

Universos raros y espeluznantes en la era digital: un análisis de los *fantasmas* de la actualidad en tres narraciones hispanoamericanas contemporáneas

Pedro TRUJILLO
Università di Padova

Resumen

Esta investigación pretende indagar tres obras latinoamericanas ultra-contemporáneas y su relación con las categorías *weird* y *erie*, acuñadas por Mark Fisher. En *Videofilia (y otros síndromes virales)* (2015), *Nefando* (2016) y *Kentukis* (2018), el tema de la red virtual aparece constantemente enlazado con elementos típicos de la ficción especulativa: lo digital se traduce en lo insólito, desnaturalizando la lectura que los personajes tienen de sus respectivos universos. Esas crisis hermenéuticas son las responsables del emerger de un orden genérico que se queda a medio camino entre lo meramente mimético y lo fantástico más puro.

Palabras clave: *Videofilia*, *Nefando*, *Kentukis*, raro, espeluznante.

Abstract

This research aims to investigate three ultra-contemporary Latin American narratives and their relation with the categories of the weird and the eerie, coined by Mark Fisher. In *Videophilia (and other viral syndromes)* (2015), *Nefando* (2016) and *Kentukis* (2018), the web topic appears to be constantly linked with typical elements of speculative fiction: digital devices become the source for the unusual, distorting the perception of the main characters on their respective universes. Those hermeneutical crises provoke a generic order which lingers halfway between the mere mimesis of the real and the properly fantastic.

Keywords: *Videophilia*, *Nefando*, *Kentukis*, weird, eerie.

Los advenimientos tecnológicos de la era digital han comportado, sin duda, no pocos cambios en el modo de relacionarse en, y con, el mundo. En nuestros días, la red de internet puede interpretarse como un ‘portal extraño’¹ hacia cualquier tipo de información e interacción. Así, en la vida cotidiana se registran consecuencias problemáticas debidas al continuo progresar del fenómeno digital, el cual parece (cada vez con más intensidad) poder abarcarlo todo. Con este enfoque, y apelando a las artes

¹ ‘Portal’ es también en el lenguaje informático en español el nombre que se le da a las páginas web.

desde su estrecha relación con la sociedad que habitan, se señala que han aparecido, en un contexto global, obras que cuestionan los avatares resultantes de la digitalización del mundo. Surge entonces, un corpus de narrativas hispanoamericanas que establecen un diálogo movedido con el ‘mundo virtual’, evidenciando, entre otras cosas, los nuevos *espectros* que habitarían ese fenómeno informático. Estos desdibujarían el constructo ontológico ya problemático de lo real, renovando, al mismo tiempo, rasgos significativos de la ficción especulativa.

Este análisis toma en consideración las siguientes obras: *Videofilia y otros síndromes virales* (2015) de Juan Molero, *Nefando* (2016) de Mónica Ojeda y *Kentukis* (2018) de Samanta Schweblin. En estas narraciones nos interesa analizar cómo se trabaja el tema del contacto *extraño* (y, a la par, ‘extrañador’) entre el dominio digital y el mundo, pues lo consideramos una característica endémica de nuestra era. Sobre todo, proponemos que, en estas obras, los *prodigios* y *fantasmas* heredados de la literatura más visionaria han sido re-configurados y representados en relación con la tecnología informática. Aquí, la red extraña de internet desnaturalizaría la percepción que los personajes tienen de su universo, pervirtiendo sin cesar su estatus epistemológico.

También, se considera que los elementos de lo *raro* y lo *espeluznante* son dispositivos beneficiosos para este análisis, pues acogerían mejor un corpus narrativo híbrido que está relacionado con el circuito de lo insólito: “los ejemplos culturales más destacados de lo raro y lo espeluznante se encuentran en las fronteras de géneros como el terror y la ciencia-ficción, y las asociaciones que evocan estos géneros han empañado la especificidad de lo raro y lo espeluznante” (Fisher, 2018: 9). Estas categorías brotan de la obra *The weird and the Eerie* de Mark Fisher, donde el escritor británico registra tendencias narrativas contemporáneas que renovarían consecuentemente los viejos estándares con los cuales la crítica está acostumbrada a pensar la literatura fantástica. Se trata de una clasificación *abierto* y ajena a ciertos fetiches del fantástico tradicional como lo evidentemente ‘sobrenatural’²: los elementos *weird* y *erie* podrían darse incluso en las narraciones más fieles a la mimesis. Por un lado, la categoría de lo *raro* no sólo cuestiona la naturaleza de un fenómeno dado en el plano de la narración, sino que, especialmente, cuestiona la percepción del sujeto que presencia ese fenómeno, además de su construcción cultural, su lucidez cognitiva, etc. Así pues, lo *raro*

Conlleva la sensación de algo erróneo: una entidad rara o un objeto que es tan extraño que nos hace sentir que no debería existir, o que, al menos, no debería existir aquí. Pues si tal entidad u objeto está aquí, las categorías que hasta ahora nos han servido para dar sentido al mundo dejan de ser válidas. Al fin y al cabo, no es que lo raro sea erróneo, sino que nuestras concepciones deben de ser inadecuadas. (Fisher, 2018: 19)

Las visiones *raras* no parecerían ser fruto de pliegues o fallas en el universo tangible, sino de nuestra escasa, demasiado humana³ concepción del mundo. Por otro

² Tomamos como punto de referencia la significativa obra de Todorov (1982).

³ Aquí sugerimos una pequeña referencia a Nietzsche, quien a su vez atribuye varios de los límites de la visión que el hombre tiene del mundo a la influencia que su propia cultura (de occidente) ejerce sobre su percepción de las cosas.

lado, la categoría de lo *espeluznante* tiene más que ver con las huellas manifiestas de una existencia desconocida, cuyo orden gnoseológico escaparía de cualquier explicación metafísica y/o cultural:

hallamos lo espeluznante [...] en paisajes parcialmente desprovistos de lo humano. ¿Qué tuvo que suceder para causar aquellas ruinas, aquella desaparición? ¿Qué tipo de entidad tuvo que ver con ello? ¿Qué clase de cosa fue la que emitió un grito tan espeluznante? [...] lo espeluznante está ligado, fundamentalmente, a la naturaleza de lo que provocó la acción. ¿Qué clase de agente ha actuado? ¿Acaso existe? Estas cuestiones pueden plantearse a nivel psicoanalítico (si no somos lo que creemos ser, ¿qué somos en realidad?). (13)

Nos ha parecido interesante resaltar algunas ficciones que relacionan varios de los patrones de la literatura especulativa con la tecnología digital. En específico, nos concentraremos en analizar el entramado de lo *weird* a partir de un corpus emergido de la literatura hispanoamericana contemporánea, la cual posee una significativa tradición de narraciones fantásticas⁴. Sostenemos que en las obras en cuestión la web aparece como elemento extraño capaz de *enrarecer* los personajes y sus vivencias, sus sensaciones y sus entornos.

1. ÉRASE UNA VEZ, UNA EXTRAÑA RED Y HABÍA NARRACIONES QUE HABLABAN DE ELLA

La interconexión⁵ *extraña* entre los individuos a manos de internet es un tema constante en *Kentukis*, *Videofilia*⁶ y *Nefando*, ya sea que esa interconexión se dé a través de computadoras, videojuegos *online* o modernas mascotas mecánicas. Aquí, las interacciones sociales se desnaturalizan, teniendo esto que ver con la web⁷. Así pues, siendo capaz de ejercer cambios en la interacción social, la red de internet ejerce, en consecuencia, cambios en casi todos los aspectos de la vida, del mismo modo que otros sistemas mediáticos emergidos a lo largo del tiempo (McLuhan, 1964: 68). En este cuadro, la digitalización frenética del mundo sería un vehículo de desorden psicosociológico, epistemológico y ontológico: una simple conexión a internet podría transformar situaciones cotidianas en situaciones poco convencionales y viceversa. De acuerdo con esto, en las obras mencionadas cualquier elemento que esté en relación con lo digital se expresa acompañado de adjetivos que sugieren lo inusual⁸:

⁴ Hablamos no solamente de la narración escrita y en lengua española, sino también de una tradición prehispánica alimentada de seres mitológicos, criaturas grotescas, fantasmas, etcétera, ya bastante estudiada por la crítica.

⁵ En nuestras obras, las categorías semánticas de ‘interconexión’ e ‘interrelación’ se confunden frecuentemente, evidenciando uno de sus temas principales: el extrañamiento que sufren las interacciones sociales en esta era.

⁶ Por comodidad discursiva, solo en el caso de esta obra, se hablará de *Videofilia*, en lugar de *Videofilia (y otros síndromes virales)* que es el título completo del filme.

⁷ Se tiene que acotar que en *Kentukis*, la presencia de la web está solapada por la narración sin que esto tenga que interferir con nuestra investigación. En la novela, mascotas y amos interactúan conectándose entre sí a través de una red invisible, declinación narrativa de la red de internet.

⁸ Hemos resaltado adjetivos cuales ‘extraño’, ‘raro’ o ‘fantástico’, los cuales resumirían el estatus de las obras.

Todos los problemas sociales de nuestro mundo existen en la red: el robo, la pederastia, la pornografía, el crimen organizado, el narcotráfico, el sicariato... La única diferencia es que en el ciber mundo todos nos atrevemos, al menos una vez, a ser criminales o moralmente incorrectos, pero incluso cuando lo hacemos sentimos vergüenza, como si fuéramos incapaces de pensar fuera del formato de origen. El ser humano ha creado este **fantástico** espacio de libertad y ha hecho de él un calco del sistema mundo. Es como si no fuéramos lo suficientemente creativos como para hacer una nueva moral que funcione en la red o nuevas representaciones de nosotros mismos que reten a las de siempre. (Ojeda, 2016: 70)

– Mi hermano tiene uno –dijo– y yo ahorro para el mío, son **fantásticos**. Esa palabra usó, **‘fantásticos’**. (Schweblin, 2019: 24)

Ya había visto algún que otro kentuki en Umbertide, en el colegio de Luca y en la caja de pagos de la municipalidad, pero por primera vez se dio cuenta de que, para alguien que no supiera que dentro de ese aparato había otro ser humano, la gente con kentukis podría parecer muy **rara**, más loca incluso que los que hablaban con las mascotas y las plantas. (Schweblin, 2019: 92)

Hola, *Youtube*, ¿qué honda? Algunos de ustedes han visto mis vídeos anteriores sobre como alguien ha estado haciendo experimentos en mí con tecnología militar desde que era una bebé. [...] Tuve una visión muy inusual anoche, creo que en realidad se trataba de ángeles. Ellos se comunican conmigo mostrándome cosas. Me han mostrado eventos que van a suceder en el futuro y esto no pasa cuando duermo sino cuando estoy despierta. Como sea... cosa **rara**, ¿no? (Molero, 2015)

Me gusta dormir, soñar. Sueño un culo. Sueño todas las noches. Mientras más veces despierte antes de levantarme mejor, porque mis sueños cambian y se enredan y se transforman. Tal vez por eso me gusta el internet, es igual de **extraño**. (Molero, 2015)⁹

En *Kentukis* (2019) de Samanta Schweblin se propone un mundo que posee una tecnología *nueva* basada en la interacción social. En la novela, las personas *interactúan* con desconocidos totales a través de muñecos mecánicos interconectados llamados ‘kentukis’. Se trata de: “un cruce entre un peluche articulado y un teléfono. Tienen una cámara, un pequeño parlante y una batería que dura entre uno o dos días dependiendo del uso. Es un concepto viejo con tecnología que también suena vieja. Y así y todo, el cruce es ingenioso” (26). Además: “cuestan 279 dólares. [...] Hay topos, conejos, cuervos, pandas, dragones y lechuzas. Pero no hay dos iguales, cambian los colores y las texturas, algunos están caracterizados” (23)¹⁰. Los personajes, entonces, eligen entre adoptar uno de los dos roles preestablecidos: *ser* una ‘mascota’, o sea ser un kentuki, o *ser* un ‘amo’, es decir poseer un kentuki. *Tener* un kentuki significa otorgarle la posibilidad a un desconocido de observar y escuchar los eventos que acontecen en la vida diaria. En cambio, *encarnar* un kentuki da la posibilidad (voyeurística) de indagar las vidas de personas que jamás en la vida se conocerían en el plano de la realidad. Así pues, se nos relata las distintas experiencias por las cuales pasan la diversidad de personajes (en países distintos) que habitan un mundo en donde tener o ser un kentuki es cada vez más necesario e innecesario al mismo tiempo.

⁹ Nos hemos dedicado a transcribir literalmente diálogos y monólogos como citas directas del filme.

¹⁰ En la narración, las citas están conjugadas al pretérito imperfecto y al pretérito indefinido en lugar del presente del indicativo que aquí mostramos por coherencia textual.

Por otro lado, en *Videofilia* (2015) de Juan Molero, se retratan principio y fin de la relación entre Luz, chica apenas graduada de la escuela, y Junior, joven con ambiciones económicas que lo llevan a *dirigir* videos porno amateur para ganarse la vida. Ambos se *conocen* a través de internet sosteniendo relaciones sexuales *ultramodernas*¹¹ y enseguida, deciden conocerse en la realidad. Luego de un par de encuentros *naturales* con su amante, Junior planifica, y eventualmente dirige, un vídeo porno amateur con Luz como actriz protagonista. Cuando el joven se siente traicionado por su pareja, vende el vídeo a un comerciante de películas porno de la Av. Arenales¹². La venganza de Luz resulta en un plan macabro para inculpar a Junior de su propio feminicidio. La joven entonces desaparece repentinamente, mientras que la *snuff-movie* fabricada por los protagonistas circula por la red y es, consecuentemente utilizada por las autoridades para culpar a Junior de homicidio. En la película, los efectos a propósito rudimentarios (como los simples pixeleos)¹³ más la aparición constante de elementos provenientes de la cultura de masa *extrañamente* sobrepuestos contribuyen a retratar una metrópolis latinoamericana tendente a la distopía y que es una protagonista más del universo del relato dado continuamente a la fragmentación y el delirio.

Por último, *Nefando* (2016), de Mónica Ojeda, gira en torno a un juego en línea que lleva el mismo nombre. La autora nos deja una pequeña descripción del juego en la portada del libro que otorgamos aquí para facilitar la lectura:

Nefando. Viaje a las entrañas de una habitación, fue un videojuego en línea poco conocido y pronto eliminado de la red a causa de su polémico contenido sensible. Las experiencias de sus jugadores son, ahora, el centro de los debates *gamers* en los foros más profundos de la *deep web*, pero sus usuarios no parecen ponerse de acuerdo: ¿era un juego de horror para *frikis*, una puesta en escena inmoral o un ejercicio poético? ¿Son tan hondas y retorcidas como parecen las entrañas de esa habitación?

*Nefando*¹⁴, en efecto, resulta ser el eje narrativo del que surgen las demás narraciones en la novela. En ella, una escritora emergente de novelas pornográficas, un estudiante homosexual obsesionado con la auto-castración y un *hacker* informático son entrevistados por la prensa española con la finalidad de descubrir las suertes de los hermanos Terán, los inventores del juego. Estos habrían cometido varios crímenes, entre los cuales resalta el de colocar en la plataforma de *Nefando* videos pedo-

¹¹ Se trata del *cibersex*, una tendencia subterránea que absorbe a una parte de los nativos digitales adolescentes.

¹² Aquí cabe resaltar uno de los temas que se abordan también en *Nefando*, el de la relación *extraña* que en América del Sur poseen ilegalidad y cultura. En los países tercermundistas existen lugares de vital importancia para la importación de la cultura cinematográfica en los que se vende contenido audiovisual ilegalmente. En Lima hay dos principales centros de difusión de *dvds* de ilegales: Polvos Azules y el centro comercial de la Av. Arenales.

¹³ En jerga gráfica-digital se trata de un efecto visual en el cual se pueden individuar los pixeles de una imagen digital, porque resultan ser de mayor tamaño que aquel del formato que la imagen pueda resistir.

¹⁴ Desde ahora, cuando se hable del juego dentro de la narración se utilizarán los caracteres simples, mientras que cuando se hable de la obra de Mónica Ojeda, se utilizarán los caracteres en cursiva.

pornográficos en donde ellos mismos son los protagonistas de abusos sexuales perpetrados por sus propios padres durante la niñez.

2. Y, ENTONCES, COMPRENDIMOS QUE ESA EXTRAÑA RED POSEE UN GRAN ALCANCE

En las obras reseñadas lo inusual va apareciendo conforme a los movimientos vertiginosos de la tecnología informática. En los relatos, la irrupción de *fantasmas* digitales trastornaría sus estatus narrativos, acercándolos a lo fantástico, y, resultando en una hibridación reveladora que, según este estudio, tiene que ver con los postulados de Mark Fisher. Sostenemos aquí que la web se comporta con las modalidades tanto de lo *raro* como de lo *espeluznante*¹⁵. Por un lado, la red sería *espeluznante* en cuánto monstruo inconmensurable e invisible que se mueve constantemente y cuyos movimientos son capaces de cambiarles las suertes a los protagonistas de las obras y a los mundos que ellos habitan. Por el otro, la red sería *rara*, pues cuando los personajes *se colocan* en los cauces del extenso ‘río digital’, se posicionan literalmente *entre* dos mundos, siendo así la noción del ‘entre’ la más adecuada para interpretar las nuevas ficciones visionarias a partir de los elementos escalofriantes de Fisher.

Primero, se debe subrayar que la extensa red de información a la que nos referimos habita en una virtualidad accesible a través de objetos electrónicos que, gracias a la tecnología informática, hacen parte hoy de la cotidianidad. Así, interpretamos la web como un mundo otro inmaterial que ha sido inventado por el hombre y al cual se puede *acceder* solo parcialmente. Aquí, también la acción es limitada, pues no se puede controlar todo lo que en la virtualidad acontece. En este cuadro, podría causar una sensación extraña dar cuenta de la libertad de acción que poseen las entidades que habitan ese mundo. Verbigracia, algunos de los denominados ‘virus informáticos’ tienen la capacidad de reproducirse y mejorarse autónomamente, esto es, prescindiendo del hombre. La existencia de fenómenos similares en el plano de la narración evidenciaría el interés de los autores sobre el tema del digital y al mismo tiempo señalaría la rareza que subsiste en lo cotidiano de nuestra era. En las obras, los varios programas, plataformas, formatos, entre otros, que habitan en la web tienen a su vez una bastante amplia capacidad de acción. En la obra de Mónica Ojeda se nos dice sobre el juego en línea:

Varias veces pensé: si desaparezco esto seguirá sin mí. Me sentía prescindible en el juego. Tenía una sensación de vela apagada, de inutilidad total. No vayas a creer que estoy loco, pero era como si el juego te jugara y no al revés [...]. Quizás los que jugaban, igual que yo, igual que Kiki, lo hacían porque descubrían la nada incrustada entre sus cejas y ya no podían hacer otra cosa que aceptarla y hundirse en el hoyo de la pantalla. (97)

De acuerdo con esto, en cierta medida los usuarios de Nefando le temen al juego como si de un *monstruo* se tratara. Se asiste así al encuentro entre un usuario y una suerte de fantasma informático, cuyo designio parece ser el de reclamar una dignidad propia

¹⁵ A lo largo de este estudio se utilizarán también sus correlativos en inglés: *weird* y *eerie*.

fuera de los límites del antropocentrismo. Este hecho acentúa el carácter *espeluznante* de la web, pues evidencia la existencia, en su interior, de fenómenos que acontecen y que son incognoscibles para el hombre. Análogamente, Fisher propone una humanidad *eerie*: “nosotros mismos nos convertimos en un caso ejemplar de lo espeluznante: hay algo que actúa en nosotros (el inconsciente, la pulsión de muerte), pero no es lo que esperábamos, ni está donde esperábamos” (104). Del mismo modo, en *Videofilia* los espectros informáticos, literalmente, se escapan del control humano. En el filme, un ente ignoto proveniente del dominio digital comparte información con la protagonista sin manipulación por parte de los usuarios y valiéndose de instrumentos poco convencionales. En la escena se asiste a la posesión de un *Furby*¹⁶ por un demonio informático. Mágicamente el juguete, cuya configuración no posee la capacidad de proyectar imágenes ni mucho menos tiene acceso a internet, le muestra a Luz su vídeo pornográfico ahora viralizado. En un juego metanarrativo en el que se muestran dos Luz (una desnuda manteniendo relaciones sexuales y la otra llena de vergüenza al enterarse de la propagación de su intimidad), el fantasma persuade a la muchacha de la gravedad del asunto: “¡Ven más cerca, Luz! Quiero mostrarte algo ... Aquí está. Aquí estás. Eres mía, tu cuerpo me pertenece, tu cuerpo es mío ahora”. Se concretiza entonces en el universo material un monstruo de la virtualidad, explicitando el poder que la red tendría sobre el estatuto de lo real.

No se debe pensar por esto que los espectros digitales posean una intencionalidad a la hora de manifestarse como los fantasmas del fantástico tradicional. En realidad, esos parecen carecer de motivación alguna: sus movimientos resultan espontáneos como los de la naturaleza. El estudioso británico ve en esta ausencia de finalidad otro síntoma de lo *espeluznante*. Por ejemplo, de los ríos nos dice que son *eerie* pues: “pueden tener la capacidad de actuar -provocan cambios - pero no les importa lo que hacen, no tienen ningún tipo de actitud hacia el mundo” (103). En efecto, no hay razón alguna por la cual los ríos cibernéticos del mundo virtual hayan llevado las ‘huellas’ del vídeo porno de Luz hacia su propio hogar; del mismo modo, no hay un designio específico que oriente la interconexión de un kentuki con su amo: “la primera vez que el ‘amo’ de un kentuki ponía a cargar su dispositivo debía tener ‘paciencia de Amo’: había que esperar a que el kentuki se conectara a los servidores centrales y a que este se linkeara con otro usuario, alguien en alguna otra parte del mundo que deseara ‘ser’ kentuki” (Schweblin, 2018: 25). Así pues, la mascota no elige al amo ni el amo a la mascota: la conexión es aleatoria. En la novela no se escogen a las personas con las que se establece una interrelación, sino los roles que ellas quieran adquirir: la web conecta sin *agencialidad* explícita, como indiferente ante cualquier intención¹⁷:

¹⁶ Los *Furby* son peluches electrónicos muy populares durante la década de los 90 y por ello, arraigados al imaginario colectivo de los nativos digitales. Estos tenían la capacidad de responder a preguntas estandarizadas. Veo en ellos, un modelo bastante rudimentario de los kentukis de Samanta Schweblin.

¹⁷ Hay una excepción. En uno de los relatos de *Kentukis*, el protagonista, Grigor, se dedica a orientar la interconexión entre amos y peluches electrónicos a cambio de dinero.

La ausencia misma de un agente intencional genera una sensación espeluznante (¿cómo puede ser que no haya nada?). El término “indiferente” puede no ser adecuado a fin de cuentas, pues sugiere una capacidad intencional que no se está empleando. La naturaleza muda, podría decirse, ni tan siquiera es indiferente: carece hasta de la capacidad de ser indiferente. Incluso en este caso, sería como una capacidad de actuación de nivel cero, si la definimos, simplemente, como la capacidad de hacer que algo suceda. (Fisher, 2018: 146)

Parece, entonces, que las obras quieren indicarnos la existencia de una web extraña poseedora de los síntomas de lo *espeluznante* y muy parecida por sus prerrogativas a las demás ‘fuerzas que rigen el mundo’ tales como el ‘destino’ y el ‘capital’, según el crítico inglés¹⁸. La red, pues, se mueve indefinidamente y ejerce influencia en todos los campos de la sociedad sin poseer un cuerpo material que la represente:

Teniendo en cuenta que lo espeluznante es un aspecto clave en el problema de quién o qué realiza la acción, está muy relacionado con las fuerzas que rigen el mundo y nuestras propias vidas. Debería quedar especialmente claro a aquellos que vivimos en un mundo capitalista globalmente interconectado que tales fuerzas no son del todo accesibles a nuestra aprehensión sensorial. Una fuerza como el capital no existe en ningún tipo de sentido sustancial, pero es capaz de provocar efectos de cualquier tipo. (Fisher, 2018: 78)

De acuerdo con esto, la web sería uno de los elementos más *espeluznantes* del mundo contemporáneo. Esta no existiría de modo sustancial, sin embargo habitaría intersticios metafísicos invisibles desde los que emergen varios de los efectos que van a calar en la realidad fenoménica. Fiel a este credo, el acercamiento de nuestros protagonistas al mundo de la informática se puede ver como un intento por mover las piezas que se ponen en juego en el plano de lo real. En este sentido, El Cuco Martínez en *Nefando* ejerce una profesión/afición que consiste en conseguir resultados materiales en el mundo tangible a partir de las herramientas de la virtualidad:

Programar, ser un scener, le había enseñado a manipular las constantes a su antojo y a aplicar la creatividad sobre instrumentos precarios. Por eso podía hacer, sin mayores dilaciones, quinientos euros en un día y una intro de primera en el reducido espacio de 64kb. El mundo de la demoscene había nacido en manos de ladrones como él, gente clasificada bajo la etiqueta de piratas cibernéticos, pero que estaban muy lejos de ser criminales y, en cambio, muy cerca de ser revolucionarios. La ética del hacker respondía a un par de valores básicos: la creatividad y la libertad. (41)

También en *Videofilia* se expone el poder de internet de provocar efectos en la realidad cuando se da como único indicio del asesinato de Luz una *snuff-movie* fabricada por los protagonistas y viralizada en la red. Esta representación, muy lejos de relatar una violencia perpetrada, es un juego entre dos jóvenes amantes; sin embargo, la

¹⁸ Fisher nos dice que “El concepto del destino es raro en tanto que implica formas enrevesadas de tiempo y causalidad que son ajenas a la percepción corriente, pero también espeluznante en tanto que plantea preguntas sobre el sujeto de la acción: ¿quién o qué es la entidad que ha tejido el destino?” (Fisher, 2018: 14-15). Y también que “El capital es, en todos los niveles una entidad espeluznante: a pesar de surgir de la nada, el capital ejerce más influencia que cualquier entidad supuestamente sustancial” (13).

propagación del contenido a través de internet provoca una persecución por feminicidio. En definitiva, en nuestras narraciones es la virtualidad aquella entidad que transforma los mundos de los personajes constantemente. En *Kentukis*, por ejemplo, los fantasmas de la virtualidad entran, literalmente, en el plano de lo real exasperando la constitución lógica de ese universo. Cuando los muñecos electrónicos se establecen en la cotidianidad, la gente que habita ese universo confunde deliberadamente ficción con realidad, mascotas con seres humanos, muerte con vida. Llegando hacia el final de la obra, la escritora argentina nos muestra una sociedad *distópica*, en donde el elemento de lo ‘familiar’ se ha deconstruido hasta perder cualquier significado:

Cerca, en la zona de Unta Brujas, una madre con dos hijos desconsolados había cavado en una esquina arbolada [...] una suerte de tumba donde habían velado dos kentukis panda. Unos días después, más tumbas aparecieron alrededor de la primera. [...] Un sociólogo rockstar de la televisión llamó a un entierro masivo en cada estado de México la noche del día de los Muertos. Su hermano [...] había terminado su recital con una contrapropuesta inquietante, gritando al micrófono: “¡No entierren a los muertos, entierren a los vivos!”. (187-188)

De acuerdo con lo descrito, el mundo digital entra al mundo real cambiando las suertes de sus habitantes: por esto resultaría *verie*. Además, se tiene que subrayar que, en los relatos, los efectos que pueda causar la red en el plano de lo real parecen no poseer ninguna etiqueta moral fija. Por ejemplo, en *Kentukis* Grigor y su colega ayudan a las autoridades a rescatar, desde Croacia, a una niña secuestrada en una zona fronteriza de Brasil gracias a la aleatoriedad de las conexiones de los kentukis; en *Videofilia*, es la revolución de internet lo que le da la posibilidad a Junior de intentar escalar las pependencias del difícil plano socio-económico limeño a través de la venta de vídeos porno; en *Nefando*, muchos de los personajes se sirven de la red para denunciar públicamente hechos siniestros que la sociedad civil oculta en la *deep web*. Los desenlaces de las narraciones, sin embargo, evidencian el duro fracaso de los protagonistas sugiriendo acaso un juicio negativo con respecto a las interrelaciones dadas a través de internet.

En segundo lugar, sostenemos que la red es también *rara*, pues guarda una estrecha relación con el elemento (ya convencional en la literatura especulativa) del ‘portal’. En nuestras obras, los ordenadores, o cualquier otro tipo de aparato conectado a la red, cumplen el rol de un portal mágico, siendo capaces de *llevar* a las personas hacia otras realidades. El uso de ciertos objetos como si fueran portales con entradas hacia otros universos es muy parecido al del cine de David Lynch¹⁹. En los filmes del director norteamericano no son los ordenadores, sino las cortinas, los agujeros, entre otros, los elementos que pueden *transportar* de forma extraña a los protagonistas. No obstante, estos portales no llevan, objetivamente, a los personajes hacia otras dimensiones. Como en la obra de Lynch, en estas obras los portales que se colocan en el mundo real no transportan completamente a los usuarios hacia otros dominios, sino que los suspenden en un punto intermedio en el cual su entendimiento pretende alejarse de su constitución

¹⁹ En su estudio, Fisher dialoga también con la obra de Lynch resaltando el uso de *portales raros* en ella.

corpórea repetidamente. Se puede notar entonces que, en comparación con otros portales más resolutivos de la literatura especulativa popular, los que pone en juego este estudio no llevan hacia ningún mundo otro. En cambio, estos portales colocan a los personajes en una especie de limbo *multidimensional* desde el cual serían capaces de percibir más ampliamente los misterios que esconden sus propios universos. El tema del portal es importante para la categoría de lo *weird*, pues expone un cruce entre dos espacios. El portal es, pues, un *no lugar*, un espacio que no le rinde cuentas a ninguno de los mundos en los cuales se establece y que no se rige por ninguna de sus leyes, visto su carácter singular. Además, expone a los protagonistas a *posibilidades otras* de concepción del universo, que desnaturalizarían cualquiera de sus pre-conceptos. Es el carácter polivalente del portal lo que lo convierte en elemento central de la literatura extraña. Fisher nos dice que:

La centralidad de las puertas, umbrales y portales significa que la noción del entre es clave para lo raro [...]. Si la historia se desarrollara por completo al otro lado de la puerta, estaríamos en los dominios del género fantástico. Este tipo de fantasía naturaliza otros mundos, pero lo raro desnaturaliza todos los mundos al exponer su inestabilidad, su apertura exterior. (2018: 36)

Del mismo modo, nuestras narraciones se niegan a ser catalogadas bajo el dominio de lo puramente fantástico. En ellas, la virtualización del mundo no equivale a la conversión del universo de la mimesis en universo alucinante. En cambio, las obras evidencian el cortocircuito *raro* que se forma al presenciar la sobre-posición previamente *familiarizada* de ambos universos: es en el debate sin resolución entre la agonía de lo real y el espectro de lo virtual donde reside la extrañeza de estas obras. Parece entonces que Nefando cumpla el rol arquetípico de los portales, ya que es un espacio de suspensión continua, a medio camino entre un sinnúmero de elementos discordantes:

La nada ocurría todo el tiempo, repetida en *loop*, porque Nefando no estaba hecho para complacer a nadie a excepción de sus creadores. Por eso digo que no era un juego, aunque simulara serlo: porque trascendía todos los géneros conocidos y se situaba en una especie de limbo de la impostura. Además como ya te dije, Nefando iba contra la ley no escrita que dice que los juegos deben ser recreativos. Eso no se jugaba: se leía, se escarbaba, se espiaba, se temía. (96-97)

Así pues, Nefando resulta ser un *punto de acceso* híbrido, un *collage*²⁰ donde confluyen tendencias disonantes: ¿se trataría de una obra de arte, de un videojuego o de una crónica macabra? El juego funciona como metáfora de la red extraña, como resumen de la *deep web*, como portal que pulula de accesos hacia el horror, pero en el que, a nivel lúdico y a nivel objetivo, nunca ocurre nada: nunca se termina de cruzar el portal. En efecto, la naturaleza de un ordenador conectado a la web es ambivalente, pues, si bien por un lado parece transportar fuera de la realidad a los usuarios, por el otro no los puede despojar de su realidad corpórea, de su naturaleza biológica. Así, en las narraciones damos con

²⁰ También Fisher relaciona la figura del *collage* con el dispositivo de lo *weird*: “Lo raro trae al dominio de lo familiar algo que, por lo general, está más allá de esos dominios y que no se puede reconciliar con lo “doméstico” (incluso como su negación). La forma que quizás encaja mejor con lo raro es el collage, la unión de dos o más cosas que no deberían estar juntas” (2018: 12-13).

personajes que, al *navegar* por internet, contaminan la realidad de virtualidad y viceversa incesantemente sin que este hecho los pueda despojar de su propia verdad, de su constitución fenoménica y social. De todo ello resulta un individuo extraño, que coloca su existencia a medio camino entre dos distintos planos, siempre dispuesto a *desdoblarse* en pos de saciar sus deseos. Verbigracia, en *Kentukis* se puede ser mascota y persona al mismo tiempo. Como consecuencia, los usuarios tienen la posibilidad de *experimentar* lo imposible, re-significando sus estilos de vida desde la comodidad de su hogar. Aquí resulta evidente que ni siquiera en el plano de la ficción los accesos a la tecnología digital logran transportar a los individuos íntegramente hacia mundos otros, pero gracias a una serie de características intrínsecas al kentuki, la experiencia de la ‘interconexión’ resulta en algo muy parecido a una *duplicación* existencial. Así, a veces los kentukis se usan con determinados propósitos: “Había gente dispuesta a soltar una fortuna por vivir en la pobreza unas horas al día, y estaban los que pagaban por hacer turismo sin moverse de sus casas, por pasear por la India sin una sola diarrea, o conocer el invierno polar descalzos y en pijama” (61). También hay quienes utilizan esta tecnología para alucinar la ausencia de ciertos *handicap*. En la novela se habla de discapacitados innatos que a partir de la adquisición de una *identidad* kentuki simulan una verdadera aventura. Estos se transportarían al universo de sus mascotas, que es tal cual su universo, pero que les resulta *exótico*, porque los distrae de su condición inmóvil.

Como se puede apreciar, la noción del ‘entre’ es directriz en la narración de *Kentukis*, pues todos sus protagonistas *están* en dos lugares totalmente distintos, al mismo tiempo: “Y entonces la vio, la nieve. ¡Nevaba! Marvin sacudió sus pies bajo el escritorio. Sus amigos tendrían lo que tendrían, pero ninguno tenía nieve. Ninguno había tocado la nieve en su vida, y él podía verla ahora con toda claridad”²¹ (31). Luego, estos no solamente pretenderían *estar* en otro lado, sino también *ser* algo más. Todo esto resulta en una confusión metafísica exacerbada, la cual parece despojar a los personajes de su capacidad de discernimiento entre realidades y representaciones, entre lo que es familiar y lo que es extraño. En *Videofilia*, por ejemplo, como se ha dicho, los protagonistas son capaces de relacionarse *sexualmente* a partir de la red sin necesidad de tocarse, experimentando una satisfacción sexual igual o más intensa que la que otorga la posesión carnal. Junior dice alguna vez que: “los culos son para las redes, para el mundo virtual [...]. Queremos pajearnos con algo que nos hace sentirnos vivos” (Molero: 2015). Aquí, el protagonista ve en la representación de lo real el ‘poder’ de devolverle *vitalidad* a lo tangible desde el dominio virtual. En este cuadro, incluso lo que se da como por orden natural se *desfamiliariza*, necesitando de un imaginario (Žižek: 1997) digital-pornográfico que lo sostenga para volver a obtener su estatus semántico. Así pues, en el filme, incluso después de haber mantenido relaciones sexuales objetivamente, el joven no dejará de *fetichizar* la simulación de su amante en la pantalla de su ordenador. En total, muchos de

²¹ Vale la pena anotar que aquí, la escritora argentina retoma una figura latinoamericana por excelencia, volviéndola extraña. El episodio narrado es análogo al que nos muestra un pequeño José Arcadio maravillado por su contacto con el hielo en *Cien años de soledad*. Esta vez, en cambio, como se podrá notar, el niño no se encuentra *in situ* tocando la nieve, sino que está detrás de su escritorio en su hogar en el Caribe.

los protagonistas de nuestras obras abdicar voluntariamente de la realidad fáctica para colocarse en un punto medio extraño, entre dos dominios distintos, pues como sugiere el filósofo británico (Fisher, 2018: 39): “La puerta siempre ha sido un umbral que conduce más allá del principio del placer, al mundo de lo raro”.

3. FINALMENTE, LA EXTRAÑA RED ENRARECIÓ LOS UNIVERSOS CON LOS QUE COLINDABA

Como se ha sugerido con anterioridad, el punto intermedio en el que se coloca el hombre contemporáneo a partir de los dispositivos de la web, ya sea voluntaria o involuntariamente, no deja de traer consigo consecuencias. En nuestras obras, al simular una existencia doble, los personajes expandirían la concepción que tienen de sus respectivos entornos a través de un ejercicio de interrogación continua. Ya sea como testigos anónimos o como actuantes directos de las circunstancias extrañas que emergen del dominio digital, estos percibirían con más atino los cambios frenéticos dados en sus universos, deconstruyendo con esos cambios sus propios modos de *pensar* el mundo. Primero, la red obliga a sus usuarios a ejercer un esfuerzo cognitivo frecuente, induciéndolos a normalizar todo lo que parece extraño una y otra vez. Después, al asimilarse lo incierto a lo cotidiano (de forma ambigua) repetida y rápidamente, conceptos tales como los de lo ‘normal’ o lo ‘familiar’ se desdibujan hasta perder sus respectivos significados²². Esta ambivalencia del universo que habitan los protagonistas los obliga a vivir en el ‘no dominio’ de lo *weird*, en donde conviven con la red de internet, un filtro ambivalente que, deformando la realidad, la podría dilucidar al mismo tiempo.

En nuestras obras, los protagonistas, en el intento de sobrevivir en un mundo que se muestra ante ellos cada vez más paranoico, tratan de sobrellevar situaciones *extrañas* poniéndolas en diálogo con situaciones *normales*, acaso sin darse cuenta de que allí las categorías de lo ‘extraño’ y de lo ‘normal’ se desdibujan *ad infinitum*. Ellos son capaces de convivir con lo ajeno integrándolo en el constructo ya problemático de lo propio, queriendo encuadrar en etiquetas familiares lo incomprensible. Se trata del intento falaz de remendar la carencia de significado de un universo en el que la tecnología digital ha vuelto ‘ambiguamente familiar’ lo extraño. Por ejemplo, el personaje de Alina, en *Kentukis*, durante la compra de uno de esos peluches electrónicos, llega a comparar, en un acto de normalización imprevisto, el dato biológico con el dato digital: “Aunque al final, si una no elige a los padres, ni a los hermanos, ni a las mascotas, ¿por qué entonces tendría la libertad de elegir de qué lado de un kentuki estar?” (108). También el Cuco Martínez y los hermanos Terán en *Nefando* ejercen tal movimiento. Ellos, sin embargo, le dan una vuelta más a la tuerca, convenciéndose de que lo único que vale la pena en la realidad es lo que se dé a partir de la virtualidad; mientras Alina normaliza lo virtual, ellos creen en el *ideal* de *virtualizar* lo real:

²² Aquí podríamos apoyarnos en Bauman y su información líquida (2000) y/o en Lyotard y su deconstrucción de las metanarraciones (1979).

Para el Cuco, la programación era el arma por antonomasia de la desobediencia civil. Gracias a ella se podían hacer cosas importantes desde una silla, cosas reales, no como en la literatura, decían los hermanos Terán. La poesía puede plantearse problemas, pero no soluciones, le aseguró Irene acostada sobre la cama de su habitación. La escritura en lenguaje C, en cambio, exigía resultados, pensó; era el lenguaje de la acción. (43)

El nativo digital convive con lo *raro*, no se impresiona ante los tan repentinos y repetitivos cambios en la sociedad, sino que los asimila y trata de aprovecharlos. Así, a pesar de reconocer y experimentar, de primera mano, los fantasmas de la virtualidad, se los trata con el estoicismo (ahora cliché) de la ironía postmoderna. Por ejemplo, en *Videofilia*, cuando Luz se encuentra, literalmente, con Junior, quien hasta poco antes para ella no era nada más que un fenómeno incorpóreo que navegaba por la red para la satisfacción de su imaginario erótico se expresa: “Todas las madrugadas nos quedamos hasta las cuatro de la mañana, de pronto, verlo en persona. Anoche vi su pinga en mi computadora y de pronto está ahí, caminando hacia mí: es *raro*” (Molero, 2015). Aquí, la joven reconoce la extrañeza de la materialización del ‘fenómeno’, sin ejercer ningún trastorno ontológico particular, sin darse cuenta acaso de que la *aparición* objetiva de Junior es más natural que su *representación* virtual. En este palimpsesto genérico parece ya no haber ningún espacio de realidad pura o de pura ficción desde el cual interrogarse sobre el valor del propio universo. Ahora que nuestro entorno oscila indebidamente entre lo que alguna vez fue imposible, lo que parece imposible todavía, lo que antaño fue posible y lo posible hoy: ¿Qué etiqueta se merece el mundo físico?²³

Como se puede notar, es la incertidumbre inquebrantable de los personajes lo que evidencia en las obras los síntomas de lo *raro* y lo *espeluznante*. Aquí, la vacilación total del mundo podría prestarse a una percepción más amplia de las problemáticas sociales más contingentes que allí acontecen. Como los *accesos* y la *información* en la red son innumerables, sus portales exponen los más variados y disparatados rincones del universo a sus usuarios. Estos se asoman continuamente al portal de internet como tranzando un pacto en donde el dominio de lo ‘referente-virtual’, exasperando la constitución epistemológica del dominio de lo ‘referido-real’, lo cuestiona. La red, pues, deformando la integridad del mundo, aparece como una herramienta útil para indagarlo (sea desde el ámbito ético sea desde el ámbito metafísico y así sucesivamente). Esto resulta paradigmático en *Nefando*, en donde el acercamiento de sus protagonistas hacia el mundo digital se puede interpretar en determinadas ocasiones como un acto de ‘denuncia civil’. Ellos utilizan sus ordenadores queriendo trastornar el entramado social de la ascética realidad a través del escándalo. Por ejemplo, los hermanos Terán crean un juego en línea que parece querer re-definir las bases de la moral social. El juego resulta escandaloso ante la sociedad civil, pues muestra abiertamente vídeos de pornografía infantil en su plataforma. Para los protagonistas, sin embargo, esa proyección infame, en la red, se deconstruye, transformándose en denuncia pública de una moral ambigua que condena ciertos actos en la realidad y en la virtualidad, pero los admite en ciertos

²³ Nos dice Borges (1949) en su conocida intervención sobre la literatura fantástica de 1949 en Montevideo: “¿nuestra vida pertenece al género real o al género fantástico?”.

rincones furtivos de ambos dominios, delatando, al mismo tiempo, la existencia de una audiencia subterránea (aquella de la *deep web*) que consume ciertos contenidos sin sanción. Se intenta entonces, deconstruir el orden simbólico que reglamenta el plano físico apaleando sus presupuestos a partir del plano virtual. Kiki Ortega nos dice al respecto:

Sé, porque me lo dijo El Cuco, que todos los videos que se usaron en el juego habían sido bajados de internet y que, por lo tanto, llevaban años circulando en foros de pedófilos y demás enfermos, pero ahora resultaba que era un delito usar la mugre del mundo para colocarla fuera de las alcantarillas y resignificarla. No lo entiendo guey. Los Terán no filmaron esos videos. Ellos no violaron ni dañaron a nadie. A los que me interrogaron yo les dije: “¿Y qué? ¿Ahora van a criminalizar a las víctimas?”. (164)

Por otro lado, también en *Kentukis* el acercamiento de los personajes a la web parece contribuir a la recodificación de sus *certezas* más arraigadas. Aquí, se nos ilustra más de una situación anómala surgida del encuentro escandalosamente fetichista entre el ser biológico y la tecnología. Como se ha dicho, en la novela los usuarios se deciden por *performar* una mascota, a costa de despojarse de sus deberes y derechos fundamentales. Como consecuencia, aparecen problemáticas particulares estrechamente ligadas a los cambios repentinos de *identidad* que ejercen los usuarios. Parece que allí, la legislación puede ser revaluada:

una señora mayor había tenido un paro cardíaco y su kentuki lechuza le había salvado la vida llamando a emergencias. En agradecimiento, la mujer le había pedido su cuenta bancaria y le había depositado diez mil euros, pero entonces el kentuki había desaparecido, y no había estado ahí para el segundo ataque cardíaco de la mujer, que la dejó definitivamente en el otro mundo. “¿Hay parte de responsabilidad en el kentuki? –preguntó a la cámara la reportera–. Y si la hubiera, ¿qué tipo de acciones legales podían aplicarse a estos nuevos ciudadanos anónimos?”. (117)

En efecto, la legislación resulta ineficaz a la hora de juzgar a seres humanos que creen ser mascotas. Además, en las obras se ponen en jaque cuestiones no solamente de orden judicial, sino también de orden existencial, como se observa en *Videofilia*. Característico resulta un diálogo entre Junior y el vendedor de *dvds* en el cual ambos, como *performando* un ‘diálogo socrático’ contemporáneo bien *kitsch*, se interrogan sobre el sinsentido de la realidad en la era digital:

– ¿No te has dado cuenta de que todo está cambiando realmente? Todos. En realidad. Te juro que últimamente ya no me siento como soy.
– Ya no hay ni realidad ni virtualidad, todo se ha confundido en este mundo. La realidad es como esta pantalla²⁴, está toda pixeleada, fragmentada. Nunca le vas a encontrar ni un orden ni un sentido, pero tienes que vacilarte nada más, gozar la vida [...].

Se sugiere por ello, irónicamente, el desorden paradigmático que surge de un universo a medio camino entre lo familiar y lo extraño. Esto sin dejar de señalar la crisis

²⁴ Enseguida, el hombre señala el vídeo de Luz que Junior quiere venderle, en el cual, la imagen de la muchacha se ha detenido y pixeleado. Al parecer, el vídeo había sido descargado de forma errónea.

hermenéutica de la que son víctimas los protagonistas de nuestras obras, incapaces de concebir una continuidad entre el *ser* y su entorno *extraño*. Así pues, en el universo de estas narraciones (contaminadas por el fenómeno de lo digital) convivirían numerosos elementos *weird* y *erie*. En este cuadro, los protagonistas, a través de una suerte de recorrido escatológico, parecen adquirir una vocación hacia la incertidumbre, aprendiendo a deconstruir muchas de sus certezas más arraigadas. En este caso, son las categorías de lo familiar y lo extraño, las que, según las narraciones, parecen tener que ser re-evaluadas, o en todo caso, matizadas, en nuestra era, la era digital.

CONCLUSIONES

A través de este estudio hemos pretendido localizar las categorías *weird* y *erie* que posee el elemento de la *World Wide Web* en nuestras obras. Esto nos ha parecido importante porque internet es parte integrante de la realidad contemporánea, además de circuito crucial de nuestra era. Nos ha interesado sobre todo mapear obras latinoamericanas que acogen la tendencia de cierta ficción especulativa, afianzándose con el tema de la tecnología digital. En primer lugar, hemos percibido que, en el universo de las narraciones, el mundo subterráneo de lo digital está constantemente relacionado con lo inusual. Luego, hemos expuesto los diversos motivos por los cuales la web podría resultar *rara* y *espeluznante*, poniéndola en analogía con las teorías de Mark Fisher y su crítica filosófico-estética. De aquí hemos resaltado el elemento del *portal* por considerar que este pueda simbolizar más concretamente el *trait d'union* entre literatura extraña y literatura especulativa. Finalmente, hemos querido señalar la influencia que internet tiene sobre los personajes de las narraciones, llevándolos a desdibujar continuamente las certezas sobre sus propios universos.

Por otro lado, muy lejos de pretender ser exhaustivos en cuanto al corpus, nos interesa recalcar que existe en la literatura fantástica actual la voluntad de englobar en sus cauces el tema del fenómeno digital. También, durante la investigación hemos percibido que tal diálogo corre el riesgo, como ha sucedido en otras obras de corte más popular²⁵, de aterrizar en el plano de la ciencia ficción, de lo más puramente fantástico sin cederle espacio a la incertidumbre. Consideramos, por ello, que se tiene que resaltar la destreza de los autores estudiados, dos de los cuales todavía no superan sus estatus de 'artistas emergentes'²⁶ y que según este estudio merecerían una mirada más atenta por parte de la crítica. Además, resulta inevitable evidenciar la agudeza de la crítica estética de Mark Fisher, pues las categorías de lo *raro* y lo *espeluznante* encajarían mejor con los temas de interés del arte más contemporáneo en donde los matices son muchos y las certezas pocas.

²⁵ Hablamos de obras canonizadas en el imaginario popular *sci-fi*, por ejemplo *Matrix*, 1999 y, más recientemente *Black Mirror*, 2012, entre otras.

²⁶ Hablamos de Mónica Ojeda y de Juan Molero, cuyas obras han pasado desapercibidas ante la crítica respecto a la de Samanta Schweblin.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUMAN, Zygmunt (2006): *Modernità liquida*, Roma: Laterza.
- BORGES, Jorge Luis (1949): *La literatura fantástica*, conferencia pronunciada en Montevideo el 2 de septiembre.
- CESERANI, Remo (1997): *Raccontare il postmoderno*, Torino: Bollati Boringhieri.
- FREUD, Sigmund (1977): *Al di là del principio del piacere*, Torino: Bollati Boringhieri.
- FISHER, Mark (2018): *Lo raro y lo espeluznante*, Barcelona: Alpha Decay.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel (1987): *Cien años de soledad*, Madrid: Cátedra.
- LYOTARD, Jean-Francois (1979): *La condition postmoderne*, Paris: Éditions de Minuit.
- MCLUHAN, Marshall (1967): *Gli strumenti del comunicare*, Milano: Garzanti.
- NIETZSCHE, Friedrich (2011): *Umano troppo umano*, Roma: Newton Compton.
- OJEDA, Mónica (2016): *Nefando*, Barcelona: Candaya.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Madrid: Páginas de Espuma.
- SCHWEBLIN, Samantha (2018): *Kentukis*, Barcelona: Penguin Random House.
- TODOROV, Tzvetan (1982): *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires: Ediciones Buenos Aires.
- ŽIŽEK, Slavoj (2016): *Che cos'è l'immaginario*, Milano: Il Saggiatore.

FILMOGRAFÍA

- BROOKER, Charlie (productor e ideador): (2012-): *Black Mirror*, Londres: Endemol Shine Group [serie televisiva].
- EDELSTEIN, Neal; KRANTZ, Tony; POLAIRE, Michael; SARDE, Alain; SWEENEY, MARY (productores); LYNCH, David (director) (2001): *Mulholland Drive*, EE. UU.: Universal Pictures [cinta cinematográfica].
- F. MOLERO, Juan Daniel (director) (2015): *Videofilia (y otros síndromes virales)*, Perú: Tiempo Libre [cinta cinematográfica].
- LYNCH, David (productor y director) (1997): *Eraserhead*, EE. UU.: AFI [cinta cinematográfica].
- SILVER, JOEL (productor); WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Larry (directores) (1999): *Matrix*, EE. UU.: Warner Bros [cinta cinematográfica].