



PROYECTO DE LECTURA

5.º grado a 3.º año

Pablo De Santis

ALFAGUARA

INFANTIL-JUVENIL



Proyecto Integral de Escuela

¿Por qué elegimos a este autor?

La obra de Pablo De Santis fascina a sus lectores, ya sean niños, jóvenes o adultos. En sus cuentos y novelas la realidad deja paso a lo fantástico, las historias cobran vida y los personajes, cercanos a nosotros, se adentran en mundos que no son lo que parecen, donde lo inesperado se cuela por las rendijas de la realidad. Su prosa es profunda, llena de emociones: melancolía, amistad, un férreo sentido de lo justo, amor y humor. Estos rasgos cautivan a los niños y a los jóvenes. Proponemos un proyecto integral de lectura y producción que permita a los alumnos crear nuevos mundos fantásticos y compartirlos con toda la comunidad educativa en un evento final que una a docentes, alumnos y familias.

¿En qué consiste la propuesta?

Cada curso abordará un libro de Pablo De Santis, y a partir de su lectura y análisis realizará una reelaboración original y creativa. Los cursos optarán por distintas maneras de llevar a la práctica su proyecto, utilizando diversas formas artísticas o periodísticas. La redacción de un diario ilustrado de noticias misteriosas, la exhibición de objetos sobrenaturales creados con materiales de descarte y la inauguración de un laberinto son algunas de las actividades grupales sugeridas en este proyecto.

El día del evento la escuela abrirá sus puertas a la comunidad. Algunos cursos expondrán sus proyectos en su propia aula; otros lo harán en el salón de actos, en el gimnasio, en el patio o en la biblioteca, eligiendo el lugar que mejor se adapte a cada representación. Los invitados recorrerán las instalaciones y luego se reunirán en el espacio común, donde las presentaciones cerrarán la muestra.



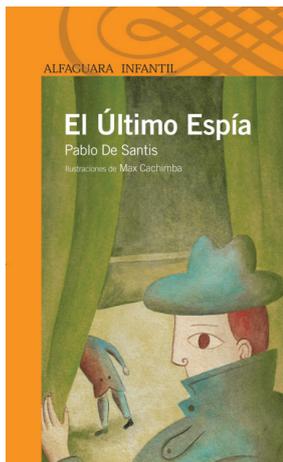
Biografía

Pablo de Santis nació en 1963 en la ciudad de Buenos Aires, en el tradicional barrio de Caballito. Se licenció en Letras en la Universidad de Buenos Aires. Es escritor, periodista, guionista de historietas y director de colecciones de literatura infantil y juvenil. Como guionista trabajó con el ilustrador Max Cachimba, y parte de su trabajo conjunto está recopilado en el álbum de historietas *Rompecabezas*. También participó de la escritura del guión de la serie televisiva *Bajamar*.

Sus relatos se centran en la aventura y el misterio. Entre sus libros publicados se encuentran: *Espacio puro de tormenta*; *El palacio de la noche*; *Desde el ojo del pez*; *La sombra del dinosaurio*; *Pesadilla para hackers*; *Lucas Lenz y el Museo del Universo*; *Lucas Lenz y la mano del emperador*; *El Último Espía*; *Historieta y política en los ochenta*; *Astronauta solo*; *Rico tipo y las chicas de Divito*; *Las plantas carnívoras*; *Transilvania Express*; *Inventiones argentinas*; *Enciclopedia en la hoguera*; *Rompecabezas y Filosofía y Letras*.

A lo largo de su vida ha cosechado los siguientes premios: Premio al mejor guionista – Revista *Fierro*, 1984; Premio Asociación Literatura Infantil y Juvenil de la República Argentina por el libro *El Último Espía*, 1993; y mención en el Premio Nacional de Literatura Infantil. En 2007 su novela *El enigma de París* ganó el Premio Planeta - Casa de América de Narrativa en su primera edición, considerado el galardón literario iberoamericano de mayor cuantía. En 2014 recibió el Premio Konex, Letras Diploma al Mérito – Novela por el Período 2004-2007.

Recientemente, su libro *El inventor de juegos* fue llevado al cine en una gran producción dirigida por Juan Pablo Buscarini y protagonizada por David Mazouz y Joseph Fiennes.



El Último Espía

Ilustraciones: Max Cachimba
Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3702-8
96 págs.

Canguro Embalsamado ha pasado toda su vida intercambiando mensajes secretos y paquetes sospechosos. Pero cada día que pasa hay menos gente misteriosa en las calles. Los bares ya no albergan más clientes misteriosos, y los cines ya no son más el escenario para el intercambio de mensajes cifrados. Y cuando por la calle se ve gente de impermeable, es porque llueve. Un día, una llamada le confirma sus sospechas: él es el Último Espía. Por suerte, un Millonario Misterioso comienza a asignarle trabajos tales como el enigma de las palomas muertas, el caso de los telescopios rotos, la desaparición de una ciudad... Sus días como espía acaban de comenzar.

Objetivos

- Aprender a reconocer los rasgos que caracterizan el género policial.
- Experimentar la lectura y escritura de textos de género periodístico.
- Conocer las funciones de los conectores temporales en la organización narrativa de un libro.

Actividades de lectura

- Antes de leer, hablar entre todos sobre los espías. ¿Cómo se visten? ¿Qué actividades realizan? ¿Qué códigos secretos usan para comunicarse entre sí? Si alguno vio una película puede contar el argumento.
- Durante la lectura de cada caso plantear hipótesis: identificar a los sospechosos, elegir quién creen que es el culpable e imaginar cómo va a terminar la historia.
- Al finalizar la lectura hacer un resumen de cada caso señalando las personas con las que conversa el Último Espía en sus investigaciones, los indicios que lo van guiando y la pista que le permite resolver el caso.

- En cada caso que resuelve el Último Espía se hace referencia a un campo semántico particular, como por ejemplo el mundo de los viajes, de la astronomía o de la literatura. Entre todos, listar los vocablos que conforman cada uno de estos conjuntos de palabras.

Proyecto para el aula

1. Llevar a la clase diferentes diarios y analizar las distintas partes de una noticia: titular, volanta, copete, cuerpo, imagen y epígrafe.
2. Escribir todos los titulares que provocan la curiosidad de Miguel. Separarse en grupos. Cada grupo debe elegir un titular y, a partir de la información que ofrece el libro, redactar el resto de los componentes de la noticia. Para la redacción, tener en cuenta qué campo semántico precisarán incorporar.
3. Inventar entre los integrantes del grupo un suceso extraño y redactarlo en forma de noticia. Ilustrarlo con una imagen dibujada, luego armar un diario de noticias misteriosas. Entre todos elegirle un nombre, sacarle fotocopias y repartirlo entre quienes concurren al evento.



Ventana a lo fantástico

El relato fantástico se caracteriza por partir de un universo ficcional similar al nuestro, pero en el que se produce un acontecimiento que escapa a las leyes de ese mundo. Esto provoca una vacilación en el lector, pues debe optar por una de dos soluciones posibles: ya sea una explicación natural que justifique ese hecho extraordinario (como puede ser una ilusión de los sentidos, un producto de la imaginación o del sueño, etc.), ya sea su aceptación, lo cual lo llevaría a concluir que esa realidad está regida por otras leyes desconocidas.

Es importante tener en cuenta que ese efecto fantástico depende en gran medida del contexto espacio-temporal de quien lee, puesto que las normas lógicas y naturales que transgredía el relato en su origen están sujetas a modificaciones. Por ejemplo, en otras épocas los relatos de viajes a la Luna eran del género fantástico, pero hoy se consideran parte del género de ciencia ficción. *El Último Espía* contiene algunos elementos improbables, como el astrónomo Orbe y su cabeza tatuada, y otros imposibles en nuestro mundo actual, tales como el libro que absorbe las memorias de quienes lo leen.



Lucas Lenz y el Museo del Universo

Ilustraciones: O'Kif
Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3446-1
88 págs.

Desde que era niño, Lucas Lenz tiene un don muy particular: encontrar objetos perdidos. Por eso, al crecer, se convirtió en detective. Pero no son muchos los clientes que llegan a su agencia. Hasta que un día el señor Raval lo contrata para reconstruir el fabuloso Museo del Universo. Lucas Lenz se ve envuelto en una cadena de intrigas, conoce al misterioso Señor de la Humedad, vive peligrosas aventuras y halla objetos maravillosos. También encuentra algo que no esperaba: el amor.

Objetivos

- Reconocer el tipo de narrador protagonista.
- Diferenciar los elementos realistas de los fantásticos en un relato.
- Participar en grupos de trabajo en un marco de debate respetuoso.

Actividades de lectura

- Antes de leer observar atentamente la tapa del libro. ¿Cómo piensan que será Lucas Lenz? Hacer una lista de tres adjetivos y compararla con la de sus compañeros. ¿Qué se exhibirá en un Museo del Universo? Enumerar diez sustantivos y compartirlos con la clase.
- Durante la lectura, identificar la personalidad, acciones y motivos del protagonista, Lucas Lenz. Compararlos con los del Señor de la Humedad, el antagonista.
- Luego de terminar de leer, recopilar toda la información que aparece en el libro sobre la novela *El nictálope*. A partir de lo recopilado, inventar una reseña del libro y diseñar también la tapa del mismo.

Proyecto para el aula

1. Pensar en los objetos que perdieron en algún momento de sus vidas. Recordarlos, dibujarlos y compartir la historia con sus compañeros de grupo.
2. Realizar una lista de todos los objetos que se exhiben en el Museo del Universo, junto con sus principales características. Imaginarlos y dibujarlos.
3. Idear otros objetos fantásticos con poderes sobrenaturales y dibujarlos. Luego construirlos con plastilina o materiales reciclados e inventarles una historia. Transformar el aula en un verdadero Museo del Universo con vitrinas donde se exhiban las piezas que construyeron. Cada objeto tendrá un cartel donde se indique su nombre y su historia: fecha de construcción, dueños anteriores, características especiales y todo lo que se les ocurra. Deberán utilizar el lenguaje propio del discurso académico.



Ventana a lo fantástico

Los objetos extraños y misteriosos son un elemento muy común en los relatos fantásticos en general y en la obra de Pablo De Santis en particular. Objetos que no son lo que parecen, que tienen poder sobre las personas, que las transforman, que las transportan a otros mundos. El espejo de *A través del espejo* y *lo que Alicia encontró allí* o el ropero en *Las crónicas de Narnia*, por ejemplo, son aquellos que posibilitan el traspaso del personaje de un universo natural o realista a otro fantástico.

En este sentido, se pueden rastrear en *Lucas Lenz y el Museo del Universo* algunos elementos fantásticos que generan efectos físicos o psíquicos sobre quienes los tienen en su poder, como la pluma-vampiro, que absorbe la sangre de quien escribe, y la piedra negra, que permite a quien la utilice comunicarse con espectros. Al respecto, dice Pablo De Santis en un artículo: “El Museo del Universo, esa colección de objetos únicos, ya se ha convertido para mí, con los años, en una especie de matriz general de todas las historias. Escriba lo que escriba, siempre me parece que el germen de la narración está en algún rincón de un museo abandonado”.



El inventor de juegos

Ilustraciones: Max Cachimba
 Género: Novela
 ISBN: 978-950-46-3363-1
 224 págs.

A los siete años, Iván Dragó inventa un juego para la Compañía de los Juegos Profundos. Unos meses después, recibe una carta donde le informan que es uno de los diez mil finalistas y, como premio, le otorgan un tatuaje con forma de pieza de rompecabezas. Desde ese momento, su vida cambia radicalmente: tras la desaparición de sus padres durante un viaje en globo, comenzarán las aventuras que lo llevarán hasta su abuelo Nicolás, en la fabulosa ciudad de los juegos, Zyl. Allí conocerá la historia del malvado Morodian, quien ha jurado destruir el pueblo, y terminará envuelto en peligrosas aventuras, cayendo en cuenta de que su vida se ha transformado en un juego incomprensible.

Objetivos

- Leer y analizar una novela, distinguir protagonista, antagonista, aliados y enemigos.
- Explorar la construcción de un mundo narrativo de género fantástico, con sus reglas y su búsqueda de verosimilitud.
- Comparar distintos lenguajes artísticos, en especial la relación entre cine y literatura.

Actividades de lectura

- Antes de comenzar a leer, comparar las ediciones de los libros. ¿Qué diferencia encuentran en la tapa? ¿De qué fecha es cada edición? ¿Qué explicación encuentran para los elementos que difieren entre una y otra? Realizar una redacción comentando las diferencias y haciendo una apreciación personal.
- Durante la lectura relacionar los elementos de la tapa del libro con las aventuras que vive Iván. Explicar qué significado cobra cada elemento.
- Tras terminar la novela, completar un cuadro como el siguiente:

	Rol	Acciones	Historia	Personalidad
Iván				
Morodian				
Anunciación				
Krebs				
Los acuáticos				
Arsenio				

- Tras la puesta en común de las actividades, observar la película *El inventor de juegos*. Escribir una redacción comparando ambas, indicando qué partes del libro no están en la película, qué partes de la película no aparecen en el libro y qué cosas difieren de lo que habían imaginado.

Proyecto para el aula

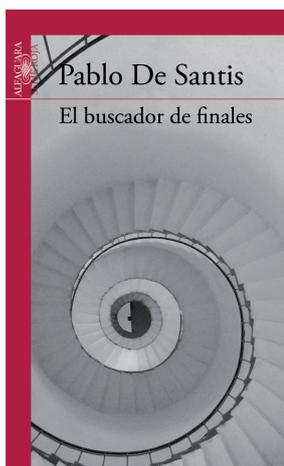
1. Hacer un listado de todos los juegos que se mencionan en el libro. Con ayuda de los adultos, separar los juegos reales de los inventados. Investigar los juegos antiguos, como el juego de la oca, y buscar sus reglas, tableros y fichas. Una parte del curso reconstruirá los juegos antiguos.
2. Leer atentamente todos los consejos, guías y explicaciones que recibe Iván acerca de cómo crear un juego: objetivo, tablero, reglamento... Realizar un informe ordenado sobre la creación de juegos. La otra parte del curso inventará y construirá juegos fantásticos con lo aprendido. Pueden inspirarse en los juegos mencionados en el libro, como La Torre de Babel o la propia vida de Iván Dragó.
3. El aula se transformará en una gran kermesse o feria de juegos. Separar el aula en dos sectores: Juegos del Recuerdo y Juegos Fantásticos. Inventar sorteos y premios.



Ventana a lo fantástico

En los textos fantásticos, las unidades clásicas de tiempo y espacio suelen ser subvertidas. En algunas ocasiones, el tiempo cronológico del relato se encuentra suspendido en un presente eterno; en otras, coexisten dos espacios paralelos independientes temporalmente el uno del otro. Algo análogo ocurre con el eje espacial: hay una tendencia en este tipo de relatos a incluir una dimensión adicional, un espacio cerrado a la manera de un claustro gótico, donde acontecen los hechos sobrenaturales. Castillos medievales, galpones abandonados, cementerios desiertos, entre otros, son algunos de los paisajes que nutren al imaginario fantástico.

En el caso de *El inventor de juegos*, por ejemplo, el colegio Possum, el Museo Municipal de Zyl y la Compañía de los Juegos Profundos son todos sitios que responden a una lógica extraña, difícil de explicar en los parámetros naturales que rigen nuestro mundo cotidiano.



El buscador de finales

Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3493-5
160 págs.

Un día, sin decirle nada a su madre, Juan Brum se presenta en la Editorial Libra, que publica las historietas de Cormack, su personaje preferido, para buscar trabajo. Allí le ofrecen comenzar por el escalón de abajo: el puesto de cadete. Sus labores le permiten conocer a fondo la curiosa editorial, sus recónditos lugares y los personajes del edificio, hasta que un día se le asigna una misión especial: llevarle un paquete a Sanders, un legendario buscador de finales. Y es entonces cuando sus aventuras comienzan. Descubrirá la Oficina de Objetos Perdidos; la agencia Últimas Ideas; la ciudad de Finlandia Sur, donde no existen los finales; a Alejandra, una chica que no sonríe nunca, y terminará por encontrar un inesperado final para su propia historia.

Objetivos

- Analizar relaciones de intertextualidad entre el argumento de la novela y las historias que escriben los personajes de la misma.
- Reconocer la creación artística, en este caso la escritura de libros e historietas, como un proceso que mezcla la intuición y el trabajo.
- Diferenciar en una narración la introducción, el nudo y el desenlace.

Actividades de lectura

- Antes de leer observar la tapa con atención. ¿Qué figura geométrica forma la escalera? ¿Parece subir o bajar? ¿Parece tener final? Redactar una explicación sobre la relación entre el título del libro y la elección de la tapa.
- El autor dedica su novela a Marcelo Birmajer, un escritor argentino de gran renombre. ¿Leyeron alguna obra de Birmajer? ¿Pertenece al género fantástico? Investigar la biografía de ambos escritores para conocer la relación que hay entre ellos.
- A Juan Brum le apasionan las revistas de historietas en blanco y negro. Preguntar a los adultos que los rodean si recuerdan haber leído ese tipo de revistas, cuyo principal emblema fue la Editorial Columbia. Conseguir revistas de esa época y buscar personajes similares a Montana y a Cormack.
- Transformar, con la colaboración del docente de Plástica o Dibujo, la historia de Montana y el Hotel Trampa en una verdadera historieta.

- Al finalizar la lectura escribir el argumento del libro diferenciando la introducción, el nudo o conflicto y el desenlace. Redactar también un pequeño argumento de cada historia que aparece en el libro, luego relacionar en un cuadro los finales, los objetos que los provocaron y una explicación de la relación entre ambos.

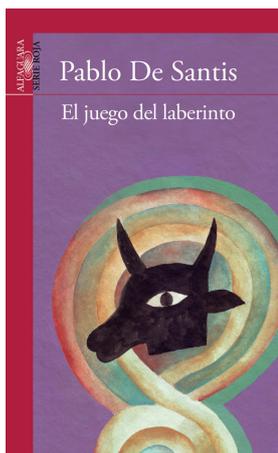
Proyecto para el aula

1. Los objetos son fundamentales en la trama de *El buscador de finales*. Llevar a la clase un elemento que sea muy importante y significativo para cada uno. Compartir con sus compañeros la historia que está detrás de él y luego escribirla. En una exposición exhibir cada redacción junto al objeto que la inspiró.
2. Cada alumno redactará una historia fantástica, utilizando ya sea los personajes de la Editorial Libra (Montana, Cormack, Máscara Púrpura) o los de Vulcandria. Al llegar al nudo de la historia se la mostrará a un compañero. Este la leerá y les dará un objeto que considera que puede servir como inspiración para el final. Basados en ese elemento concluirán la historia. A su vez, quien estaba escribiendo tendrá que buscar un objeto para el final de la historia del compañero.
3. En la exposición, exhibir por separado los objetos y las redacciones. El público deberá adivinar qué objeto inspiró qué historia, y quien más aciertos obtenga recibirá como premio la revista de historietas de Montana y el Hotel Trampa. Algunas historias podrán ser narradas en el escenario principal, o incluso representadas por los propios alumnos.



Ventana a lo fantástico

Muchas veces la escritura de un libro fantástico permite al autor hablar del mundo real, realizando una crítica a su modo de funcionamiento, o simplemente trazando conexiones con este. Si bien es claro que la existencia de los Buscadores de Finales es tan imaginaria como la Agencia de Últimas Ideas, esta dicotomía permite a De Santis mostrarnos los peligros de la excesiva tecnologización de nuestra sociedad: la posibilidad de que hasta lo más íntimo, la búsqueda de un final para un libro, sea confiado a una computadora.



El juego del laberinto

Ilustraciones: Max Cachimba
Género: Novela
ISBN: 978-950-46-3465-2
248 págs.



SERIE ROJA

Ha pasado un año desde que Iván Dragó venciera a Morodian, y las cosas parecen haber mejorado para la legendaria ciudad de Zyl. Pero un día, Iván recibe una invitación del Club Ariadna, que reúne a los fanáticos de los laberintos de todo el mundo. Su abuelo Nicolás le prohíbe participar, pero cuando un laberinto de plantas salvajes se apodera de Zyl, Iván comprende que ingresar al laberinto que le ha preparado la macabra Madame Aracné es la única forma de salvar a la ciudad y a sus pobladores. Iván no está solo en este difícil duelo: Anunciación, su antigua compañera del colegio Possum, y sus amigos Ríos y Lagos lo ayudarán a encontrar la salida.

Objetivos

- Leer y escribir reseñas y recomendaciones de libros en contextos formales e informales, en medios periodísticos y redes sociales.
- Establecer relaciones intertextuales y de resignificación entre obras contemporáneas y mitos y leyendas antiguos.
- Valorar la perseverancia, el valor y la amistad como actitudes positivas a la hora de alcanzar las metas propuestas.

Actividades de lectura

- Antes de leer, relacionar el título del libro con la ilustración de tapa. Investigar sobre la historia de Teseo y el Minotauro. Relevar distintas versiones y elegir una de ellas.
- Durante la lectura, buscar referencias a la historia de Teseo y el Minotauro y a otros mitos clásicos como el de Aracné. Investigar sobre los laberintos en libros y películas y buscar ejemplos de su representación.
- Seguir el camino de Iván Dragó desde que llega al Hotel del Manzano hasta su encuentro con Elio Beltrán. Relacionar cada pista con una nueva fase del laberinto. Trazar un mapa físico siguiendo el recorrido.
- Tras finalizar la novela, buscar en medios periodísticos reseñas de libros que hayan leído. Escribir un artículo de *El juego del laberinto* respetando el formato y el estilo

de una reseña formal. Explorar algunas recomendaciones de libros en las redes sociales, en especial el fenómeno de los *booktubers*. Luego, filmar y editar una recomendación de *El juego del laberinto* y subirla a las redes sociales.

Proyecto para el aula

1. Investigar sobre los laberintos, su forma, sus reglas y la manera de encontrar una salida. Imprimir laberintos de papel y jugar a recorrerlos con un lápiz. Inventar sus propios laberintos, cada vez más complejos.
2. Diseñar en el piso del aula un laberinto con una entrada, un centro y diferentes caminos sin salida. Armar el laberinto con las mesas del aula; de ser posible, incluir cartulinas o cortinas que impidan la vista.
3. Un alumno disfrazado de Iván Dragó invitará a los concurrentes a la muestra a ingresar en el laberinto. En cada encrucijada habrá un alumno disfrazado de un personaje del libro que se presentará y le hará al participante una adivinanza o prueba. Si la contesta bien, le indicará el camino correcto; si la responde mal, deberá seguir el incorrecto. Ganará el participante que llegue a la salida y perderá aquel que termine en el centro del laberinto, donde lo estará esperando Elio Beltrán.



Ventana a lo fantástico

Los mitos, las leyendas y las historias transmitidas oralmente abundan en elementos fantásticos y maravillosos. Desde *Las mil y una noches* en adelante, la historia de la literatura se ha visto poblada de seres con poderes sobrenaturales y de metamorfosis de todo tipo.

En *El juego del laberinto*, Pablo De Santis abreva en ambas tradiciones temáticas: las personas, los objetos y los espacios son susceptibles de ser transformados por culpa de las fuerzas malignas de Madame Aracné y Elio Beltrán. Entre las muchas metamorfosis que abundan en la novela se encuentran la ciudad de Zyl, que se cubre en apenas dos días de maleza, follaje y lianas; la manzana envenenada, que le impide salir a Iván del radio del laberinto; una telaraña, que al tocarla se convierte en astillas; y la señora Palanti, transformada en estatua.



Trasnoche

Género: Cuento
ISBN: 978-950-46-3737-0
216 págs.

Un millonario que lo colecciona todo, una isla misteriosa en un pueblo lejano, un alumno que no se equivoca nunca, un mago que hace trucos de muerte una y otra vez, un compañero de curso obsesionado con Grace Kelly. En todos estos cuentos, lo extraño, lo misterioso, irrumpe de pronto en la realidad. El lector, sobresaltado, se pregunta qué es la realidad y cómo explicar lo que no debería ocurrir. Una puerta a lo que habita en la zona oscura de lo cotidiano se abrirá por siempre gracias a una serie de personajes estrafalarios y de anécdotas donde la magia, la fantasía, el amor y el miedo se entremezclan.



Objetivos

- Valorar la palabra como constructora de mundos y personajes imaginarios.
- Escribir colectivamente un texto teatral y ponerlo en escena.
- Elaborar un discurso argumentativo en el marco de un debate respetuoso con los compañeros.

Actividades de lectura

- Antes de empezar, leer el índice del libro. Elegir el título de un cuento y escribir un posible argumento del mismo. Compartir entre todos lo escrito.
- Después de leer el cuento elegido, comparar el argumento con la hipótesis que escribieron. Explicar la relación entre el título y el cuento.
- Luego de la lectura de todo el libro, hacer tres listas: una con los cuentos realistas, otra con los fantásticos y una tercera con los de terror. Argumentar la elección y comparar con los compañeros.

Proyecto para el aula

1. Organizar grupos de tres o cuatro alumnos y pedirle a cada grupo que elija un cuento. Por su estructura, recomendamos trabajar los siguientes: “El truco de la ballesta”, “El estuche del violín”, “El caballo de porcelana”, “El alumno nuevo”, “Clase 63”, “El libro maldito”. Leer en profundidad el texto.
2. Hacer una lista exhaustiva de la descripción de los personajes y comentar en el grupo cómo los imaginan, qué vestimentas usan y cómo son sus rasgos físicos. Escribir los diálogos por separado y leerlos buscando las voces apropiadas a cada personaje.
3. Redactar un resumen del argumento y la secuencia temporal de las acciones. A partir de allí, decidir si será necesario un narrador en *off*.
4. Reescribir el cuento de acuerdo al género teatral, respetando los diálogos y las didascalias. Armar la escenografía, y grabar los sonidos y ruidos necesarios para representar la obra. Ensayar las obras y hacer las correcciones que fueran necesarias. Representarlas durante la muestra, en el escenario principal.

Redacción: Carola Martínez



Ventana a lo fantástico

El fantástico moderno se encuentra atravesado por la preocupación acerca de los problemas de visión y visibilidad. De manera de revertir lo conocido en desconocido, lo natural en extraordinario, se introducen con frecuencia espejos, cristales, reflejos, retratos, ojos con miopía. Estos elementos deforman el sentido de lo “real”, de la percepción “normal” que permitiría comprender lo que se observa y, así, controlar la situación.

En *Trasnoche*, casi todos los cuentos presentan distorsiones que provocan la confusión de los protagonistas. Sucesos que ocurren a oscuras, un rompecabezas que es un espejo monstruoso o un sultán que pierde un ojo en la batalla y lo reemplaza por uno de cristal son algunos de los elementos que habitan el mundo imaginario de De Santis.