiso preguntar, pero las palabras no lograron recorrer el camino de su cerebro hasta su garganta. Sonaron, sin embargo, otras que con su propia voz alguien más decía” (Brozon, 81). Cabe destacar el uso del posesivo *su*, pues con esto se indica que el cuerpo en el que está ya le pertenece, pero inmediatamente también se utiliza cuando escucha *su* voz, pero desde otro cuerpo; es decir, se presenta un *yo* y un *no-yo*, pues, aunque ha dejado de ser aquel niño, aun así se asume esa voz como suya: “el “yo” no puede unirse con “otro” sin dejar de ser” (Jackson, 90). Esto implica que exista un desdoblamiento del personaje, pues aún hay un reconocimiento en eso otro, quien forma parte de él, al menos al momento de enunciarse, y al mismo tiempo no es él. Esta característica pertenece a lo que Barrenechea denomina como “Relaciones entre los elementos de este mundo, que rompe el orden conocido” (401), pues todas las figuras que aparecen corresponden al mundo mimético del lector, no hay seres sobrenaturales, pero aun así lo fantástico se presenta.

Esta presencia como oxímoron de la *misma doble* voz, es consciente en todos los personajes, excepto en la madre, pues ella permanece fuera de la trampa que le han puesto a su hijo, el cual no sólo no puede pedirle ayuda, sino que se escucha decir en ese cuerpo joven: “Tal vez no sea tan mala idea venirnos a vivir para acá... hasta eso doña Rebeca es muy buena, y el viejito ni se siente

—dijo... él” (Brozon, 81). Es importante resaltar el uso de los puntos suspensivos del narrador, pues denotan la confusión que existe entre las voces de los personajes. En ese momento se confirma que todo fue planeado por los dueños de esa casa, pues las palabras de la mujer se lo confirman: “Le dije, Justina, que Gonzalito acabaría por quererme un día de estos, de la noche a la mañana” (82).

Como se observa, la realidad se torna contradictoria al conformar a un *yo* de un otro, pues Gonzalo se ve a sí mismo, pero también ve al viejo, quien revela “en su propia cara la sonrisa torcida que había visto justo antes de desmayarse” (Brozon, 82). Esto contrapone dos planos opuestos, pero no pone uno sobre otro, ni los sustituye entre ellos, sino que los hace convivir, argumento que comparten las propuestas de las teóricas aquí estudiadas, pues esto es una de las características principales de lo fantástico: “El oxímoron podría también definirse como la manifestación discursiva de la contraposición y fusión de dos órdenes de realidad en el nivel semántico” (Campra, 177).

Después de analizar estos tres cuentos, es posible resaltar algunas características que comparten, las cuales los constituyen y adscriben dentro de lo fantástico. Una de ellas es la transgresión, sobre todo en las categorías dadas por Campra: sustantivas y predicativas, con más énfasis se presenta, en las tres narraciones, la irrupción del *yo / otro*, aunque en el cuento de Javier Malpica ese otro no se refiere a una persona externa al sujeto, sino, más bien, a una versión pasada de su vida. Asimismo, se pueden observar elementos comunes como los indicios, el oxímoron y un lenguaje en particular que crea atmósferas oscuras, en las que se plantea la ambigüedad. Es decir, aunque cada relato tiene su propio tema, los tres mantienen una estructura narrativa y discursiva semejante; esto es lo que los agrupa dentro del mismo género.

CONCLUSIONES

Como se observó a lo largo del análisis de los cuentos, cada narración se apropia de la estructura del tema fantástico correspondiente de distinta forma respecto a las maneras clásicas; sin embargo, se construyen de manera similar en cuanto a los recursos sintácticos. En “Abaddon Tenebrae” se puede notar una actualización del pacto con el diablo; si ya se había visto algo similar con el cuento de Arreola, al desarrollar la historia en una sala de cine, que representaba un lugar cotidiano, pero nuevo y diferente de las obras clásicas como *Fausto*, con Malpica se observa cómo los recursos tecnológicos actuales, como la computadora y los videojuegos, tienen un papel fundamental para el desarrollo del cuento y del tópico fantástico.

Asimismo, es importante resaltar que no sólo existe una actualización en este cuento, sino que hay una apropiación del tema, pues, aunque en esencia funciona igual, existen diferentes características que hacen que el texto de Malpica tenga su propia lógica. Es decir, mientras el alma y los beneficios materiales eran los principales elementos que se intercambiaban, en “Abaddon Tenebrae” esto se modifica, pues el trato se basa en entregar el día de la muerte de la persona a cambio de recuperarla si se vence al demonio. No obstante, los elementos clásicos como el pergamino y la figura del diablo están presentes; lo que significa que el cuento se vale de la tradición clásica y, al mismo tiempo, introduce nuevas formas de desarrollarla. Esto se observa específicamente en la convivencia de lo antiguo y lo moderno en el juego mismo: por un lado, un disco de computadora es un objeto que representa el desarrollo tecnológico, lo cual también denota un pensamiento científico, y, por otro, el título del videojuego que está plasmado en dicho disco está escrito en latín, una lengua antigua de la cual proviene el español y que, sobre todo, hace referencia a un demonio, que implica un pensamiento basado en la creencia religiosa.

Esta convivencia entre dos maneras contradictorias de explicar el mundo permanece a lo largo de la narración. Incluso el protagonista se ve inmerso en ambas naturalezas, ya que, por un

lado, narra su historia desde un manicomio, que es un lugar donde se usa la razón y la ciencia para tratar a personas que se consideran mentalmente afectadas, hay un objetivo de “traer a la realidad” a dicha gente; mientras que, por otro lado, también es el único (pues su amigo Humberto ya ha muerto) que sabe sobre la existencia de los demonios y es capaz de verlos desde donde está recluido; de esta manera, los seres diabólicos también tienen la meta de poder llevarse a Gerardo a su realidad. Esto genera que la narración del cuento sea, argumentalmente, un oxímoron; una contraposición entre dos ideas contrarias, característica que resaltan Campra y Jackson en la construcción de lo fantástico.

De la misma manera, en “Un silencioso encierro” de Javier Malpica se dan dos opuestos que logran tocarse: el presente y el pasado. Julia atraviesa el umbral que une estos dos tiempos, en el que la medalla de su madre funge como objeto mediador, pues es a partir de ésta que la protagonista acude a la casa de su tía, y cuando la encuentra comienza una serie de eventos que se relacionan con su infancia en ese edificio. Sin embargo, es importante resaltar que este tema fantástico no se vale únicamente de lo semántico, sino de componentes narrativos que son los que generan la trasgresión. La intercalación de las narraciones de la niña y la adulta, así como la diferencia de ambas con dos tipografías distintas otorga una lógica al cuento, pues al aparecer primero la historia presente de Julia y luego ser interrumpida por su vida infantil refleja la contraposición del tiempo de una manera gráfica. Esto da una apertura a distintos recursos narrativos. El primero es construir desde lo sintáctico la oposición temática en la que después se desarrollará el umbral. El segundo es poder construir un diálogo entre las dos historias; es decir, que lo que vive Julia de niña llena algunos vacíos de su narración adulta, de esta manera esa información se convierte en indicios que le otorgan una coherencia narrativa y argumental al cuento, lo que propicia el desarrollo pleno del tema fantástico.

Además, antes de que el umbral se manifieste como hecho insólito, existen varias conexiones que relacionan ambos tiempos, como el viento y la voz de la tía. Estos elementos también funcionan como indicios, pero, sobre todo, son un recurso para construir ambigüedad, ya que cuando aparecen en la vida presente de Julia no hay una razón comprobable de que estén conectados directamente con su pasado infantil, sino que quedan en condición de coincidencias. Sin embargo, gracias a los vacíos y a los indicios, el cuento se vuelve incierto y, al igual que en “Abaddon Tenebrae”, se recurre a un cambio de narrador para convalidar el suceso insólito. Es decir, es el plano sintáctico el que da sentido a lo fantástico, pues incluso la oscuridad del texto se construye a partir de una adjetivación específica.

El cuerpo de la niña muerta trasgrede, de manera inexplicable, la lógica de mundo y sus normas aparentemente irrefutables, ya que todo lo narrado por Julia adulta puede tener alguna explicación racional, como el encontrarse en un estado alterado a consecuencia de la falta de alimento y de agua. En esto recae la importancia de la tercera voz despersonalizada y de los personajes que la encuentran, que son los trabajadores encargados de derribar el edificio, los cuales también permanecen fuera del suceso insólito; como menciona Campra, no sólo se trata de negar la realidad, sino de afirmar lo fantástico.

En “Y tú, ¿qué esperas para morirte?” de Mónica B. Brozon ocurre una trasgresión que se construye a partir de una red de engaños por parte de los dueños de la casa, que conducen a Gonzalo a una situación de la que no es capaz de escapar. Sólo se da cuenta del ardid hasta que la transmigración empieza a manifestarse. Los indicios necesarios para el engaño recaen, sobre todo, en la certidumbre que tiene Rebeca del cambio de actitud que habrá en el niño, respecto a su relación. También en la constante insistencia que mantiene hacia Justina, pues de cualquier manera busca que Gonzalo permanezca cerca del viejo y dentro de su casa, de preferencia solo. Además, esta idea se refuerza con las repetidas ocasiones en las que el anciano ve al niño y sonríe; esa acción

supone cierto grado de consciencia de lo que va a pasar, es una señal de que existe una planificación detrás del simple trabajo de cuidar del viejo.

Al igual que en los dos cuentos anteriores, aquí también existe un elemento que introduce al personaje en un suceso insólito (en el primer texto, el videojuego; en el segundo, la medalla): el polvo ámbar que sopla el anciano, pues con esto se rompen las reglas naturales de la realidad, ya que, aunque nunca se hace referencia a dichos polvos, los indicios que aparecen a lo largo de la diégesis validan la existencia de este elemento, sobre todo por el hecho de que es el mismo viejo quien los sopla a la cara de Gonzalo, lo que da sentido a los vacíos que había en la narración, pues las intenciones de los dueños de la casa quedan expuestas. Los polvos, entonces, desempeñan un papel muy importante: posibilitan la transmigración de almas.

Además, existe una forma de convalidar el hecho insólito, pues cuando Gonzalo yace en el cuerpo del viejo se ve a sí mismo frente a él con su madre y la dueña de la casa, esto funciona como prueba de que él ha dejado de ser ese niño, para esto se utilizan los recursos sintácticos, como el adjetivo posesivo *mi* que, por su característica déctica, corresponde a quien lo enuncia. En el texto se aprovecha para referirse a dos naturalezas: a la visión del *yo* enunciante (el niño en el cuerpo del viejo) y la posesión del cuerpo mismo (el ser físico del infante, al que la voz enunciante se refiere como suyo, aunque ya no lo sea). El cuento se basa en la merma de voluntad que el personaje principal experimenta, primero por las condiciones de su vida diaria, luego por la pérdida de su cuerpo y, finalmente, al estar en el cuerpo del anciano, pues sus fuerzas son tan pocas que ya no le es posible mantenerse despierto.

Como se observó, los tres cuentos parten de los recursos narrativos para poder generar los temas fantásticos, este plano sintáctico es el que los adscribe al género. Los tópicos son contruidos tanto de forma clásica, es decir, se retoman los elementos que normalmente se asocian con la tradición de los temas del pacto con el diablo, el umbral y la transmigración de almas, como de

manera innovadora, al utilizar elementos modernos que desarrollan los cuentos de una manera más apegada a la actualidad y al contexto mexicano.

Cabe destacar que las tres narraciones están focalizadas en una voz infantil, lo que también aporta una nueva perspectiva de lo fantástico, pues se centra en la irrupción de una realidad que constituye cierta parte de la vida: la niñez. Esta característica se puede abordar no sólo desde una perspectiva de lo fantástico, sino también desde la llamada literatura infantil; en este ámbito se rompe con los parámetros establecidos. Esto se puede afirmar tras observar que en ninguna de las tres narraciones los niños se ven beneficiados, al contrario, en dos de ellas, mueren; y en la otra, el niño queda atrapado irremediamente en el cuerpo de un anciano. Esto denota la concepción de infancia en la que estos cuentos se desarrollan, pues no se construyen a partir de una niñez romantizada, donde sólo existe felicidad en la vida de los niños. No se muestra esa parte de la vida como un tiempo idealizado de bondad, ingenuidad y cuidado, sino que se presenta una vulnerabilidad, pero no como una característica de debilidad, sino de peligro latente, bajo cuya influencia los infantes también pueden morir y sufrir como cualquier otra persona.

Esto se ve reflejado también en las situaciones en las que se desarrollan los personajes, pues en “Un silencioso encierro” se muestra la orfandad de una niña maltratada física y mentalmente por la adulta a su cargo, de quien está casi segura de que mató a sus padres; es decir, vive rodeada de violencia. Asimismo, en “Y tú, ¿qué esperas para morirte?” se aborda el tema de las paupérrimas condiciones sociales, económicas y laborales que afectan tanto a adultos como a niños. Existe un descuido en la atención al menor, que el cuento aprovecha para generar el espacio necesario para el hecho fantástico; además de que también se muestra, como en el primer caso, una familia que no cumple con los estándares convencionales, pues la figura del padre nunca se presenta; por ello, la madre se ve obligada a aceptar cualquier tipo de trabajo, pues la responsabilidad económica recae sólo en ella.

De igual manera, los elementos modernos y tecnológicos no sólo aportan a la construcción de lo fantástico, sino que también reflejan la cotidianeidad de las infancias actuales, ya que los videojuegos y las computadoras son representativos del contexto en el que los cuentos se desarrollan y son usados a su favor, con más notoriedad en “Abaddon Tenebrae”, pero también en “Y tú, ¿qué esperas para morirte?”, pues Rebeca intenta ganarse a Gonzalo al regalarle un Xbox. Estos elementos funcionan como recursos narrativos que dotan a los personajes de una forma particular de concebir su paradigma de realidad que, por un lado, al ser trasgredida generan lo fantástico, mientras que, por otra parte, constituyen una nueva experiencia de la niñez que puede analizarse desde los estudios de la literatura infantil.

La ruptura del concepto convencional de infancia, también se ve reforzada por la naturaleza del género fantástico, pues éste transgrede un paradigma de realidad, pero también es, como menciona Campra, la primera puerta para poder acceder a un ejercicio hermenéutico más profundo. Es decir, los cuentos aquí analizados tienen en común lo insólito y gracias a esto se abre un panorama en otros aspectos, conceptos y realidades. En “Abaddon Tenebrae”, por ejemplo, se plasma una incertidumbre de esa otra vida virtual, que está muy presente en el imaginario colectivo del pensamiento moderno del siglo XXI, en el que son precisamente las infancias y las juventudes las que están concibiendo una perspectiva diferente de lo que es la normalidad respecto a las generaciones pasadas, por el uso simbiótico de su vida con la tecnología. Esta nueva visión del mundo se ve reflejada también en la construcción de estos cuentos. Es decir, lo fantástico funge como espacio propicio en donde se puede trasgredir el concepto de infancia.

BIBLIOGRAFÍA DIRECTA

Brozon, Mónica B. “Y tú, ¿qué esperas para morirme?” en *Siete habitaciones a oscuras*. VV. AA. México, Norma, 2007. pp. 65-82.

Malpica, Antonio. “Abaddon Tenebrae” en *Siete habitaciones a oscuras*. VV. AA. México, Norma, 2007. pp. 7-23.

Malpica, Javier. “Un silencioso encierro” en *Siete habitaciones a oscuras*. VV. AA. México, Norma, 2007. pp. 43-63.

BIBLIOGRAFÍA INDIRECTA

Ángeles Dorantes, Alejandra y Pérez-Amezcuca, Luis Alberto. “‘Un pacto con el diablo’, de Juan José Arreola: autoficción y representaciones discursivas en *Ensayos sobre literatura mexicana VI. Representaciones discursivas en la narrativa de Juan José Arreola*. Coord. Silvia Quezada Camberos. México, Universidad de Guadalajara. pp. 51-62.

Arreola, Juan José. *Narrativa completa*. México, Debolsillo, 2016.

Barrenechea, Ana María. “Ensayo de una tipología de la literatura fantástica” en *Revista Iberoamericana*. Vol. XXXVIII, Núm. 80, Julio-Septiembre, 1972.

Bioy Casares, Adolfo; Borges, Jorge Luis, Ocampo, Silvina. *Antología de la literatura fantástica*. México, Gandhi, 2018.

Borges, “La literatura fantástica” en *Teorías hispanoamericanas de la literatura fantástica*, J. M. Sardiñas. La Habana, Arte y Literatura, 2007.

Campra, Rosalba. *Territorios de la ficción. Lo fantástico*. España, Renacimiento, 2008.

Chaves, José Ricardo. “La literatura fantástica de Amado Nervo”. En línea: <file:///C:/Users/carlo/Downloads/20018P230.pdf> (Consultado: 2 de abril de 2021).

- Coleridge, S. T. "La prueba" en *El libro de la imaginación*, de Edmundo Valadés. México, Fondo de Cultura Económica, 1976.
- Cortázar, Julio. *Bestiario*. México, Debolsillo, 2016.
- Escobedo Hernández, Ulises. "Espejo sobre espejo: 'En familia', de María Elena Llana". En línea: file:///C:/Users/carlo/Downloads/Espejo_sobre_espejo_En_familia_de_Maria.pdf (Consultado: 1 de abril de 2021).
- Freud, Sigmund. *Lo siniestro*. Librodot. En línea: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf> (Consultado el 12 de enero de 2020).
- García Gutiérrez, Rosa. "La ironía como estrategia narrativa en *Tienda de muñecos* de Julio Garmendia" en *Philologia Hispalensis*. Número 9, 1994, pp. 251-256.
- Garmendia, Julio. *La tienda de muñecos. La tuna de oro. Cuentos*. Venezuela, Monte Ávila Editores, 1976.
- Garro, Elena. *Cuentos completos*. México, Alfaguara, 2016.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy: literatura y subversión*. Argentina, Catálogos editora, 1986.
- León-Contreras, Mariana. "Diálogo con la historia a través del tiempo en 'La culpa es de los tlaxcaltecas' de Elena Garro" en *La Colmena. Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*. Núm. 95, 2017, pp. 49-58.
- Leyva, José Mariano. *El ocaso de los espíritus. El espiritismo en México en el siglo XIX*. México, Ediciones cal y arena, 2005.
- Llana, María Elena. *Casas de Vedado*. Cuba, Letras Cubanas, 1983.
- Morales, Ana María. "De lo fantástico en México" en *México fantástico. Antología del relato fantástico mexicano. Primer siglo*. México, Oro de la Noche, 2008.
- Nervo, Amado. *El bachiller, El donador de almas, Mencía y sus mejores cuentos*. México, Penguin Random House y UNAM, 2017.

Olea Franco, Rafael. *Roa Bárcena. De la leyenda al relato fantástico*. México, UNAM, 2007.

Pimentel, Julio. *Breve diccionario latín/español español/latín*. México, Porrúa, 1999.

Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Trad. Silvia Delpy. México, Coyoacán, 2016.

Zambrano, Gregory. “*La tienda de muñecos de Julio Garmendia y la escritura autorreflexiva*” en *Kipus. Revista Andina de Letras*. 1999, 19-37.

BIBLIOGRAFÍA AUXILIAR

Botton Burlá, Flora. *Los juegos fantásticos*. México, UNAM, 1983.

Calvino, Italo. “Introducción” en *Cuentos fantásticos del XIX*. Madrid, Siruela, 2019.

Roas, David. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid, Páginas de Espuma, 2011.