

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE LETRAS

**CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL FRIKI
EN LOS CUENTOS: *CARLITOS FON, EL ALE Y
SALY EL JUDÍO ERRADO*, DE VÍCTOR ALARCÓN
Y *ALPASO QUEVAN*, DE DOMINGO MICHELLI**

Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Letras

Br. Alejandra P. Banca

Tutor: Prof. Ana Virginia París

Caracas, junio de 2016

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE LETRAS

**Anuencia del Tutor para la presentación del
Trabajo de Grado**

Quien suscribe, **Prof. Ana Virginia París**, C.I. 4.553.728, hace constar que ha revisado debidamente el Trabajo de Grado titulado: **CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL FRIKI EN LOS CUENTOS: *CARLITOS FON, EL ALE Y SALY EL JUDÍO ERRADO*, DE VÍCTOR ALARCÓN, Y ALPASO QUEVAN, DE DOMINGO MICHELLI**, elaborado por el bachiller **Alejandra Peña Banca** y considera que el mismo se encuentra apto para ser sometido a la evaluación del correspondiente Jurado Examinador.

Caracas, a los quince días del mes de junio de dos mil dieciséis.

ANA VIRGINIA PARÍS
TUTOR

Fecha de entrega a la Escuela: _____

A mi mamá.

A mi abuelo.

A Frida, mi gata.

Y Luna, mi perra.

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1	
DEFINICIÓN Y CARACTERIZACIÓN DEL FRIKI	
1.1. Hacia una definición del friki	12
1.1.1. Frikismo: dinámica de los grupos sociales	21
1.2. El friki como sujeto condicionado por el massmedia y la globalización	33
1.3. Caracterización del friki	45
1.4. Virtualidad, alteridad y escapismo	55
CAPÍTULO 2	
ANTECEDENTES Y CRÍTICA	
2.1. Antecedentes: personajes raros y diferentes	68
2.2. Crítica y recepción de las obras a analizar	88
CAPÍTULO 3	
CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL FRIKI	
3.1. Carlitos Fon	96
3.2. El Ale	113
3.3. Saly, el judío errado	123

3.4. Alpasó Quevan	141
3.5. El diálogo	152
 FRIKI: IMPLICACIÓN Y SIGNIFICACIÓN	 158
(A manera de conclusión)	
 TRABAJOS CITADOS	 162

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, gracias a mi mamá, por apoyarme en todo este tiempo. Gracias por escucharme, consolarme, calmar mi estrés y ansiedad con palabras de aliento, por leer toda mi tesis y darme tu sincera opinión. Gracias, mami.

En segundo lugar, agradezco a la profesora **Ana Virginia París** por ser mi tutora y guía. Gracias por escuchar y estar pendiente de mí, sé que no ha sido fácil, pero hemos hecho un buen trabajo en equipo. Gracias.

Agradezco al profesor **Luis Alfredo Álvarez** por alentar mi escritura, recomendarme bibliografía y por haberme dado la idea inicial de la tesis; de no ser por usted, no habría descubierto a estos personajes frikis. Gracias.

Agradezco a mis amigos, quienes sirvieron de tutores en muchas ocasiones; gracias por aguantar mi estrés, por solventar mis dudas e inquietudes. Especial gratitud a **Georgina Embaid**, su calma y amistad fueron claves en todo este proceso, así como sus “comentarios” color morado en los laterales de mi tesis; y a **Alejandro Martínez**, quien siempre estuvo pendiente, leyéndome y dándome ánimos.

Por último, muchas gracias a la Directora de la Escuela de Letras, **Giannina Olivieri**, por apoyarme y aconsejarme de la mejor manera.

¿Ser friki es...?

Es interpretar a alguien que tú no eres y en escenas que no te van a pasar en la vida real: nunca vas a ser mordido por un vampiro ni vas a conocer a un hada. (Ángel, 20 años, estudiante).

Yo tengo muchas personalidades dentro de mí, pero me encantan los conejos. Yo soy un conejo. Así de sencillo: conejo 100%. (Lorena, 21 años, estudiante).

Es pertenecer a esta sociedad pero no siempre participar de ella, sino saber cuándo debemos escaparnos y comenzar el camino hacia otros mundos, hacia una nueva aventura. Es cuando nos ponemos la máscara, no para ocultarnos, sino para reconocer y potenciar nuestro yo interno: Peter no es grandioso porque es el Hombre Araña, es el Hombre Araña quien se hace grandioso porque es Peter. (César, estudiante, 25 años).

INTRODUCCIÓN

Mi encuentro con el libro *Y nos pegamos la fiesta*, de Víctor Alarcón, se dio en el sexto festival de Lectura Chacao, en el año 2014. De forma inmediata quedé fascinada por la representación de esos personajes raros y diferentes que aparecían en los cuentos; raros porque se alejan de los parámetros socialmente aceptados y representan una periferia en la esfera social. No me eran, sin embargo, ajenos o distantes, sino que me resultaron sumamente cercanos y familiares. Al ser estudiante de Letras, puede decirse que estoy rodeada de algunos frikis de la vida real, incluso yo misma soy, en gran medida, una friki. Supe que quería hacer mi trabajo de grado sobre esos cuentos, pero no sabía muy bien cómo plantear una problemática al respecto.

A medida que fui leyendo y releendo los cuentos, me di cuenta de que estos personajes son novedosos en la narrativa de nuestro país. Primero, porque la cuentística venezolana, hasta estos libros, carecía de personajes frikis, tanto en su descripción como en su representación. Segundo, porque los personajes que caracterizo y defino como frikis en este trabajo, no son estereotipados ni planos, sino más bien hay todo un desarrollo consciente de los mismos. De ahí, llegué a la conclusión de que la mejor manera de desarrollar mi trabajo de grado era a través de estos personajes curiosos que pertenecen a esta era tecnológica y massmediática. Así, buscando en la narrativa vestigios de otros individuos similares, me encontré, por pura casualidad, con los cuentos de Domingo Michelli en su libro *Tristicruel*. Sus personajes, al inicio, parecían no servirme, pues no tenían ningún nexo con los ya presentes en *Y nos pegamos la fiesta*; después, continuando con la lectura, conseguí a Juancarlos, personaje del cuento “Alpaso Quevan”, cuya actitud

ante la vida y comportamiento, se asemejaba a estos individuos raros que ya había encontrado. De esta manera, me lancé –si puede decirse de este modo–, a una aventura de lecturas y escritura, acompañada de Carlitos Fon, Ale, Saly y Juancarlos, quienes han sido mis mejores amigos en estos meses de tesis e investigación.

Durante la escritura de mi trabajo, llegué a sentir a los personajes muy próximos a mí, identificándome con sus modos de ser y hacer, ¿por qué? Porque en esta contemporaneidad que nos ha tocado vivir, todos participamos, en mayor o menor medida, de los desarrollos y avances de la tecnología, dejándonos influenciar muchas veces por los fenómenos massmediáticos, sin siquiera darnos cuenta. Comprendí, entonces, que el friki es un sujeto condicionado por el massmedia y las nuevas tecnologías; su existencia la encontramos ligada a esta época moderna, es un personaje que todavía está en construcción, pues sigue cimentándose a medida que la tecnología y los medios avanzan. Por lo tanto, es lógico que sea en este momento histórico que el friki aparezca representado, por primera vez, en la narrativa venezolana, ya que no escapamos de los efectos tecnológicos ni de la massmediación, es algo evidente y presente en nuestro día a día.

En este mundo atiborrado de información y de modas, en el cual la sociedad maneja los discursos de poder, es decir, es la que detenta la palabra y determina qué es aceptado y qué no, qué es normal y qué no, alejarse de los estándares establecidos por ella es expulsarse voluntariamente a la marginalidad. Así, el friki, quien no sigue los patrones de conducta establecidos y admitidos por la sociedad, termina aislándose; necesita su propio espacio, su manera particular de ser e imaginar. Es un personaje diferente, pero en esas diferencias radica su individualidad.

Para estudiar de qué manera se representa el sujeto friki en los cuentos de *Y nos pegamos la fiesta* y *Alpaso Quevan*, he dividido el presente trabajo de grado en tres capítulos.

El primero revisará ciertas precisiones teóricas que permitan definir qué es el “fiki” de una manera bastante amplia, remontándonos a los orígenes de la palabra hasta contextualizarla en el presente. Además, este capítulo tiene cuatro subdivisiones: primero, explico las dinámicas sociales del personaje, cómo se agrupa y la razón de esta agrupación. Luego, hablo del friki como un sujeto condicionado por el massmedia y la globalización, lo que ayuda a configurarlo como un personaje híbrido. Después elaboro una caracterización del friki, explicando los diferentes tipos de frikis que existen y cómo todos participan, de cierto modo, de cada una de estas categorías. Y, finalmente, expongo algunos presupuestos pertinentes y necesarios que tratan la virtualidad, la alteridad y el escapismo, elementos que conforman al friki y están presentes en su vida cotidiana.

En el segundo capítulo realizo un sondeo de antecedentes de personajes raros y diferentes, considerados así por ciertos modos de comportamiento, su actitud ante la vida, gustos e intereses que lo diferencian del resto, por lo que se acercan, de cierta manera, a la noción que estamos planteando del friki en este trabajo de investigación. Asimismo, en este apartado expongo la crítica y recepción de las obras a analizar; cuentos que son recientes y permanecen, en la actualidad, sin un campo que los estudie.

El tercer y último capítulo, constituye el análisis de cómo se manifiesta el personaje friki en los cuentos, sirviéndome de la definición planteada en el primero y de otros elementos que sirven como constituyentes de este personaje, me aproximo a las formas en que se representa el friki y cómo se exhiben estas nociones que lo conforman en los

cuentos. Este apartado, a su vez, está organizado en cuatro partes, cada una dedicada a un personaje por separado. Decidí hacer el análisis de esta forma porque al caracterizar a cada personaje de manera aislada, se observa cómo hay ciertos elementos y modos de ser y hacer recurrentes en cada uno de ellos pero con diferentes manifestaciones. Luego de analizar a cada personaje, realizo un diálogo entre los cuatro, explicando semejanzas y diferencias entre ellos, además de evidenciar cómo todos responden a la globalización y al massmedia, configurándose como híbridos.

En relación con el sistema de referencias, he seguido la metodología del sistema familiarmente conocido como MLA (Modern Language Association).

CAPÍTULO 1

DEFINICIÓN Y CARACTERIZACIÓN DEL FRIKI

1.1. Hacia una definición del Friki

El estudio del friki presenta ciertas complejidades: hay poca información y teorías que hablen específicamente del individuo friki. En primer lugar, deberíamos elaborar una definición de este sujeto según el panorama contemporáneo. Es importante resaltar que usaremos la palabra “frikí”, –proveniente del inglés *freak*– así castellanizada y aceptada por la RAE (Real Academia Española) en su actualización vigésimo segunda, en la cual ofrece tres acepciones: “extravagante, raro o excéntrico”, “persona pintoresca y extravagante” y “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”.

La palabra “frikí” pareciera tener una reciente reactivación que surge de la contemporaneidad para referirse a un sujeto que vive la ficción presente en la literatura, los *cómics* o juegos de video, de tal forma, que la convierte en parte de su realidad. ¿Cómo es esto posible? Para el friki, los mundos ficcionales o virtuales, pueden convertirse en parte de su realidad porque a veces no sabe medir los límites de la realidad y la propia fantasía; es decir, no logra entender que estos constructos son ficción y que, por lo tanto, no pueden formar parte de la cotidianidad. Así, el friki desdibuja las barreras de lo real y permite la entrada de la fantasía en su vida. Prefiere la libertad que ofrecen los mundos ficticios de la literatura, los juegos de video o los juegos de rol, porque estos espacios se configuran como “escapes”, puesto que el lector, o el jugador, tiene la capacidad de “decidir” sobre ese mundo ficticio, sintiéndose, de cierto modo, con el control.

El término “friki”, que abordaremos a lo largo de la investigación, posee subcategorías; es decir, con la palabra “friki” no estamos designando únicamente a un sujeto, con unos modos particulares de ser y hacer, sino que también designamos a otros individuos como el *nerdo*, el más reciente *geek*, el *gamer* y el *rolero*. El friki es y existe en cuanto participa de lo *geek*, de lo *nerdo*, de lo *gamer*. Estos términos, a su vez, serán explicados y profundizados más adelante.

Teniendo en cuenta que la palabra friki proviene del término *freak*, es conveniente indagar sobre los orígenes de este vocablo; así, debemos remontarnos al momento en que surge. Guiándonos por Robert Bogdan y lo que explica en su libro *Freak Show* (1989), nos situamos, entonces, en el siglo XVII, específicamente en Inglaterra; aparecen unos “espectáculos” andantes, en los cuales se ofrecía al público un *show* conformado por individuos con diversos padecimientos médicos. Eran personas con malformaciones, problemas de gigantismo, enanismo, obesidad y muchas otras mutaciones. De igual modo, la cuestión étnica formaba parte de este “circo” viajero, mujeres de culturas extranjeras llamaban la atención, así como personas con capacidades físicas inusuales y bastante desarrolladas: elasticidad, contorsionismo, fuerza superior. Las extravagancias de algunos eran aceptadas con entusiasmo en este espectáculo: cabello y uñas largos, mujeres barbudas, gran musculatura, abundancia de tatuajes, etc.

Durante la era victoriana, este circo viajero, conocido como *freak show*, tuvo un gran éxito entre el público curioso. Por lo tanto, es aquí donde encontramos el primer uso del término *freak*, designando algo simplemente extraño y ajeno, fuera de lo corriente. En su libro *Freak Nation* (2010), Kate Stevens nos introduce al término *freak* de la siguiente manera:

The word “freak” —like the word “America”— means different things to different folks. In the carny circuit, the freak is the bearded lady; in the 1960s, the freak was the bearded hippie. “Freaking out” has meant, alternately, overdosing on drugs, flying into a rage, or becoming overly enthused. Lately, you can say “freakin” on television as a substitute for the F word, and to describe one’s self as a “freak” for a hobby or passion or obsession carries no opprobrium whatsoever.

(...) What all these designations of the word “freak” have in common is that they refer to something that deviates from the norm, and while in America’s classrooms we celebrate diversity, in America’s public spaces and private lives, we celebrate deviance. Deviance is a reminder to ourselves and to others that we are unique, our own person, and dedicated to not entirely fitting in. (Stevens 9)

Encontramos que la palabra *freak* hace alusión, desde alrededor del siglo XIX y XX, a algo que se sale de la norma, una *desviación*. A pesar de que actualmente el término es usador para designar otra condición, que hace alusión a rasgos o tendencias personales diferentes y alejadas de las malformaciones físicas y problemas genéticos, sigue teniendo en común esa desviación, esa diferenciación que individualiza a los sujetos, apartándolos del común. Es importante destacar que el *freak* es considerado así no solamente por su condición, física en casos pasados, o de gustos e intereses, en el presente, sino por la concepción que la sociedad ha elaborado de ellos. Es la visión del otro la que determina como extraño, diferente o desviado a cualquier sujeto que no se encasille en lo normal; la

visión dominante de esta sociedad hegemónica es la que determina lo desigual, lo anormal. Al decir “sociedad hegemónica”, se hace referencia a esa sociedad que en apariencia es libre y que promueve la diversidad cultural, pero que en verdad está dominada y sometida a las percepciones, creencias y valores de un sector en particular que se encarga de establecer como norma sus ideales, aceptando, por lo tanto, a todos aquellos que se adapten a esto y repudiando a los que se rehúsan a ser estandarizados.

Esta desviación es un recordatorio, para nosotros mismos, de que no necesariamente tenemos que *encajar*, y esto es fundamental para el sujeto friki: no siente que encaja en el mundo que lo rodea porque no es *normal*, común. Sin embargo, ¿quién puede decir qué es lo normal?, como lo plantea Foucault en *Las palabras y las cosas* (1968), entendemos que la sociedad es la que determina qué es lo normal, lo aceptado. La sociedad se vuelve una institución que maneja y elabora los discursos, ¿por qué los homosexuales, por ejemplo, han sido rechazados?, porque ese discurso de poder manejado por la masa social evidencia y repudia lo extraño, al *otro* diferente, pues así, mostrando lo extraño y lo anormal en los demás, obtenemos cierta seguridad de que somos normales y, por lo tanto, aceptados.

Para Nietzsche no se trataba de saber qué eran en sí mismos el bien y el mal, sino qué era designado o, más bien, *quién hablaba*, ya que para designarse a sí mismo se decía *agathos* y *deilos* para designar a los otros. Pues aquí, en aquel que *tiene* el discurso y, más profundamente, *detenta* la palabra, se reúne todo el lenguaje. (Foucault 300).

Con esta cita queda en evidencia que es más importante *quién* maneja el discurso, *quién* habla; el que maneja y controla los discursos reúne, a su vez, todo el lenguaje. La sociedad, por lo tanto, es la que se encarga de construir, reelaborar e imponer ciertas disertaciones de poder, creando una determinada forma de pensar, una perspectiva mediatizada por lo socialmente aceptado como bien/mal, normal/anormal. La implicación de que haya personas que manejen y determinen los discursos, es que buscan estandarizar sus ideales y percepciones como una normativa, por lo que todos los individuos que no estén de acuerdo o no cumplan con lo regularizado, quedan relegados al margen; así, estos sujetos que detentan la palabra y controlan los discursos de poder, buscan rodearse de personas que los apoyen y esparzan sus concepciones, es decir, que solo se beneficia un grupo selecto, el que esté dispuesto a aceptar dichas disertaciones.

Ahora, podemos ver que hay un elemento de *subalternidad* bastante evidente en la acepción antigua del término; inicialmente, las personas con malformaciones físicas eran renegadas a la periferia, obligadas a exhibirse para poder subsistir, no eran aceptadas por la sociedad, sino únicamente como un fenómeno de circo; eran marginalizados. Actualmente, no ha cambiado mucho el rango de subalternidad de estos individuos *freaks* –frikis–, no porque se construyan con base en lo que no son, ya que no desean ser otra cosa, es decir, el *otro*, sino porque siguen siendo rechazados e incomprendidos por la sociedad. Ya no hablamos de individuos con malformaciones, sino de aquellos que se diferencian del común por su actitud, comportamiento, gustos, intereses, formas de aceptar y llevar la realidad.

Los subalternos o grupos de la periferia son parte de la alteridad porque son diferentes, no porque voluntariamente deseen diferenciarse o alejarse de lo normalizado. La subalternidad existe en la medida en que haya discursos de poder que se encarguen de

excluirla, pero no se origina porque los individuos, por voluntad propia, busquen desigualarse del resto. Los subalternos, quienes son excluidos por la masa social al configurarse como distintos, no quieren, de cierta manera, parecerse al otro, es decir, son lo que son en cuanto no son *aquello*. El friki es un sujeto que se siente desarraigado e incomprendido por la sociedad que lo rodea, no encaja; él termina aislándose y separándose del resto porque tiene intereses disímiles, no por el hecho de querer o desear ser disparejo a los demás. Sin embargo, esto no lo liga ya, como tal, al “subalterno” con el que podía asociarse el término *freak* en sus inicios; no serán subalternos únicamente por tener diferenciaciones físicas bastante notorias, sino porque los gustos, comportamiento, actitud e intereses, se distancian de lo generalizado.

De esta forma, debemos seguir recalcando que lo entendido por friki, actualmente, está muy ligado a la percepción social, a la idea generalizada que se tiene de un grupo o tribu social. No es algo que emana de los individuos, o una condición que le es inherente, como las deformaciones físicas; el término ha comenzado a usarse debido a la socialización que tenemos unos con otros. La idea que manejamos hoy día del término friki es un simple constructo hecho por la sociedad, así como el mismo *freak show*. La diferencia es que el friki moderno ya no va a ser identificable por rasgos anómalos asociados a un problema genético, o aberraciones físicas, sino por particularidades muchas veces no visuales ni tangibles, reconocibles únicamente por la interacción social, por las formas de comportamiento, de ser y hacer. También, el sujeto friki puede ser identificable por su forma de vestir, su aspecto físico, sus gustos e intereses.

Para hacernos una idea, podemos traer a coalición la investigación llevada a cabo por Nunzia Auletta –profesora titular del Centro de Mercadeo y Emprendedores IESA– en

el año 2008. Esta breve investigación habla de los grupos tribales en Venezuela; la autora plantea varios grupos tribales, entre ellos, el del friki, donde nos hace una descripción tanto psicológica como física de estos individuos. Al mismo tiempo, realiza una caracterización de diferentes tipos de friki, dependiendo de sus intereses o gustos. Sin embargo, debemos entender que el friki, en general, participa de todas estas actividades, gustos y formas de ser: afición por la literatura fantástico-maravillosa, por las sagas épicas, la ciencia ficción, los juegos de rol y videojuegos, los cómics, la comida chatarra, la ropa alusiva a superhéroes o de sus figuras preferidas, dificultad para relacionarse con el sexo puesto y para socializar en general. Así sea en mayor o menor medida, estas características son las que lo van a hacer identificable como friki, le confieren identidad.

El término «frikis» procede del inglés freak, que significa raro o extravagante. Los jóvenes que participan en esta tribu no responden necesariamente a esta definición, pero sí comparten su fanatismo hacia actividades específicas relacionadas con el mundo de los cómics, la ciencia ficción, las sagas fantástico-épicas y los juegos de cartas Magic y Juegos de Rol. Son jóvenes, con edades comprendidas entre 12 y 30 años, a quienes les gusta reunirse con sus amigos y se abstraen de la realidad, compartiendo actividades en un mundo imaginario en el que asumen papeles fantásticos de magos, maestros, dragones, héroes y villanos. En eventos especiales y reuniones pueden también asumir diferentes personalidades al vestir disfraces de personajes de películas (Guerra de las galaxias, El Señor de los Anillos, Matrix), cómics o videojuegos. (...) Valoran la amistad, la fantasía y la evasión de la realidad diaria. Buscan en

los mundos fantásticos experiencias de crecimiento personal e introspección. Visten con ropa informal, con temas y decoraciones relacionados con sus historias o personajes preferidos. (Auletta 17)

La noción de friki que se maneja actualmente –y la que buscamos desarrollar y ejemplificar en este trabajo de investigación–, es la de un individuo fanático de la literatura fantástico-maravillosa, de los cómics, de la ciencia ficción y las películas relacionadas, de los videojuegos y juegos de rol. Su indumentaria no va de la mano con las pautas exigidas por la moda, por lo que se visten con ropa alusiva a sus mundos fantasiosos y personajes heroicos; están obsesionados con la comida chatarra, lo que hace que, en la mayoría de los casos, el friki no tenga un buen físico, esto genera baja autoestima y falta de seguridad en sí mismos y los lleva a tener dificultades para socializar con el sexo opuesto. En general, el friki tiene problemas para socializar con cualquier otra persona diferente a él; sabiéndose rechazado y consciente de que no encaja, tiende a aislarse aún más en sus mundos de fantasía, en su habitación, en Internet; así, presenciamos un escapismo constante de la realidad que lo rodea a través de la literatura o los juegos, como un mecanismo de evasión.

En este sentido, debemos entender que el sujeto friki pertenece a una tribu juvenil en la cual comparte, se reúne y fantasea con otros individuos que participan de sus gustos, intereses y formas de pensar la realidad. Entre estos grupos tribales se crean fuertes lazos de identidad y apego porque es un espacio donde el friki converge e interactúa con otros sujetos iguales a él, por lo tanto hay una afinidad; ya no es el individuo incomprendido o marginado, sino que está dentro de su zona de confort. Esto demuestra que, en primer lugar,

el friki no es un sujeto aislado y único, sino que hay toda una tribu social que se identifica como “fiki”.

No es algo nuevo que los individuos marginados por la masa social tiendan a agruparse. Cuando aparecieron estos espectáculos ambulantes *—freaks shows—*, el circo venía a representar ese lugar en el que todos eran aceptados, creando un sentimiento de arraigo, identidad e incluso camaradería, al compartir con sujetos similares. Los *freaks shows* no se instauraban a partir de individuos aislados, sino que elaboraban todo un sistema basado en la organización de las relaciones entre la audiencia y los miembros del circo, los raros. Robert Bogdan opina al respecto en su libro *Freak Show*:

Our reaction to freaks is not a function of some deep-seated fear or some “energy” that they give off; it is, rather, the result of our socialization, and of the way our social institutions managed these people’s identities. Freak shows are not about isolated individuals, either on platforms or in an audience. They are about organizations and patterned relationships between them and us. “Freak” is not a quality that belongs to the person on display. It is something that we created: a perspective, a set of practices —social construction. (Bodgan 8)

Lo *freak*, entonces, no es una cualidad que pertenece exclusivamente a la persona en escena, en pantalla; es algo que nosotros creamos, una perspectiva, un conjunto de prácticas de construcción social. Por lo tanto, son los constructos y discursos sociales los que determinan si algo es extraño. No es una característica propia e intrínseca del individuo lo

que hace que sea desviado, anormal, sino una creación, una forma de mirar propia de la sociedad.

1.1.1. *Frikismo*: dinámicas de los grupos sociales.

Ahora que hemos entendido que lo friki responde a un constructo social, y que el término *freak* ya no se usa simplemente para designar a alguien con diferencias físicas bastante notorias, es conveniente que mencionemos cómo se agrupa este individuo friki. Antiguamente, los *freaks* se congregaban en circos y espectáculos andantes, es decir, buscaban agruparse con personas que tuvieran rasgos y elementos en común con ellos; no todos, indudablemente, tenían problemas físicos, pero todos, en mayor o menor medida, eran considerados extraños. Claro, es un contexto y una época diferente, lo que entendemos por *raro* actualmente varía en comparación a lo que pensaban nuestros antepasados. Sin embargo, ese deseo de buscar a personas parecidas a nosotros, que nos entiendan, que nos acepten, es un sentimiento que no ha cambiado con el pasar de los años. El ser humano siempre buscará ser aceptado, pertenecer a un grupo y rodearse con individuos que compartan ciertas características similares. El friki actual, no escapa a esto; es un personaje que se reúne y busca compartir con otros sujetos similares a él, que participen de su ideología, actitud, comportamiento, gustos, intereses y pasiones; solo entre iguales, el friki puede desarrollar el sentimiento de camaradería y de pertenencia, además que entabla lazos de amistad con personas que, al igual que él, tienen problemas para socializar.

Todos los individuos que comparten gustos, intereses, *hobbies* y formas de pensar, se asocian y se crea entre ellos un vínculo estrecho que los vuelve parte de “algo”. En esta

unión se establecen lazos de fraternidad y se fortifica la noción de pertenencia; esta sensación de pertenencia es fundamental para el friki, quien vive desarraigado del mundo que lo rodea, por lo que buscará relacionarse y crear lazos con personas que tengan la misma visión de mundo que él, con individuos que también se sientan desarraigados y desencajados. Murray Milner, en su libro *Freaks, geeks and cool kids* (2004), nos habla al respecto; él denomina estas asociaciones entre individuos que comparten intereses como “social formations”:

The clusters of people who share a common identity are what I refer to social formations. (...) Formations vary in the degree to which they have well-defined patterns of interaction, a common culture, and social solidarity. Some are little more than categories created by an analyst. (...) Formations vary in the extent to which they are a group, community, or organization rather than a simply category. Terms such as “group”, “community”, and “organization” usually imply that a social formation has relatively high levels of interaction, shared culture, and organization. Social formations are the result of three processes: separation, combination and linking. Separation can be due to such things as physical separation, different activities, different experiences, or mutual dislike. Hence, social differentiation and segregation may occur by space, function, experience, sentiment –or numerous other factors. (Milner 36-37).

Milner nos habla de “formaciones sociales”, formaciones que varían dependiendo de si tienen patrones de interacción bien definidos, una cultura en común y solidaridad social; de igual modo, estas formaciones sociales también van a variar en la medida en que sean catalogadas como un grupo, una comunidad o una organización, en lugar de ser simplemente una categoría. Estos términos de “grupo”, “comunidad” u “organización”, usualmente implican que la formación social, por lo general, tiene altos niveles de interacción, de cultura compartida y de ordenación. Las formaciones sociales, además, son el resultado de tres procesos: separación, combinación y enlace. La separación puede darse por cosas tales como apartamiento físico, actividades y experiencias diferentes; así, la diferenciación social y la segregación pueden darse por el espacio, la función, la experiencia, la sensación y otros numerosos factores.

Podemos conectar este planteamiento con lo anteriormente mencionado: la diferenciación y el rechazo se dan por múltiples elementos, ligados estrechamente a la socialización con otros. Es la sociedad, en la medida en que intervenimos en ella, la que determinará nuestra aceptación o no, nuestra condición de normal o anormal. Lo que queremos rescatar de esta cita, no obstante, es que el friki puede pertenecer a una “formación social”, según lo que explica Milner, pues el sujeto friki tiene patrones de interacción y una cultura en común que comparte con cientos de individuos parecidos a él. Si bien es cierto que la sociedad es la que maneja los discursos de poder y, por lo tanto, determinará lo que es extraño y lo que es normalmente aceptado, ella no puede evitar que, a su vez, se creen formaciones sociales aparte, únicas y más pequeñas, que envuelven a sujetos que han sido rechazados por otras formaciones, como es el caso del friki.

Teniendo esto cuenta, podemos traer a discusión lo planteado por Michel Maffesoli en *El tiempo de las tribus* (2004). El autor nos explica la imagen del tribalismo, que es la forma en que se agrupan los frikis, y la necesidad de los miembros a la hora de conformar la tribu.

La metáfora del tribalismo, que para los etnólogos más ortodoxos correspondería a las tribus primitivas estudiadas, ha mostrado que ya no son las grandes instituciones las que prevalecen en la dinámica social, sino aquellas pequeñas entidades que han estado (re)apareciendo progresivamente. (...) La imagen del tribalismo en su sentido estricto simboliza el reagrupamiento de los miembros de una comunidad específica con el fin de luchar contra la adversidad que los rodea. (...) Se hierven en ellas dinámicas tan importantes como lo es el “sentimiento de pertenencia”, es decir, un reconocimiento mutuo, es el hecho de ceñirse y codearse unos con otros, donde se favorece una forma de solidaridad. (Maffesoli 6).

El friki tiende a agruparse con sujetos iguales a él, llevando a cabo dinámicas sociales que promueven el sentimiento de pertenencia, de identidad y solidaridad. La noción de lo que entendemos actualmente por friki se ha ido germinando desde la década de los 60, con la aparición de las primeras consolas de juegos, bastante primitivas, de hecho. En los años 70 salió la primera videoconsola de juego portátil, de esta manera, la entrada al de diversos juegos de rol, así como de películas y series que han funcionado

como base para la creación de este sujeto friki. Según Maffesoli, estas “pequeñas entidades”, haciendo relación a las formaciones tribales, son las que prevalecen en la dinámica social, quizás porque se dan de forma más pura, por intereses genuinos y por la necesidad de pertenecer a algo, de encontrar un espacio en este mundo tan cargado de prejuicios y normas.

Un elemento clave para hablar de “grupo”, o de las “formaciones sociales”, es la generación. La generación funciona como factor estructurante de las culturas juveniles, pues remite la identidad de un grupo socializado en un mismo período histórico; si bien es cierto que el friki es un constructo nuevo y joven, podría ser entendido también como un movimiento juvenil –por la cantidad de jóvenes que participan de esto–, pero no hace alusión únicamente a un público estándar. Hay una convergencia de edades, cualquiera puede ser un friki; desde niños de 9 años hasta adultos mayores, no hay un límite generacional para participar de lo designado por friki. Al ser un término que está condicionado por la socialización de unos con otros, por las particularidades, gustos e intereses, no podemos limitarlo a una edad determinada. No hay edad estipulada para ser o dejar de ser friki. Además, entendiendo que el frikismo es algo que ha venido gestándose desde la década de los 60, no podemos encasillarlo en algo –un movimiento– meramente generacional, ya que el frikismo se estructura y engloba diferentes generaciones. Leamos lo que dice Maffesoli:

Ciertos de mis críticos han considerado que el tribalismo, que ya no se puede, empíricamente, negar, era la particularidad de un grupo de edades, aquella de la adolescencia prolongada. Esta es, en mi opinión, otra forma

de negar el profundo cambio de paradigma que se está llevando a cabo. El lenguaje joven, el vestirse joven, el cuidado del cuerpo, las histerias sociales, son ampliamente compartidas. Cada cual, sea cual fuere su edad, su clase, su estatuto social, está, en mayor o menor medida, contaminado por la figura del “niño eterno”. En una palabra, ya que esto forma parte de mi reflexión actual, me parece que la estructura patriarcal vertical está siendo sucedida por una estructura horizontal, fraternal. (Maffesoli 18).

Varias cosas para rescatar de esta cita: en primer lugar, Maffesoli nos habla de un “niño eterno”, caracterizado por lo lúdico y por una vitalidad no activa, o una “prodigiosa inactividad”, una constante en las tribus posmodernas. En segundo lugar, reafirma la idea de que no necesitamos delimitar un aspecto generacional para hablar del friki como tal, puesto que participan individuos de todas las edades; numerosos niños eternos, que en realidad son adultos, y niños de verdad, que comparten y los mueve el deseo común de jugar, de abstraerse de la realidad y abandonarse a la imaginación. En estas tribus contemporáneas, por lo tanto, el protagonista “es entonces un niño eterno, que, por medio de sus actos, de sus maneras de ser, de su música, de la puesta en escena de su cuerpo, reafirma, ante todo, una fidelidad con lo que es” (Maffesoli 19).

El autor comenta que esta inactividad de las tribus posmodernas, anteriormente concernía únicamente a grupos vanguardistas, bohemios, marginales o excluidos voluntariamente, pero que “ya no es este el caso. Toda ocasión es buena para vivir en grupo, esta pérdida de sí en el otro” (Maffesoli 19). De igual modo, explica que lo único que le parece estar en juego en estas tribus contemporáneas, es que no las mueve una meta

por alcanzar, un proyecto económico, político o social, sino que prefieren “entrar en” el placer de estar juntos, en la intensidad del momento y en el goce de sus mundos.

Son estos valores nativos los que dan origen, ciertamente, a aquellas rebeliones de la fantasía, aquellas efervescencias multiformes, aquel abigarramiento de los sentidos de los cuales las múltiples muchedumbres contemporáneas ofrecen ilustraciones brillantes. (...) Contrariamente al universalismo abstracto, propio de las filosofías modernas, el tribalismo pone en juego un mecanismo complejo constituido por participaciones mágicas, por interacciones múltiples, de concordancia entre la gente y las cosas. (Maffesoli 17-25).

Este friki se agrupa en una suerte de comunidad que genera el sentimiento de pertenencia, dando lugar a una forma de solidaridad, como explicaba anteriormente Murray Milner. Al mismo tiempo, en este sentido de pertenencia y de interacción social, es que la tribu, en este caso los frikis, luchan contra la adversidad que los rodea; aunque, más que luchar, es diferenciarse más del mundo que los rodea. En ese espacio, que les genera comodidad y un sentimiento de identidad, al estar con otros que piensan como él, se sienten libres de recrear sus gustos, peculiaridades e intereses, desemparejándose más del entorno. Además, es evidente que se agrupan de forma tribal porque se dan, en sus dinámicas sociales, esas participaciones mágicas e interacciones múltiples; el friki está en una constante interacción con los otros que se asemejan a él, ya sea de forma virtual o física, lo que promueve esas rebeliones de la fantasía y el abigarramiento de los sentidos por el

simple hecho de estar, compartir y saberse parte de algo que engloba a múltiples individuos que son como él. Para ilustrar mejor esto, resulta interesante lo que explica Ethan Gilsdorf en su libro *Fantasy, freaks and gaming geeks* (2009):

I craved the camaraderie and fellowship that team sports denied me, minus the perils of a testosterone-charged locker room. Dungeons&Dragons was that collaborative refuge, outlet, and playing field. At that time, in the late seventies and early eighties, hobbies like reading, swords-and-sorcery epics and playing these games were on the fringes of popular culture. (Gilsdorf 12).

En esta breve cita, Gilsdorf explica que a través de *Dungeons&Dragons* –un conocido juego de rol, relacionado con el escapismo y la alteridad–, conoció esa camaradería que no encontró en los deportes; para él, este juego se convirtió en un refugio, primero porque le permitía escapar de la realidad que lo envolvía y, en segundo lugar, porque se rodeó de individuos que compartían sus mismos gustos e intereses, formando el sentimiento de camaradería, de pertenencia; de amistad.

Gilsdorf se designa a sí mismo como *freak*¹; lo interesante de su obra es que hace un recuento de la evolución de los juegos de video y juegos de rol, así como el impacto que ha provocado en la sociedad. Nos cuenta que cuando él era joven, en la década de los 70, estos juegos tan popularizados actualmente por la massmediación, no eran tan conocidos; de hecho, el ser “raro” en ese momento no era tan aceptado como ser raro actualmente. Los

¹ Entiéndase que esta designación de *freak* no hace referencia al *Freak Show* inglés, conformado por sujetos con problemas genéticos, sino al grupo de individuos fanáticos de los juegos de videos, juegos de rol, lecturas fantástico-maravillosas y épicas.

juegos de rol y los videojuegos estaban al margen de la cultura popular. Es decir que, de cierta manera, ese discurso de poder manejado por la masa social se ha ido modificando con el paso del tiempo; ya no va a ser extraño únicamente el individuo con malformaciones físicas, sino que también será extraño el *nerd* que se refugia en juegos de rol y en sagas épicas-fantásticas. Actualmente, la noción del individuo raro está presente, pero ya es más “aceptada”², aunque igual sigue siendo un rechazado por no cumplir con los estándares de esa sociedad anquilosante.

A través de un simple juego de rol, Gilsdorf fue capaz de socializar, interactuar, hacer amigos con los mismos gustos que él. Agruparse con otros “raros” como él demuestra esa necesidad de sentir empatía hacia un grupo, de sentir pertenencia y asumir con determinación rasgos particulares de la personalidad y forma de ser.

Frente a la anemia existencial suscitada por un social demasiado racionalizado, las tribus urbanas destacan la urgencia de una socialidad empática: compartir emociones, compartir afectos. (...) El tribalismo nos recuerda, empíricamente, la importancia del sentimiento de pertenencia, a un lugar, a un grupo, como fundamento esencial de toda vida social. (Maffesoli 20).

Son estos los elementos que mantienen unida a la tribu en sí. La camaradería, el sentimiento de pertenencia que ayuda a generar una identidad, la fraternidad y amistad que

² Cuando hablamos de que el raro es más “aceptado” actualmente, debe entenderse que en los años 60-70, presenciar a sujetos jugando juegos de rol, usando una indumentaria diferente y con unos gustos y hobbies completamente distintos, era un impacto más fuerte para la sociedad. Los nerds de la década de los 60 sufrieron más humillaciones y rechazos simplemente porque ellos estaban inaugurando todo este estilo friki que hoy día es cada vez más tolerable.

surge en la tribu a partir de los intereses, peculiaridades y formas de ser y hacer de los integrantes, hacen que fluya una retroalimentación. La tribu, entonces, es dinámica; está en constante expansión y apropiación, es mutable y líquida, como los tiempos modernos. Es una tribu que nace de la posmodernidad y de todos los mecanismos atribuibles a la posmodernidad; una tribu que actualmente está vigente, creciendo, conformándose. Una tribu híbrida y heterogénea.

Hoy se reconoce que las preferencias del consumidor evolucionan de manera «tribal»; es decir, las preferencias homogéneas se generan en grupos de afinidad que comparten elementos culturales y valores sociales. El conjunto de productos, servicios, marcas y comportamientos de consumo preferidos por un grupo seguiría, entonces, una deriva etnocéntrica. Cada miembro de la tribu se comportaría de manera consistente siguiendo los parámetros de preferencias que refuerzan su pertenencia y rechazaría, a la vez, aquellos que los identifiquen con otros grupos. (Auletta 15).

Así, entendemos que el término friki hace referencia a un grupo tribal, el frikismo, donde múltiples sujetos que comparten gustos, peculiaridades e intereses, se vuelven consumidores de cosas específicas, generando ese sentido de pertenencia e identidad necesario para la conformación de la tribu. De igual modo, debemos tener en cuenta que este fenómeno tribal también se genera de forma virtual; es decir, sabemos que el friki tiende a agruparse con individuos similares a él, esto puede suceder de manera física

(reuniéndose a jugar, yendo a convenciones, salas de videojuegos, etc.), pero también puede darse a través de la virtualidad, a través de las redes sociales y de todas las posibilidades que permite Internet. Así, estaríamos hablando de una tribu que si bien tiene una representación física, tangible, tiene otra cara que no es tangible, que no podemos agrupar físicamente, pero que engloba a individuos de todas partes del mundo de una manera inmediata y actual.

Así, los autores Tyrone Adams y Stephen Smith, en su libro *Electronic Tribes: The virtual worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers* (2008), definen la tribu virtual – o electrónica–, de la siguiente manera:

We therefore define an electronic tribe as an exclusive, narrowly focused, network-supported aggregate of human beings in cyberspace who are bound together by a common purpose and employ a common protocol and procedure for the consensual exchange of information and opinions. (...) The reality of cyberspace seems to be lending credence to Maffesoli's predictions. Electronic tribes of different hues are luxuriantly proliferating in cyberspace in ways that closely approximate traditional tribes, except for their impermanence, flexibility, and imperviousness to the limitations of traditional tribal formations. (Adams y Smith 34)

De manera que definen a la tribu electrónica como un soporte de red que permite agregar a seres humanos en el ciberespacio, todos están unidos por un propósito en común, emplean un protocolo y un procedimiento específico y se da un intercambio mutuo de

información e ideas, interactúan unos con otros. Esta realidad del ciberespacio, como dicen los autores, da crédito a los planteamientos de Maffesoli respecto a que este mundo contemporáneo se agrupa de forma tribal. La única diferencia entre las tribus electrónicas y las tribus tradicionales –del mundo físico–, es que las tribus electrónicas no tienen las limitaciones de las formaciones tribales tradicionales, por el contrario, son más transitorias, más flexibles y permean más rápidamente el espacio-tiempo. Es entendible; el Internet nos permite hacer todo de manera actual, inmediata. Las congregaciones de individuos en la red, estas tribus que se generan en el ciberespacio, trasgreden más fácilmente las barreras de tiempo y espacio porque con un *click* pueden hablar con otra persona de un país completamente distante, permitiendo que el proceso de hibridación se genera de forma más efectiva, más directa que cuando hablamos de las formaciones tribales tradicionales.

El friki, por lo tanto, pertenece a una formación tribal tradicional, pero al mismo tiempo, también puede pertenecer a una tribu electrónica. La mayoría de las veces estos individuos que pertenecen a la tribu tradicional –podemos pensarla como la “tribu física”–, también interactúan entre ellos mismos de manera virtual. Es decir que ambos procesos van de la mano, al menos para el friki. Entendemos, entonces, que el friki pertenece a una tribu tanto electrónica como física, una tribu que no corresponde a espacios geográficos concretos, sino que se desarrolla de manera global, sin fronteras, sin límites de edad, respondiendo a la hibridación.

En base a este precepto de hibridez y heterogeneidad, vamos a desarrollar el próximo punto; abordaremos, a continuación, elementos de la massmediación y la globalización que ayudan a construir al friki, permitiéndonos entenderlo como un sujeto condicionado por la era tecnológica contemporánea.

1.2. El friki como sujeto condicionado por el mass media y la globalización (sujeto híbrido)

El friki responde a un constructo global; es decir, forma parte del mundo moderno que nos ha tocado vivir –la contemporaneidad–, con su tecnología y la cultura derivada del *massmedia*. Esta massmediación ha permitido que ningún elemento, ya sea social o cultural, opere de forma aislada. Podemos comunicarnos de forma instantánea con amigos de otros países, como si no existiera la distancia geográfica y es que, básicamente, las fronteras geográficas han dejado de existir desde que los medios y la comunicación masiva tomaron el control. Pertenecemos a un mundo de mezclas y fusiones; un mundo híbrido, como explica García Canclini. Por lo tanto, es normal que encontremos a esta figura *extraña* y diferente, el friki, representada en obras actuales; esta es la mayor significación de este personaje dentro de la narrativa: existe en los cuentos porque los elementos que operan en el contexto contemporáneo –la massmediación, la globalización, las nuevas tecnologías–, promueven y configuran su creación. El friki responde y se crea a partir de la “modernidad líquida” en que existimos; tomemos el siguiente planteamiento elaborado por Zygmunt Bauman en su obra *Modernidad Líquida* (2003):

En lenguaje simple, todas estas características de los fluidos implican que los líquidos, a diferencia de los sólidos, no conservan fácilmente su forma. Los fluidos, por así decirlo, no se fijan al espacio ni se atan al tiempo. (...) Los fluidos no conservan una forma durante mucho tiempo y están constantemente dispuestos a cambiarla. (Bauman 8).

El friki es un sujeto que está dispuesto, continuamente, a cambiar su forma: es líquido y movable, fluye. Debido al rechazo que siente por los demás, e incluso por sí mismo, el friki buscará ser otra cosa, esto lo logra a través de los medios electrónicos y los mundos virtuales; estos apartados serán explicados más adelante. El friki, al ser un personaje que responde a la “modernidad líquida”, no se ata al espacio ni al tiempo, no está configurado por algo simplemente generacional, como explicamos con anterioridad, es un grupo tribal que se conforma de múltiples individuos con diversas edades, abarcando pluralidades en una misma tribu, por esto, al mismo tiempo, se conforman como sujetos híbridos.

Para entender y profundizar en los procesos discursivos que construyen y representan al sujeto friki, primero debemos abordar un elemento externo que le da forma a este personaje: la *massmediación*, como la denomina Martín Barbero en su libro *Comunicación masiva: discurso y poder* (1976). Cabe preguntarse, entonces, qué es exactamente la massmediación, cómo se lleva a cabo y cuáles son los mecanismos que la conforman y permiten su gran alcance y desarrollo.

Todo paso a los Medios es a la vez una puesta en discurso y una puesta en escena indisolubles. Al dispositivo que alimenta e imbrica ambas operaciones es a lo que llamamos “mass-mediación”. (...) El dispositivo de mass-mediación desborda cada día más el ámbito de otras materias, sin ir más lejos, desde la masa de objetos que nos rodean, que nos hostigan, que mediatizan inexorablemente cualquier relación, incluida la del alma al cuerpo. (Barbero 149).

La massmediación permite que se realice una “puesta en discurso y una puesta en escena” que, según Barbero, son indisolubles, ¿por qué? Este momento en el que vivimos, donde todos los medios de comunicación interactúan unos con otros, en donde hay mayor competencia de ventas y una búsqueda incansable de llegarle a más consumidores, la creación de un discurso no es suficiente. Edificar un discurso que, a su vez, esté acompañado de toda una parafernalia, de una escenificación preparada y concientizada, permite impactar de forma más contundente en el público. No podemos desligar lo que leemos de lo que escuchamos o vemos; la massmediación se vale, precisamente, de toda la tecnología que esté a su alcance para abordar al sujeto de una forma más cercana, casi tangible. Se juega con los sentidos del individuo, pero al final, ese discurso y la escena que elabora el proceso massmediático, es mera información. Como dice Barbero: “de alguna manera, la inmensa mayoría de los discursos masivos, incluida la publicidad, pretenden ubicarse en el espacio mágico que despliega la palabra información”. (Barbero 156).

Un elemento clave de la massmediación es la publicidad; esta es la que permite la puesta en escena y la creación discursiva de diversas informaciones. Se vale de métodos visuales, auditivos, de contacto, dinámicos, para llegar a los consumidores y garantizar la adquisición del producto, de la información o de lo que sea que “venda”. De igual modo, la publicidad juega con los individuos, utiliza los medios necesarios para crear imágenes, conceptos e ideas de deseo; parte de todos unos referentes e imaginarios para lograr una imagen de sí misma que sea deseada, anhelada por los consumidores; es decir, busca crearse y representarse a sí misma como empática, cercana al sujeto: un espejo de lo que él es y de lo que él quiere, la forma en que el sujeto percibe la realidad.

En la publicidad y con ella, nuestra sociedad construye y reconstruye día a día la imagen desde la que se mira y nos hacer mirarnos a cada uno. Y esa imagen ya no es mera excrecencia, es el imaginario desde el que se trabaja y desea. Si la publicidad desapareciera, su vacío no iba a afectar únicamente al exterior, a la iluminación de las calles o al volumen en páginas de los periódicos, o en tiempo de la radio o la TV, sino a nuestro vivir más cotidiano e interior, al intercambio en que se mueven y cargan de sentido no sólo los objetos sino también los sujetos, a las relaciones sociales desde las que percibimos lo real. (Barbero 204).

La publicidad se encarga de establecer el consumo como una “práctica social” que no responde a ninguna necesidad natural del individuo, sino a un sistema cultural que pauta reglas en cuanto al modo de producción. El hecho de que en este consumo no exista nada natural, es lo que hace que sea ilimitado. La retórica de las técnicas informativas y publicitarias está hecha de tres operaciones básicas: identificación, sustitución y uniformación. Cuando hablamos de identificación nos referimos a la fijación de lo social en categorías, en estereotipos o modelos concretos; aquí, las abstracciones son individualizadas y los individuos, por otro lado, se vuelven abstractos. En cuanto a la sustitución, exige un esqueleto de equivalencias: la causa por el efecto, el sentido por la significación. Nos plantea, entonces, que toda imagen que pasa al proceso de abstracción, lo hace en cuanto operación social. En la uniformación tanto los sujetos como los objetos, los nombres y atributos, terminan asemejándose, volviéndose unívocos, uniformes.

El verosímil publicitario no tiene nunca como referente al objeto real, incluso cuando lo que expone son razones técnicas, siempre es a un imaginario al que remite, y a su ritual. (...) Performativo, el discurso de la publicidad no exige ser aceptado ni comprendido, su verdad y su eficacia, como en el discurso profético o en la palabra mágica, residen por entero en una sola cosa: en su capacidad de ponernos a, de hacernos esperar, y ello tanto en el ámbito de la espera como de la esperanza. Las modernas tecnologías le proporcionan un fabuloso arsenal de trucos para la enunciación. Pero más allá de los trucos lo que interesa es la articulación de las figuras y las imágenes, descubrir que cuanto más profunda, más “real” es la identificación de la imagen con el objeto, tanto más se irrealiza el objeto, y entonces las figuras comienzan a hablar de lo que verdaderamente saben: de la ausencia, de cómo la cantidad de signos tapa la falta de sentido, de cómo el lujo cubre la insignificancia. (Barbero 208).

El friki vive no sólo rodeado de la massmediación –todos estamos rodeados–, sino que vive de ella. Esta publicidad constante que lo bombardea y le plantea objetos que pertenecen a su imaginario, a sus fantasías, pasa a formar parte de lo que él mismo es. El individuo friki crea todo un repertorio de sí mismo: sus gustos, intereses, hobbies, son elementos constitutivos de su propia personalidad y forma de ser. No podemos decir que vive subyugado por la publicidad o los medios, porque no es así; la massmediación, la información contundente y la publicidad ayudan a que este sujeto se construya y reconstruya día tras día. Cada vez que aparece en el mercado un juego nuevo, una película de ciencia

ficción, un libro fantástico, ropa con alusión a cosas frikis, este individuo se reelabora, se actualiza a sí mismo. Y como bien plantea Barbero, se crea una identificación con el objeto, demostrando que esa cantidad de signos sirven para esconder la falta de sentido o la insignificancia que el friki le atribuye a lo que lo rodea; más allá de su mundo de ficción y fantasías, la realidad parece no tener mayor importancia. Siendo un sujeto discriminado y, muchas veces, incomprendido, es normal que se refugie en sus mundos fantasiosos, que disfrace con objetos, películas y juegos esa realidad que se le torna ajena e impropia.

El frikismo es un acontecimiento global y moderno; es una construcción híbrida.. Híbrida porque se alimenta de múltiples factores y elementos, no cesa, siempre está en constante apropiación y fusión con diversas formas. García Canclini, en *Culturas Híbridas* (1989), elabora la siguiente definición:

Parto de una primera definición: entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. (...) ¿Cómo fusiona la hibridación estructuras o prácticas sociales discretas para generar nuevas estructuras y nuevas prácticas? A veces esto ocurre de modo no planeado, o es resultado imprevisto de procesos migratorios, turísticos y de intercambio económico o comunicacional. Pero a menudo la hibridación surge de la creatividad individual y colectiva. No solo en las artes, sino en la vida cotidiana y en el desarrollo tecnológico. (Canclini 14-16).

Canclini explica que, actualmente, todos pertenecemos a culturas híbridas, y los procesos culturales que puedan desarrollarse a futuro, sin duda también serán híbridos. Vivimos en una constante mezcla, en todos los sentidos, no tenemos que abordar planos internacionales para verificar que, ciertamente, estamos sometidos a un proceso de hibridación que no acaba, que no se termina de construir pero que continúa vigente día tras día. Esta hibridez nos permite hacer relación con lo planteado en el punto anterior por Maffesoli, pues el tribalismo es híbrido, múltiple, heterogéneo y, al mismo tiempo, responde a la globalización: “la realidad del tribalismo está presente, deslumbrante, para bien y para mal. Realidad ineludible que no se encuentra limitada a una zona geográfica particular” (Maffesoli 15). Es decir que no hay fronteras o espacios geográficos determinados para hablar de una tribu; así, entendemos que la tribu del frikismo no tiene límites territoriales, sino que se expande por el mundo, reedificándose y construyéndose a partir de la massmediación. De igual modo, el friki participa de esta hibridez, pues él mismo se configura como un sujeto híbrido; puede pertenecer a uno o varios tipos de frikis, tener gustos e intereses diferentes; se arma como un individuo fragmentado que recoge un poco de todo, y esto le confiere hibridez.

Lo híbrido designa (...) una materia cuya existencia exhibe la afirmación dual de una sustancia y su falta de identidad, lo que está en el intersticio, lo que se perfila en una zona de penumbra, lo que escapa, cuando menos en su surgimiento, a la repetición. Lo híbrido es el nombre de una materia sin identidad, el nombre de una condición evanescente. (...) Entonces me parece extraordinariamente sugerente la idea de culturas híbridas, porque

permite imaginar morfologías sociales, campos de regularidad singularizados, designaciones de la catástrofe, pero una catástrofe que no es un borde limítrofe, un mero punto de singularidad, el espacio de una fractura. La cultura híbrida no designa un vacío, una grieta en el proceso de transición, sino la materia misma de una cultura, de su vitalidad y su fuerza de invención singularizada y en disipación. (Canclini 361-362).

El friki participa, pues, de esta hibridación. Primero, es un individuo que se forma a partir de mezclas, fusiones y apropiaciones; si bien podemos categorizarlos en tipos, todos los frikis se desenvuelven en diversas áreas y puede ser un *gamer* al mismo tiempo que disfruta de los juegos de rol, un *geek* que lee libros sobre lo fantástico-maravilloso y asiste a convenciones³. Sin embargo, como manifiesta Canclini, lo híbrido es el nombre de una condición evanescente, etérea, y es que ¿cómo lograr definir algo que se está dando todavía, que es tan moderno y contemporáneo que lo estamos viviendo? Cuando intentamos definir, conceptualizar, marcar límites, esta “condición” ya se ha movido, es dinámica y sigue creándose y reelaborándose con el pasar del tiempo. El fenómeno de la inmediatez, de la tecnología, la publicidad y las redes sociales, hace difícil la tarea de delimitar y definir conceptos de sujetos sociales que se crean a partir de esa massmediación.

Ser moderno significa estar eternamente un paso delante de uno mismo, en estado de constante transgresión (...) también significa tener una identidad que solo existe en tanto proyecto inacabado. (...) Si bien la idea del

³ Estos tipos (geek, gamer) de frikis se explicarán en el capítulo siguiente.

progreso (o de toda otra modernización futura del *statu quo*) a través del accionar legislativo de la sociedad en su conjunto ha sido abandonada completamente, el énfasis (junto con la carga de responsabilidad) ha sido volcado sobre la autoafirmación del individuo, (...) lo que implica reenfocar ese discurso en el derecho de los individuos a ser diferentes y a elegir y a tomar a voluntad sus propios modelos de felicidad y de estilo de vida más conveniente. (Bauman 34-35).

Es entendible, entonces, que el friki sea un sujeto al que no podemos conceptualizar o encasillar, pues está en continua construcción y se reinventa cada día. Su identidad, como explica Bauman, solo existe en cuanto proyecto inacabado, porque es que no ha terminado de completarse su formación, está en una constante adaptación y mutación ya que se crea a partir de la contemporaneidad. “Lo híbrido nos remite a aquello que pertenece a diferentes ámbitos al mismo tiempo y en ese sentido creo yo que no puede tener una identidad permanente aquello que es híbrido”. (Canclini 362). Por lo tanto, si el friki se establece como un sujeto híbrido, porque pertenece y participa de diferentes ámbitos al mismo tiempo, no puede tener una identidad estable o permanente, sino que estará en una persistente transformación. Esta ausencia o carencia de identidad, es un problema para el friki; sin identidad, busca crearse esa noción que le falta a partir de elementos externos, como la literatura, los juegos virtuales, etc.

Ahora se ve la idea del progreso enfocada únicamente en el individuo y su afirmación dentro de la sociedad; pero como dice Bauman, habría más bien que enfocarse en el derecho que tienen los individuos a ser diferentes, a tener sus propios modelos de

felicidad y un estilo de vida que se adecúe a sus necesidades y deseos. Por el contrario, estamos en un mundo que proclama y exige –hipócritamente– que seamos “nosotros mismos”, enfocado en nuestra individualización, pero al mismo tiempo, es un mundo que rechaza y juzga a aquellos que, efectivamente, son diferentes y se atreven a vivir la vida a su manera, como sucede con el friki, que no sigue los patrones de belleza, de moda o de comportamiento pautados y exigidos por la sociedad.

El massmedia y las nuevas tecnologías le permiten al friki una forma de escapar de esta realidad y refugiarse –o simplemente distraerse– en otros mundos posibles, con imágenes interesantes en Internet, con foros en donde se comunica con cientos de individuos que comparten ciertas características y gustos. Los medios ayudan a superar, de cierta manera, la fragmentación, pues establecen redes de comunicación y hacen posible aprehender el sentido social o colectivo de lo que ocurre, por ejemplo, en una ciudad. Son, hasta cierto punto, los grandes mediadores y mediatizadores, por lo tanto, son sustitutos de ciertas interacciones colectivas.

Es importante señalar que el massmedia va de la mano con los aparatos electrónicos; más que presenciar un avance o evolución del massmedia, hemos presenciado una evolución impactante de los artefactos electrónicos. Por lo tanto, debemos plantear la noción de que el massmedia y su avance, desarrollo y amplitud, se encuentra ligado estrechamente a la máquina, ¿por qué? Francisco Osorio, en un ensayo titulado *La evolución de los Mass Media* (2011), explica que el progreso de los massmedia está ligado al artefacto, al dispositivo, por la “convergencia”, un término que se ha empleado desde la década de los 90. El concepto hace referencias a ejemplos como el siguiente: “históricamente el teléfono residencial era una tecnología independiente de la radio,

independiente del cine, la televisión y la prensa. Hoy en día en el teléfono móvil convergen la telefonía fija, la radio, el cine, la televisión y la prensa” (Osorio 47). Por lo tanto, en la máquina se da una suerte de convergencia, ya que incorpora en sí distintos medios y formas de comunicación; en el artefacto confluyen múltiples elementos y categorías del massmedia. Es decir que hay tanto una evolución de los aparatos electrónicos, como de los medios de comunicación. Y los medios, como hemos mencionado, tienen un poder persuasivo sobre la gente que es prácticamente inevitable; se debe, en principio, al modelo de estímulo-respuesta, lo que garantiza el éxito del mensaje, generando siempre una reacción en el receptor.

De esta manera, los cómics, los videojuegos, la música, las películas, los videos, la ropa y los accesorios, todos son elementos que de una u otra manera responden al massmedia y a las nuevas tecnologías. El friki, quien consume y vive de esto, participa activamente en este proceso massmediático, dejándose llevar por el auge tecnológico y formándose según sus objetos de consumo. Indudablemente, estos nuevos recursos no son neutrales, tampoco omnipotentes, pero su innovación formal implica ciertos cambios culturales, benefician la aparición de relaciones intensas y esporádicas con objetos aislados, con sus signos e imágenes.

Las tecnologías comunicativas y la reorganización industrial de la cultura no sustituyen las tradiciones, ni masifican homogéneamente, sino que cambian las condiciones de obtención y renovación del saber y la sensibilidad. Proponen otro tipo de vínculos de la cultura con el territorio, de lo local con lo internacional, otros códigos de identificación de las

experiencias, de desciframiento de sus significados y maneras de compartirlos. Reordenan las relaciones de dramatización y credibilidad con lo real. (Canclini 244).

El massmedia y las nuevas tecnologías comunicativas, lo que proponen es una interconexión entre diversos puntos geográficos, no responde a un sitio en específico, sino que es globalizante. Se generan enlaces entre culturas de diversas localidades, de manera que se dan nuevos códigos para identificar las experiencias y la forma en que las compartimos con los demás. El friki se va a construir, entonces, como un sujeto que responde al massmedia porque va a la par con él, es decir, este permite que se configure como tal, permea su existencia. Y, al mismo tiempo, es un personaje global, no está sujeto a límites ni barreras geográficas, las nuevas tecnologías permiten que estos límites territoriales se desdibujen.

Sabiendo que el friki es un sujeto híbrido, debemos tener en cuenta que existen variantes en él; hay diferentes tipos de frikis que se encuentran –y pertenecen– a la tribu, como explicamos con anterioridad. Esto nos permitirá determinar que, efectivamente, el friki se organiza mediante procesos y discursos híbridos, configurándose como un sujeto dinámico y líquido como la contemporaneidad. Estos tipos de frikis tienen en común ciertos gustos e intereses, formas de pensar y actuar, pero lo más importante es que el massmedia y lo tecnológico son fundamentales para su creación.

1.3. Caracterización del friki

Antes de abordar propiamente los elementos que permiten caracterizar al personaje friki, hay que preguntarse *qué es el personaje*. De manera fácil, podríamos responder que un personaje es un ente ficticio, nada más que una creación textual que vive en el mundo de los libros. Los personajes sí pueden parecerse a las personas, pero nosotros, los lectores, no debemos tratarlos como seres humanos, sino estudiar su estructura, los elementos y recursos que los construyen y así evidenciar su significación.

Los *actos aislados* de cada uno de los personajes son los que nos permiten caracterizarlos dentro del ámbito friki. Cada uno es friki a su manera, y es, de cierta forma, en esos actos aislados donde también presenciamos su *personalidad*, su forma de ser y representarse. Hay un constructo y un discurso que refleja a cada uno de los personajes, podemos identificarlos por eso. Por lo tanto, hay toda una serie de elementos que, sumándose y en convergencia, forman al friki. Y este, a su vez, varía dependiendo de sus propias particularidades, las que lo configuran como único, diferenciable del *resto* de frikis

Carmen Bustillo, la autora de *El ente de papel* (1995), hace un planteamiento que resulta sumamente relevante para visualizar al friki como un personaje que responde a variadas categorías, que no podemos delimitar o encasillar en una sola característica.

Los personajes rara vez pertenecen a una sola categoría –de hecho esto los haría probablemente “monológicos” y “chatos”, léase “poco interesantes”–. Los personajes cargados de significación –y por ende atractivos para el análisis– se diseñan justamente *en movimiento* y son

depositarios de categorías diversas y contradictorias. (...) El desmontaje de las formas y leyes propias, autónomas y autorreferenciales de ese personaje –más allá de frases o acciones directas–, establecerá la significación de su estructura dentro de la estructura del discurso y del relato como tal, y por ende su posible representatividad y fuerza como metáfora de lo humano (Bustillo 47-59).

Debemos abarcar al friki como una totalidad de sujetos anómalos y divergentes, que tienen en común el hecho de vivir la ficción de tal forma que pasa a constituirse como parte de su realidad; son individuos con alteridades e ilusiones de otros mundos posibles. Además, todos tienen gustos similares, en cuanto a su afición por los cómics, los videojuegos, la literatura y juegos de rol, la manera de vestirse y socializar. La única forma de analizar al personaje es desmontando su estructura y las características que lo construyen. Es decir, cómo estos elementos que lo cimientan funcionan al mismo tiempo como rasgos diferenciadores, haciéndolo un personaje único e individualizado. Si analizamos las *formas y leyes propias* que edifican al personaje friki, lograremos ver su significación dentro del relato, explicando entonces cómo el personaje representa elementos de la vida real.

El friki del que estamos hablando en este trabajo, es en cuanto participa de lo *geek*, lo *gamer*, lo rolero y lo nerd. Como dice Bustillo, es un personaje cargado de significación, no pertenece a una sola categoría, por lo tanto no es “chato” ni “monológico”, por el contrario, es un personaje que engloba diversas clases y que está en constante movimiento, recordemos que se configura como un personaje híbrido y global.

Nunzia Auletta, explica: “En Venezuela existen varios subgrupos de frikis, denominados comiqueros (...), roleros (fanáticos de juegos de rol), gamers (aficionados a videojuegos, ciencia ficción y fantasía épica)” (Auletta 17). En primer lugar, pasemos a definir cada una de estas palabras, para luego poder contextualizarlas y analizarlas propiamente.

Lo más curioso al momento de buscar sus definiciones, es que hay toda una apropiación de palabras provenientes del inglés y muchas veces en castellano el significado varía; por ejemplo, *geek* es una palabra del inglés y su significado está asociado al concepto de “friki” que tenemos en castellano, alguien obsesionado con las figuras de acción, la ficción, la magia, la tecnología, etc. Mientras que *freaky*, en inglés, viene de “freak” y significa simplemente “extraño”. La palabra *nerdo*, también del inglés –nerd–, se aplica más que todo a la idea de “cerebritito”, aunque la mayor parte del tiempo es usada de forma peyorativa. El término “cerebritito” no aparece en la RAE, pero en vocablos coloquiales, entendemos que un cerebritito es aquel individuo sumamente inteligente, estudioso y, algunas veces, un tanto pedante. De igual modo, asociamos la idea de *cerebritito* con una persona carente de vida social (es decir, fiestas, reuniones, etc.) y, en otras palabras, es un personaje con dificultades para desarrollar relaciones interpersonales; un genio que sólo encuentra diversión en programas de ciencia ficción, en video-juegos, en cómics y en la literatura fantástica-maravillosa. Tiene, pues, ciertas características que lo enmarcan dentro de lo que sería conocido como *geek*. Sin embargo, aunque los conceptos en sí sean parecidos, suele verse al *geek* como un individuo más extrovertido y sociable, mientras que el *nerd* es lo contrario, este se vale de los recursos que le ofrece Internet para interactuar. No obstante, hay que resaltar una diferencia: el *nerd* posee conocimientos totalizadores, es

una persona muy inteligente; mientras que el *geek* posee atracción hacia cosas poco conocidas o demuestra interés en elementos particulares, si bien es un individuo bastante inteligente, su conocimiento general puede ser más superficial y profundiza únicamente en cosas que le llamen la atención. Algo que también diferencia al *geek*, es que participa activamente en la creación de cosas relacionadas a sus gustos e intereses; si es fanático de los cómics o juegos de computadoras, son capaces de crear sus propias historietas, sus propios programas y *softwares*.

Por otro lado, la palabra *gamer*, también proviene del inglés y hace alusión a personas que juegan, especialmente, juegos de video o de computadora. Si hablamos de *rolero*, hacemos referencia a individuos que participan en juegos de rol; es decir, juegos donde se asume un papel y se desempeña como si fuera realidad, se valen de la imaginación y, algunas veces, de indumentarias y disfraces; también asumen roles y diversas identidades en juegos *en línea*. Los juegos de rol están estrechamente ligados a la alteridad y la virtualidad, elementos que trataremos más adelante.

Terminology time: the words geek and nerd are often used interchangeably. “Geek” once stood for “General Electrical Engineering Knowledge”, a leftover scrap for U.S military lingo. A geek was also a circus performer who ate the heads off animals. Hence the science –math– freakazoid association. In its common usage, nerd is synonymous with computers and poor’s social skills. You know –the smart kid who lacks confidence, is physically awkward, and unaware of appropriate cues like eye contact and the normal give –and– take conversation. But the term

geek has recently come to mean anyone who pursues as skill or exhibits devotion to a subject matter that seems a bit extreme: movie geeks, comic-book geeks, theater geeks, history geeks, music geeks, art geeks, philosophy geeks, literature geeks. Both geek and nerd might identify someone who expresses passion for a hobby in an uninhibited monologue. As for the word gamer, it refers to serious players of board games, role-playing games, war games, and video games. Intricate plots and complex rule systems tend to excite those obsessed with “the way things work”, so games often appeal to geeky minds. (Gilsdorf 35).

Gilsdorf elabora una breve distinción entre el geek, el nerd y el gamer. Explica, al mismo tiempo, que el término geek recientemente se ha usado para hablar de alguien que profesa devoción extrema a algún elemento, por lo tanto ha surgido una nueva era que nos ofrece películas, literatura, teatro, historias y hasta filosofía geek. Tanto el nerd como el geek sienten pasión por algún determinado hobby. El gamer, por otro lado, es aquel que se entretiene jugando diversos juegos, con intrincados sistemas de reglas. Las reglas son fundamentales para las mentes frikis, pues dan estabilidad, crean un orden que dictamina lo que se puede hacer o no, instaurando una armonía que muchas veces no existe en la vida real; por eso, Gilsdorf dice que los fanáticos de los juegos –el gamer–, muchas veces tienen una mente geek, pues responden a este sistema de reglas, a esta forma de ver cómo funcionan las cosas. Es comprensible, entonces, que la palabra geek y nerd sean intercambiables entre sí, pues designan a sujetos similares.

Al hablar de estas categorías que envuelve el término friki en sí, no podemos dejar de lado la palabra *fandom*. Todas estas clases de friki se valen, en mayor o menor medida, del *fandom*; es decir, los frikis muchas veces se entregan a la producción y creación de materiales relacionados con elementos que les gustan y atraen. Como mencionamos en líneas anteriores, el *geek* es capaz de crear sus propios cómics o programas de videojuegos, así mismo, el *gamer*, el *nerd* y el *rolero* también participan de esto. El proceso creativo es algo indispensable para cualquier friki, ya sea un producto que conserva para sí mismo, o algo que busca compartir con sus semejantes. El producir, el escribir sobre historias fantástico-maravillosas, reinventar reglas de juegos y modos de representación, es algo propio de los frikis; además, no podemos olvidar que estos individuos cuentan con la massmediación, tanto para recibir como para entregar información, se da un flujo de retroalimentación.

Para aclarar esta idea, vamos a utilizar lo explicado por Yanina Frugone y Ana Shchendor, en un breve ensayo titulado *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural* (2013); este ensayo fue elaborado para la VII Jornada de Jóvenes Investigadores del Instituto Gino Germani, en la Universidad de Buenos Aires.

La masificación de las Industrias Culturales lograron sobre las obras artísticas una serie de consecuencias más allá de la expansión geográfica y los resultados económicos. En su desarrollo produjo derivaciones no previstas sobre los receptores, luego consumidores; surgieron cadenas de preferencias que llevaron al seguimiento permanente de un autor o de un tipo de obra en específico, conociéndose posteriormente como *fans*. (...)

Las nuevas tecnologías, en especial internet, sobrellevó la admiración y el consumo a un nuevo nivel: la producción. El fan corona su propio reino y la palabra *fandom* surge con rapidez; contagia, transmite, identifica y señala a cientos de miles en todos los rincones del mundo que se distinguen y prestigian desde el reino del fan al que pertenecen. (Frugone y Schandor 2).

Esto guarda relación con el punto anterior: la massmediación no sólo influye enormemente en la construcción de este sujeto friki, sino que queda en evidencia que el fenómeno del *fandom* es provocado por ella, pues cualquier información está al alcance de todos y de forma inmediata. Así, el friki se vale del *fandom* para exaltar sus gustos e intereses y, al mismo tiempo, para legitimar su posición en una determinada formación o tribu social, ya que tiene la libertad de producir y compartir sus creaciones con otros que también tienen el mismo interés. Es una forma de socializar con los demás y de comunicar ideas o experiencias; con el *fandom*, cada sujeto friki es libre de dar su opinión y de dejar “volar” la imaginación, creando finales alternos o micro-historias dentro de novelas o sagas de su preferencia. Lo maravilloso del *fandom* es que ninguna opinión es incorrecta o desacertada; por el contrario, es el espacio en el que todos pueden encontrar pertenencia, arraigo, sentimiento de solidaridad y de intercambio “cultural”, elementos esenciales para conformar la idea de tribu.

Es en esta fase cuando el fan se convierte en mucho más que un seguidor que consume productos, un medio en sí mismo que crea para ese universo

que ama, llevando su amor a nuevas formas de expresión artísticas en pos del reconocimiento y la admiración de su trabajo. Claramente, el advenimiento de internet facilitó esta nueva cualidad de los participantes y el intercambio de producciones, noticias e interpretaciones. (Frugone y Schandor 5).

De esta manera, notamos que la massmediación está presente en todo y es un rasgo fundamental para entender al friki; lo construye, porque con la aparición del Internet y las nuevas tecnologías, el campo del friki para distraerse, crear y olvidarse de la realidad, se ha expandido en todos los sentidos, permitiendo ese flujo de retroalimentación de un individuo hacia su tribu, y viceversa. Como hemos planteado precedentemente, el término friki engloba subcategorías, todas consideradas extrañas, desviadas y diferentes. Por lo tanto, el friki deja de designar únicamente a un tipo social para ramificarse, expandirse y hacer alusión a varios individuos que participan en mayor o menor medida del ser friki.

Este personaje se va a caracterizar por ser un fanático de los cómics, de la ciencia ficción y de ciertos conocimientos técnicos, estrechamente ligados a softwares, computadoras y otros artefactos modernos; en este caso, el friki sería identificable como un geek. Ciertamente, el geek pasa a nuestro plano de significación del friki. Asimismo, friki también será aquel sujeto amante de los juegos de video –el gamer– en cualquier formato o presentación, de los juegos de rol –muchas veces no se necesita un ordenador o un televisor para ir a otros mundos, todo está en la imaginación–. Y, de igual modo, asociaremos como friki a todo aquel individuo que sea considerado nerd; ideas brillantes, muy inteligentes, un poco aislados, con dificultades para socializar, especialmente con el sexo opuesto.

Geeks are a tolerant people. They take in “the other”, the misfit toys, and not simply because no one else would sit with them at the cafeteria table. They have felt the sting of not being included. They know what is like to not feel cool. (...) Despite the evidence that geeks are ubiquitous, married, and succesful, some members of the fandom community told me that they still find themselves struggling against prevailing stereotypes –mainly, that their hobby is juvenile, frivolous, or a waste of time. But the modern geek has an answer to this critique. On more than one ocassion I found fantasy fans eager to draw comparisons between their imaginary worlds and the worlds of other passions. Sure, society shuns the Tolkien or calculus fanatic, I was told, but it tolerates and even encourages the oddball who is seriously into model trains, fantasy football, or fly-tying. Somehow, the terms freak or geek are not attached to such pursuits. (Gilsdorf 49).

En esta cita, Gilsdorf explica que los geeks –frikis–, son normalmente personas tolerantes, que aceptan a los demás sin ningún prejuicio porque saben lo que significa no ser incluido; entienden lo que es ser no-popular, con toda la marginación que puede desprenderse de esto. No son incluidos porque no son considerados “normales”, sino simplemente se piensa en ellos como “los raritos”. Al no participar en los estereotipos de belleza convencionales, el friki es rechazado. Gilsdorf menciona que, incluso los frikis con sus vidas ya hechas, adultos y casados, siguen teniendo inconvenientes con los estereotipos predeterminados por la sociedad, quien dicta que sus gustos son infantiles, frívolos o simplemente una pérdida de tiempo. Nos plantea que la sociedad repudia y aleja de ella a

los fanáticos de los mundos de Tolkien, pero tolera e incluso apoya a las personas que arman y coleccionan modelos de trenes, a aquellos que juegan fútbol de fantasía o a los que realizan el atado de moscas para pescar; y, sin embargo, la sociedad no define ni piensa en estas personas como frikis o extraños.

Por lo tanto, lo que entendemos por friki queda únicamente delimitado al ámbito de los raros obsesionados con la literatura fantástico-maravillosa, con los juegos de video y juegos de rol. Pareciera que ser friki es un estigma social que te acompaña incluso más allá de la adolescencia. El friki siempre va a tener unos rasgos y unas características muy puntuales, va a ser reconocible e identificable por sus gustos, intereses, formas de vestir y de actuar.

Ahora que hemos elaborado un panorama extendido de lo que se entiende y se asocia a la noción de friki, podemos hablar de elementos que ayudan a estos individuos a configurarse como tal: la alteridad, la virtualidad y el escapismo. Si entendemos que son sujetos que sienten un profundo desarraigo frente al mundo en que vivimos, el entorno y su realidad, es comprensible que busquen otros mundos alternos, donde sean aceptados o desempeñen papeles importantes, donde sean libres de crear y modificar su imagen física, con la que muchas veces se sienten disconformes. Analicemos, entonces, como este friki – geek, gamer y nerd al mismo tiempo– evade la realidad con otras realidades alternas.

1.4. Virtualidad, alteridad y escapismo.

En la literatura encontramos numerosos vestigios de individuos que no distinguen los límites y que no cumplen ni llevan a cabo el pacto ficcional que todo lector cauto debe realizar, como es el caso del friki. Este friki que se desenvuelve en los cuentos, es un gran consumidor de cosas nuevas y tecnológicas. Además, es un adorador de las expresiones de la massmediación como el cine, los cómics, la literatura, videojuegos, series de televisión y todo lo que aborde temas relacionados con la ciencia ficción y lo fantástico-maravilloso. Estos individuos no parecen diferenciar la brecha entre la realidad y lo ficticio, para ellos los mundos que plantean los libros –y los videojuegos–, pueden ser posibles a medida que sean capaces de imaginarlos, *sentirlos*, *vivirlos*, por lo que el sujeto friki se rodea de elementos y objetos que traigan a coalición dichos mundos: figuras de colección, pósters, camisetas, asisten a eventos y convenciones, pasan horas conectados en Internet, etc.

El friki es un individuo que siente un desarraigo hacia el mundo y la realidad que le ha tocado vivir; hay en él una necesidad de buscarse y de crearse un espacio dentro de un mundo que, de cierta manera, es bastante homogeneizante. Los elementos identitarios que conforman al friki son tomados de fuentes meramente ficticias, como lo es la literatura, por ejemplo. Si entendemos que la literatura es ficción –y, por lo tanto, hacemos un pacto ficcional con ella–, ¿por qué el sujeto friki parece no tener conciencia de esto?, ¿qué opera de diferente en él al resto de los individuos? Para que no quede duda, Enrique Anderson Imbert expone en su libro *Teoría y técnica del cuento* (1980), la ficción en la literatura de la siguiente manera:

En el instante de la creación literaria la realidad pierde su imperio sobre nosotros. El contenido de nuestra conciencia no se ajusta a objetos externos, sino que concuerda consigo mismo: es decir, nuestra verdad es estética, no lógica. Enriquecemos el mundo añadiendo un valor estético a lo existente. Nos despegamos de los hechos y nos apegamos a las metáforas. Apoyados en un mínimo de realidad, operamos con un máximo de fantasía. Con elementos reales inventamos un mundo irreal y, al revés, con elementos fantásticos inventamos un mundo verosímil. Y cuando no recurrimos a la invención para emanciparnos de la realidad sino que, en nombre del realismo más extremo, resolvemos reproducir las cosas tal como son, nuestro sometimiento no es absoluto: seguimos seleccionando con criterio estético. En el fondo la intención es fantasear, imaginar, crear. Fingimos. Los sucesos que evocamos son ficticios. La literatura, pues, es ficción. (Imbert 12).

Pareciera que el friki no logra comprender que la literatura es ficción –así como los videojuegos–, por el contrario, este sujeto opera con un máximo de fantasía en la vida cotidiana. Acciones básicas pueden transformarse en cualquier otra situación, únicamente se necesita el poder de la imaginación. Son personas que tienen la “habilidad” de desconectarse del mundo real y poder vivir segundos en su mundo inventado. Y esta es una característica general del friki. Podemos reconocer que el friki es, efectivamente, un sujeto que se siente un tanto distanciado del individuo común. Sin embargo, hay toda una comunidad que respalda y posee características similares al friki; comparte con muchos otros individuos los

misimos gustos e intereses, la misma percepción de la realidad, el mismo deseo de escapar y sumergirse de lleno en la fantasía. Es un fenómeno que abarca a cientos de sujetos; algo que se ha vuelto *global*, ¿por qué? Canclini habló al respecto: hay un proceso de hibridación que responde, a su vez, a todo el prodigio tecnológico que nos bombardea diariamente. Así, aunque el friki parezca sentirse desolado y apartado, un no-comprendido por el resto de la sociedad, hay más individuos como él conformando una tribu.

No podemos obviar que este fenómeno massmediático ha puesto a nuestro alcance la ilusión de otras realidades, otros mundos que pueden darse en una pantalla, en un libro o simplemente usando la imaginación. El friki utiliza estos medios para alejarse del entorno físico que lo rodea; pone a dialogar esta realidad con otros mundos posibles, otras realidades. Entonces, debemos hablar propiamente de lo que entendemos por virtual, para así explicar posteriormente los términos de alteridad y escapismo. Vamos a tomar algunos presupuestos del teórico Philippe Quéau, en su libro *Lo virtual: virtudes y vértigos* (1995):

La palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras *vis*, fuerza, y *vir*, varón, también están relacionadas. Así, la *virtus* no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Más bien, es real y activa. Fundamentalmente, la *virtus* actúa. Es a la vez causa inicial *en virtud* de la cual el efecto existe y, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real. (Quéau 27)

Lo virtual no debemos entenderlo como algo “irreal”, sino que participa de lo real, tiene cierta “realidad” aunque no sea algo físico o tangible. La virtualización tiene la capacidad de colocarnos en un “afuera”, en un “ahí” externo; se entiende que es una mutación de identidad porque nos permite crearnos y configurarnos como queramos, según nuestros caprichos y antojos. No es algo completamente irreal, porque el elemento de la actualidad, del aquí y ahora, nos permite sentirlo cerca. Lo actual no se parece a lo virtual, simplemente es una respuesta a esto. La virtualización hace que las distinciones instituidas se vuelvan más fluidas, aumenta el grado de libertad y profundiza en aspectos que parecen vacíos; la virtualización se vuelve un principal vector para crear realidad. Con la virtualización encontramos una salida del aquí, del ahora y del aquello, elementos claves para que se lleve a cabo. Al mismo tiempo, la virtualización nos fuerza a la heterogeneidad, pues con la actualidad, la massmediación y los cientos de artefactos electrónicos que tenemos a nuestro alcance, vivimos saltando de una red a otra, de un programa a otro, volviéndonos nómadas en el Internet, donde nada es nunca igual ni permanece estático.

Gracias a la massmediación y las nuevas tecnologías, el fenómeno de la virtualidad – que trae consigo el escapismo–, se ha expandido de forma alarmante; ahora tienen mayor aceptación y divulgación que antes. Con todos los artefactos tecnológicos existentes, resulta prácticamente imposible no estar conectado con el resto del mundo; con un *click* podemos viajar y ver otros países, hablar con individuos a cientos de kilómetros de distancia y, por qué no, también podemos cambiar nuestra imagen, nuestro nombre, adoptar otra identidad y ser alguien más “en línea”; esto es lo que entendemos por “alteridad”. Es decir, cuando asumo otra identidad, cuando me conformo como “otro” distinto a mí.

Estamos en la era de producir al Otro; solo el otro tiene la capacidad de diferenciarnos y, de cierta manera, nos permite escapar. En este escape, en esta alteridad en que el friki se convierte, al mismo tiempo, en otro, tiene la capacidad de interpretar y asumir diversos papeles. Esto lo puede lograr porque no tiene una noción de identidad sólida, ni con él mismo, ni frente a los demás, es un personaje que no se siente cómodo con su entorno, con la sociedad y no está conforme con lo que él es; por ende, el friki puede, mediante la alteridad, adoptar otra identidad, así sea en un mundo virtual.

Indudablemente, cuando hablamos de lo virtual, la alteridad siempre va a estar presente, porque lo virtual hace que sea posible crearme como otro distinto; además, con lo virtual tenemos la certeza de que nunca vamos a morir, podemos sentirnos eternos porque nuestro personaje virtual vivirá por siempre, a diferencia de nosotros. Observemos lo planteado por Jean Baudrillard en su obra *El crimen perfecto* (1996):

¿Cabe que para escapar a esa objetividad terrorífica del mundo lo estemos irrealizando y para escapar al ultimátum de un mundo real lo estemos volviendo virtual? Pues el concepto de realidad, si bien da fuerza a la existencia y a la felicidad, probablemente dé todavía mayor fuerza de realidad al mal y a la desdicha. En un mundo real, la muerte también se vuelve real, y segrega un pavor proporcionado. Mientras que en un mundo virtual nos ahorramos el nacimiento y la muerte, a la vez que una responsabilidad tan difusa y abrumadora que es imposible de asumir. (Baudrillard 58)

El mundo real, la vida en sí, es simplemente aterradora. La cantidad de responsabilidades que debemos asumir como adultos, nuestros logros y fracasos, las dichas o desdichas que podemos llegar a sentir, sin dejar de lado el miedo a lo desconocido y a la muerte; esa sensación nefasta de sabernos finitos es abrumadora. Si sabemos que el friki es un sujeto un poco más sensible a estos factores, además de ser un rechazado social y de sentirse incómodo con los demás individuos diferentes a él, es entendible que el friki busque la manera de escapar de esta realidad asfixiante que promete más problemas y estrés que momentos felices. Baudrillard explica, entonces, que en los mundos virtuales esto no sucede; no va a morir ningún personaje de verdad, no tenemos que asumir responsabilidades ni llevar a cabo tareas que resulten desagradables. Es un “escape” porque literalmente te vas de este plano de realidad, te escondes para no tener que lidiar ni afrontar cosas que no te hacen feliz; es preferible refugiarse en un mundo virtual, donde todo es posible, donde puedes ser otro, con diferentes habilidades, un físico distinto, etc. “No sólo la Inteligencia Artificial, sino toda la elevada tecnología, ilustra el hecho de que, detrás de sus dobles y prótesis, sus clones biológicos y sus imágenes virtuales, el ser humano aprovecha para desaparecer” (Baudrillard 61). Este escapismo –o desaparecer– de la vida real a esa “ilusión” de otras realidades, puede darse en una pantalla, en un libro o en la mera imaginación. Sin lugar a dudas, cuando este escapismo se realiza por un medio virtual, la sensación de “realidad” aumenta, dándole al consumidor –en este caso, el friki– esa idea de que vive, ve y siente algo verdaderamente real.

Al producir en nosotros la ilusión de que podemos *entrar* en las imágenes, como Alicia en las maravillas, los mundos virtuales invaden nuestra corteza

cerebral, donde imponen sus leyes y sus juegos. De ahí surgen vacilaciones abismales, pero también esperanzas de otros lugares y pensamientos. (Quéau 11).

Esas vacilaciones abismales que menciona Quéau, no son otra cosa que la confusión que puede llegar a sentir el friki al momento de entrar y salir de lo virtual a lo *real*. Vacilaciones abismales porque, efectivamente, el friki puede creerse que ese mundo virtual es cien por ciento real; que él es un personaje heroico o posee las cualidades de su personaje virtual. No solo la realidad resulta abrumadora por todas las responsabilidades que conlleva el vivir, sino que el friki no se siente cómodo ni con su entorno, ni consigo mismo. Por eso la necesidad de ser alguien diferente, con otro físico y otras actitudes. Después de pasar horas sumergido en este mundo virtual, al regresar a la realidad hay, sin dudas, una vacilación; vacilación ante el hecho de saber que el mundo virtual es preferible –y, en muchos casos mejor– a la *realidad real*.

Gilsdorf, a quien ya hemos mencionado en páginas anteriores, explica cómo funciona este fenómeno de lo virtual pero no a través de una pantalla, es decir, un videojuego, sino a raíz de la imaginación misma. La imaginación, como esos programas numéricos que se encargan de elaborar mundos alternos, también funciona como un mecanismo de escape; a través de ella puedo visualizarme como otro, aportarme cualidades que no tengo, fingir que soy determinado personaje y por lo tanto, desligarme de mi cuerpo y viajar a otros mundos.

(...) showed me a clever trick –how to step away from my own body and mind, my family, and travel to places I’d never even seen. A way out. (...)

As the players engage in game after game their characters grow in power and ability: the magic users learn more magic spells, the thieves increase in cunning and ability, the fighting men, halflings, elves and dwarves, fight with more deadly accuracy and are harder to kill. Soon the adventurers are daring to go deeper and deeper into the dungeons on each game, battling more terrible monsters, and, of course, recovering bigger and more fabulous treasure! The game is limited only by the inventiveness and imagination of the players. (Gilsdorf 15-16)

Gilsdorf declara que a través de los juegos de rol, en este caso *Dungeons&Dragons* (*Calabozos y Dragones*), encontró una forma de escapar, de dejar a un lado su propio cuerpo, a su familia, y viajar con la imaginación a lugares que nunca había visto. Lo increíble de estos juegos es que los jugadores tienen la posibilidad de aumentar sus habilidades, sus poderes, sus trucos; pueden pelear contra monstruos, rescatar a damiselas en peligro y obtener recompensas por este arduo trabajo. No hay límites ni físicos, ni espaciales, el único límite es la imaginación del propio jugador. He aquí parte del encanto de los juegos de rol, crean esa facilidad de volverse *otro*, pero aún siendo yo.

I disappeared into my mind. The lesson? Real life thus far had taught me that in the adult world, fate was chaotic and uncertain. Guidelines for success were arbitrary. But in the world of D&D, at least there was a rule book. We knew what we needed to roll to succeed or survive. By role-playing, we were in control, and our characters –be the thieves, magic-users,

paladins, or druids— wandered through places of danger, their destinies, ostensibly, within our grasp (Gilsdorf 21).

El autor manifiesta que los juegos de rol le permitían escapar en su propia mente; hasta ahora, la vida real le había enseñado que el mundo de los adultos era completamente incierto y caótico; no había unas reglas específicas que garantizaran el éxito. Por el contrario, en el mundo fantasioso de *Calabozos y Dragones*, existían reglas. Cada jugador sabe lo que tiene que hacer para sobrevivir o mantenerse con éxito; estos juegos le permiten al friki tener cierto control, al menos sobre sus personajes, y así poder desplazarse por lugares peligrosos sin padecer el miedo a morir de verdad; todo lo que quieran lo tienen a su alcance. Se crea, a través de lo virtual y de los juegos de rol, una ilusión de que todo es prácticamente posible, no hay límites ni estereotipos.

Una de las cosas más increíbles es que nada de lo que suceda en el juego, te puede afectar de manera real. Puedes fingir ser un elfo o un orco, tener una batalla épica, pero seguir intacto en la realidad. Esto le permite al friki vivir experiencias que nunca podría realizar en la vida real, no porque sean imposibles —obviamente—, sino porque conociendo sus particularidades y sus formas de ser, sabemos que nunca va a tener la capacidad de retar a alguien, de defenderse, de pelear, de insultar o sentirse héroe por unos segundos. No son cosas que pasan en la realidad del friki. Canclini opina al respecto:

Videojuegos. Son como la variante participativa del videoclip. (...) Del cine contemporáneo toman las vertientes más violentas: escenas bélicas, carreras de autos y motos, luchas de karate y boxeo. Familiarizan

directamente con la sensualidad y la eficacia de la tecnología; dan una pantalla-espejo donde se escenifica el propio poder, la fascinación de luchar con las grandes fuerzas del mundo aprovechando las últimas técnicas y sin el riesgo de las confrontaciones directas. Desmaterializan, descorporalizan el peligro, dándonos únicamente el placer de ganar sobre los otros, o la posibilidad, al ser derrotados, de que todo quede en la pérdida de monedas en una máquina. (Canclini 285).

Ciertamente, lo peor que puede suceder a la hora de fracasar en el videojuego, es perder unas monedas en una máquina como mucho, y ni siquiera, porque ahora tenemos la tecnología y sus avances, a domicilio. Desde nuestras casas podemos conectarnos en la interfaz del Internet y perdernos horas en juegos, siendo cualquier cosa que deseemos ser.

Un componente clave al momento de hablar de virtualización es la desterritorialización; no hay un espacio geográfico tangible, exacto, estático o controlado; para nada, en lo virtual nos desplazamos por pisos movibles y cambiantes, hay un paso continuo del interior al exterior y viceversa. Caemos, entonces, en la alteridad; lo virtual y la alteridad a menudo –por no decir siempre– van de la mano. Como menciona Pierre Levy en su obra *¿Qué es lo virtual?* (1992): “Es por esto que la virtualización es siempre heterogénea, volverse otro, proceso de recepción de la alteridad” (Levy 18). La alteridad la vamos a entender como el rol que asume este sujeto friki al momento de adentrarse en lo virtual; normalmente, en esta alteridad, en este intento de ser otro, se conforma la identidad mediante la creación de un avatar, de manera que el *objeto virtual* se va a estructurar en base a simulaciones, no representaciones. Lo virtual es una simulación porque, a pesar de que

parte de la realidad, de lo conocido, simula y abre las puertas a otras realidades nuevas y posibles.

Las imágenes empleadas son esencialmente digitales, ya que surgen de modelos lógico-matemáticos y, por otra parte, ya no se trata de *representaciones* propiamente dichas, sino más bien de *simulaciones*. Las imágenes tridimensionales «virtuales» no son representaciones analógicas de una realidad ya existente, sino simulaciones numéricas de realidades nuevas. (Quéau 19).

Para poder entender mejor este mundo de la alteridad y virtualidad, es necesario que abordemos propiamente lo que se entiende por “avatar”, pues en los juegos de rol, ya sean juegos manejados a través de la mera imaginación, como es el caso de *Calabozos y Dragones*, o sean a través de una pantalla, de forma virtual, siempre debemos elaborar un avatar de nosotros mismos que nos va a *representar* en el juego. Sin embargo, lo curioso de este mundo escapista, es que los jugadores no distinguen los límites entre la realidad *real*, por llamarla de algún modo, y la realidad que nos ofrecen los juegos de video o la literatura; por lo tanto, algunos absorben la identidad del propio avatar, sintiéndose extraños cuando, después de pasar horas jugando, se miran en un espejo y no ven sus orejas de elfo o su espada mágica.

En un ensayo titulado *Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales* (2011), José Alberto Sánchez Martínez, profesor de Comunicación de la UNAM, con especialidad en nuevas tecnologías de información y comunicación, declara:

La cultura electrónica actual contiene un rubro significativo relacionado con el mundo de las imágenes y la representación. Una imagen peculiar que tiene que ver más con la redefinición de la virtualidad y no tanto con la digitalización, se trata de la representación de sí mismo y del mundo a través de mecanismos de virtualización. El avatar, (...) permitía dar cuenta de una función icónica en las culturas como mecanismo de sustitución de los entes o los seres (...). Hoy el avatar y las imágenes virtuales son parte de un mundo electrónico presente en los videojuegos, el cine, los metamundos en internet. La presencia del avatar ha revitalizado lo que podríamos llamar juegos de la presencia, donde se pone a discusión el papel de la imaginación, el secreto, la creatividad y por supuesto la misma condición de lo virtual. (Martínez 1)

La creación de un avatar –una figura que me representa en el juego, en el mundo virtual–, es un elemento imprescindible al momento de hablar de videojuegos. Al ser una creación particular, donde el jugador fusiona sus intereses, gustos y deseos, este vuelca en esa creación virtual muchas características de las que carece, ya sea un buen físico, agilidad para realizar tareas complicadas, etc. Además, al ser algo ficticio, es entendible que el avatar no sienta ningún tipo de temor o angustia, tampoco tiene un interés por ser aceptado, ya que está en un mundo en el cual será admitido sin importar su apariencia física, donde irá asumiendo roles y realizará tareas que le irán aportando cierto estatus dentro del juego.

Al poder volcar en una figura ficcional muchos de sus deseos, es normal que el friki sienta una liberación al abandonarse (escapar) en los videojuegos; se entiende, entonces, que

lo virtual y el avatar son un mecanismo para evadir la realidad, crean y montan todo un sistema de *simulaciones* alternas, donde los sujetos se sienten cómodos, identificados, generando lazos de sociabilidad y empatía, fundamentales para generar el sentimiento de pertenencia y permitir la aparición de una tribu. El frikismo, por lo tanto, es algo que puede darse en nuestro plano real –el aquí y el ahora–, pero que al mismo tiempo se desarrolla en la interfaz del Internet; es una tribu virtual, alimentando los procesos de heterogeneidad e hibridez, pues se hace multicultural, universal, adhiriendo a su grupo tribal individuos de diferentes partes del mundo.

De esta forma, podemos entender que el escapismo, la alteridad y la virtualidad son elementos fundamentales para la creación y representación del friki. El escapismo nos ayuda a comprender que al ser un individuo desarraigado, que se siente inconforme con su realidad, escapa a otros mundos posibles, dando paso a la alteridad. La alteridad ayudará a este friki a “crearse” según sus propios deseos; tiene la libertad de convertirse en otro, de alternar su identidad, su físico, sus habilidades. Y, al mismo tiempo, la alteridad va de la mano con lo virtual; todos estos cambios y anhelos son posibles en la interfaz, en la red, en un plano “no tangible”, pero real en la medida en que estamos en línea.

CAPÍTULO 2

ANTECEDENTES Y CRÍTICA

2.1. Antecedentes: personajes raros y diferentes

Antes de abordar el análisis, hay que hacer un acercamiento a otros personajes que pueden servirnos como antecedentes del friki. Las obras que vamos a tratar brevemente, reúnen en sus personajes características importantes que nos ayudan a *relacionarlos* con el friki, aunque no de forma directa, sí como una referencia, una aproximación a sujetos “parecidos”.

La producción literaria que se ha desarrollado en nuestro país hasta los momentos, si bien abarca a varios personajes con rasgos y actitudes extrañas y diferentes, no nos presenta a un friki con las características que ya hemos mencionado en el capítulo anterior; obviamente, sería imposible encontrar a un friki en la literatura venezolana del siglo XIX e inicios del XX porque este personaje se vale de la tecnología y el massmedia; las primeras consolas de juegos eran bastante primitivas, aparecieron apenas en la década de los 60-70, como el Atari. Los individuos debían dirigirse a un centro de juego, donde se hallaban estas máquinas de grandes proporciones. Fue en la década de los 70 cuando apareció la primera videoconsola de la historia, dando inicio a la industria de los videojuegos portátiles. Por lo tanto, vamos a concentrarnos en antecedentes de personajes que sean simplemente “raros” ⁴,

⁴ Cuando hablamos de “raros” nos referimos a individuos que se diferencian del común, ya sea por su indumentaria, su forma de expresarse y relacionarse con los demás, su actitud ante la vida, ciertos patrones de conducta y comportamiento. De igual modo, se toma como referencia los gustos e intereses, es decir, un interés particular por la literatura y los juegos. Además, se caracterizan por

que poseen cierta extrañeza, aceptando, por supuesto, que responden a contextos culturales diferentes al tecnológico actual.

Si partimos de la definición del término “friki” que designa la RAE, de un individuo excéntrico y diferente, podemos vincularlo, en primera instancia, con Ricardo Azolar, el personaje principal de Eduardo Liendo en su libro *Los platos del diablo* (1992). Azolar es un individuo que sueña con escribir y, al mismo tiempo, nos relata las vicisitudes de su trabajo en una editorial. Ricardo no quiere pensar en las circunstancias de su nacimiento y vida; han sido adversas y mediocres, según su perspectiva, de manera que va a tomar la literatura y los libros como el único vínculo con la realidad, el que más le gusta. Aquí notamos un elemento que nos ayuda a relacionarlo, en ciertos rasgos, con el friki que hemos definido: en Ricardo está la necesidad de *escapar* de este mundo a través de la literatura; los libros le abren otros mundos posibles, donde puede fantasear y soñarse a sí mismo dentro de ellos. La necesidad de *cambiar*, de volverse otro; el desencanto con la realidad y el mundo que lo rodea, lo vuelven un sujeto muy cercano al friki; al friki obsesionado con la literatura y los libros.

Ricardo anhela ser escritor; siempre necesitó escribir y crear un texto que fuese admirable, pues así podía combatir los desaires e infortunios que padece en otros aspectos de su vida. Es decir, mediante la creación literaria, Ricardo busca fundar otro mundo que lo identifique, representar elementos que lo hagan sentir cómodo, tranquilo. Sin embargo, no parece tener mucho éxito en su deseo de ser un buen escritor; está obsesionado con alcanzar la gloria literaria: “Observó sus primeros esfuerzos por hacerse escritor (...) los relatos inconclusos, abandonados con un gesto de rabia” (Liendo 20), “regresó a la escritura con dedicación. Solo prevalecía una idea obsesiva: alcanzar la quimérica meta literaria” (Liendo

ser individuos solitarios, con pocos amigos y con dificultades para socializar, así, tienden a aislarse y a refugiarse en sus *hobbies* para escapar de una realidad que no les es grata.

45). Paralelamente, el friki se caracteriza por ser un sujeto que también escribe –aunque participa en general de cualquier forma de creación– y que, de cierta manera, está obsesionado con alcanzar gloria, fama, reconocimiento a través de sus escritos. Azolar se entrega a la escritura porque anhela la gloria literaria, hay un interés particular que lo impulsa a ir más allá. El friki, en muchos casos, también siente ese impulso de ser “el mejor”, ya sea en el ámbito de la escritura, de los videojuegos, en inteligencia, etc. Resulta interesante, además, observar cómo los libros fueron la compañía de Ricardo en su adolescencia, un factor en común con el friki.

(...) en un cuarto donde se arrumbaban los objetos inútiles o de escaso uso, se hallaban también aquellas cajas repletas de libros que sufrían el progresivo deterioro ocasionado por la humedad. Fueron seguramente el más importante hallazgo de su adolescencia. (...) Una imagen idílica de sustituir la inmediatez de las propias vivencias a cambio de una abarcante realidad ilusoria. (Liendo 18)

Al igual que el friki, el personaje de Azolar guardaba con fervor sus cajas repletas de libros. Además, nos topamos con que los libros tienen la capacidad de sustituir el presente, “la inmediatez de las propias vivencias” por una “realidad ilusoria”. Es decir que los libros transportan a un mundo ficcional, creando una realidad alterna, esto guarda estrecha relación con la evasión y la alteridad que mencionamos en el capítulo anterior. Hay otras características que nos ayudan a catalogar a Ricardo como un antecedente: su

comportamiento y actitud, así como su fisonomía y gustos. Era un hombre tranquilo, solitario, carente de vida social abrumadora, entregado a sus libros y a su acto creativo.

Desde el inicio, el narrador nos introduce al personaje diciendo: “Tenía una barba de pocos días y usaba anteojos de gruesa montura de Carey” (Liendo 11). El físico va a ser un elemento relevante para el friki, parte de su desencanto y desarraigo hacia el mundo que lo rodea se debe, en primer lugar, a que no se sienten conformes consigo mismos. Esta inseguridad y falta de autoestima, provoca que el sujeto friki tenga poca confianza para interactuar con el sexo opuesto. Simplemente es algo que se escapa de sus manos; así, Ricardo Azolar se nos presenta como un individuo con dificultades para relacionarse con las mujeres: “él no tenía la desenvoltura necesaria para abordar a una linda desconocida y no intentó el acercamiento” (Liendo 35). Ricardo llega a preferir, incluso, a las mujeres ficticias pertenecientes al mundo literario antes que relacionarse con una mujer de carne y hueso.

(...) intentar el amor juvenil, después de descubrir en el espejo una figura sin prestancia, agraviada por el voluntario desaliño en el vestir, los zapatos sin lustre y las camisas anchas (...) La sexualidad reprimida podía esperar. Ricardo admitía la distancia que lo separaba de aquellas mujeres deseadas pero inoportunas (...) Las grandes pasiones se encontraban también en el espacio de la literatura. Y las únicas mujeres verdaderas, las capaces de ofrecerle la gratitud del amor, debía arrebatarlas a Julien Sorel, a Juan Cristóbal, a Casanova, a Pierre Laclose; despojándolos de sus Colettes, Beatrices, Antonietas, Lucrecias, Justines, Lottas, Bovaries, hasta que se hicieran presencia sus legítimas amantes. (Liendo 21)

Ricardo se nos muestra como un sujeto desprolijo y quizás un poco sucio; su físico no parece preocuparle demasiado. Para él, las grandes pasiones formaban parte de la literatura. De hecho, Ricardo también llega a mezclar los límites entre lo ficcional y la realidad, dudando de ellos: “–La maldita literatura –pensó– me persigue hasta el fin. (...) En su imaginación la realidad adquiriría, por momentos, contornos ficticios” (Liendo 12). Azolar es un personaje con anhelos de ser otro, en este caso, el escritor Daniel Valencia; termina asesinándolo, de hecho, y se apropia de su manuscrito, sintiéndose realizado.

El narrador nos dice: “Ricardo Azolar, que tanto había admirado los personajes de ficción bien diseñados, terminaba por ser él mismo un grotesco personaje de la realidad” (Liendo 17). Y esto es algo común en cualquier personaje friki: admiran a personajes ficcionales que poseen características increíbles, asombrosas, y se trauman ante la imposibilidad de convertirse en ellos, pues solo son individuos grotescos, aislados y diferentes.

Recientemente, en el año 2012, apareció el libro de cuentos *Perdidos en Frog*, de Jesús Miguel Soto. En el cuento *Victorias Mínimas*, encontramos a un personaje que, sin lugar a dudas, es bastante raro: Kim.

A pesar de su carácter a veces huraño y de su torpeza para el trato con desconocidos, Kim era lo que en la universidad llaman un buen prospecto: notas sobresalientes, ensayos impecables, tesis de grado excepcional. (...) Tenía varios días sin cepillarse los dientes (...) y como siempre tenía las fosas nasales tapadas, ni su propio olor, ni el de la habitación, repletas de

latas de Pepsi, de envoltorios de nachos y de envases de sopa de microondas, le estorbaba en lo más mínimo. (Soto 77)

Kim es el antecedente más cercano al friki en la literatura venezolana; se desenvuelve con la escritura, tiene notas sobresalientes en la universidad, en pocas palabras, es un nerdo. De igual modo, su apariencia física parece importarle poco, se nota especialmente en su negativa a cepillarse, además que su cuarto es un chiquero, lleno de envoltorios de comidas y latas vacías. Él vive inmune a todo en su dormitorio, que es el lugar preferido de todo friki. No posee un trabajo, o al menos el narrador nunca nos habla de ello, por el contrario, nos dice que el papá le envía dinero. “Tres proyectos que tenía pendiente desde hacía rato: distanciarse de sus pocos amigos, jugar toda la saga de Resident Evil en su Play Station 2 y releer todo lo que había leído de Dostoievski” (Soto 77-78). Al igual que nuestro personaje friki, Kim es un individuo que no parece tener mucha suerte con las mujeres, quizás debido a su aspecto sucio y desarreglado, o al hecho de que simplemente no sabe cómo mantener una conversación con una mujer.

Se había enamorado a segunda vista de una mejicana llamada Amanda, quince años mayor que Kim, y que ni siquiera se habría dado cuenta de su presencia si no fuese por sus impertinentes comentarios (...) Toda su concentración estaba puesta en la mejicana que lo ignoraba. (Soto 80).

Kim tiene pocos amigos –los que nunca aparecen a lo largo del cuento– y es fanático de los videojuegos. Sin embargo, Kim no practica los excesos, no tiene esa pasión

extremista de pasar días jugando, de creerse algún personaje fantástico maravilloso. Kim es simplemente raro, diferente.

Ahora bien, debemos recordar que un punto a desarrollar en este trabajo de investigación, es demostrar que el friki es un sujeto que responde a la globalización, a la massmedia y que, por lo tanto, es un personaje híbrido que no está atado a límites o barreras geográficas específicas; de hecho, en esto radica su significación y relevancia del personaje. Por consiguiente, era necesario buscar antecedentes de nuestro personaje en otras obras literarias de autores no venezolanos. Cuando hacemos un sondeo de personajes raros, diferentes y extraños en la literatura, nos asombramos ante la cantidad de individuos que encajan en esta descripción: ser simplemente extraños. Sin embargo, nuestros antecedentes del personaje tienen unos rasgos bien puntuales que lo acercan al friki.

. Permaneciendo en el continente americano, es necesario mencionar como un antecedente del personaje friki a Ignatius J. Reilly. Este personaje es el protagonista de la novela *La conjura de los necios*, escrita en 1962 por John Kennedy Toole y publicada póstumamente en 1980, ganando el premio Pulitzer en 1981.

Ignatius es un individuo inadaptado que sueña con cambiar el mundo a través de su moral y su forma de ver las cosas; su gran sueño es convertirse en un escritor importante y reconocido, escribir una obra maestra, para así poder ser escuchado –leído– en un mundo en el que es un incomprendido. Vive escribiendo en cuadernos que tiene desparramados por toda su habitación, en ellos narra aventuras, anécdotas e indudablemente, plasma su visión del mundo. Ignatius odia este mundo “capitalista” donde se han perdido los valores

tradicionales, su madre es la única que trabaja en la casa y debido a las deudas, Ignatius se ve obligado a sumergirse en lo que él considera una forma de esclavitud: el trabajo.

He aquí a Ignatius Reilly, sin progenitor en ninguna literatura que yo conozca (un tipo raro, una especie de Oliver Hardy delirante, Don Quijote adiposo y Tomás de Aquino perverso, fundidos en uno), en violenta rebeldía contra toda la edad moderna, tumbado en la cama con su camisón de franela, en el dormitorio de su hogar de la Calle Constantinopla de Nueva Orleans, llenando cuadernos y cuadernos de vituperios entre gigantescos accesos de flato y eructos. Su madre opina que necesita salir a trabajar. (Toole 3).

Nada más con la descripción que nos hace el narrador, ya es evidente que Ignatius es un personaje bastante raro y excéntrico. No solo tiene –como el friki– una afición por la escritura y por crear una obra maestra, sino que también comparte otras características, como el desaliño al vestir, la falta de higiene personal y de aseo con el entorno que lo rodea.

Ignatius vestía, por su parte, de un modo cómodo y razonable. La gorra de cazador le protegía contra los enfriamientos de la cabeza. Los voluminosos pantalones de tweed eran muy duraderos y permitían una locomoción inusitadamente libre. Sus pliegues y rincones contenían pequeñas bolsas de aire rancio y cálido que a él le complacían muchísimo. La sencilla camisa

de franela hacía innecesaria la chaqueta, mientras que la bufanda protegía la piel que quedaba expuesta al aire entre las orejeras y el cuello. Era un atuendo aceptable, según todas las normas teológicas y geométricas, aunque resultase algo abstruso, y sugería una rica vida interior. (Toole 6).

Ignatius, además, tiene gustos refinados, así como el lenguaje que usa para expresarse; es un lenguaje lleno de palabras rimbombantes, pareciera más bien pertenecer a unos siglos anteriores, por la manera en que habla. A veces puede ser un individuo muy duro con sus palabras y normalmente trata mal a su madre. Es un personaje aislado, disfruta estar encerrado en su habitación sin hacer otra cosa que comer, escribir y, eventualmente, tocar sus instrumentos musicales.

Su madre le había llevado al centro en el viejo Plymouth, y mientras ella iba a ver al médico por su artritis, Ignatius había comprado en Werlein's unas partituras musicales para su trompeta y una cuerda nueva para el laúd. Luego, había entrado en la sala de juegos de la Calle Royal para ver si habían instalado alguna máquina nueva. Le decepcionó el que hubiera desaparecido la máquina de béisbol. Quizá la estuvieran reparando. La última vez que jugó con ella, el bateador no funcionaba y, tras cierta discusión, el encargado le había devuelto el dinero, pero los clientes habían sido tan ruines como para comentar que la había roto el propio Ignatius a patadas. (Toole 7).

Este personaje posee una afición por los juegos, como podemos observar en la cita. Evidentemente, los juegos de la época (año 1962) no eran tan sofisticados como los que tenemos actualmente, pero debemos pensar que de haber existido en esta época, Ignatius sería un gamer, un aficionado a los videojuegos. Esto es una característica que lo acerca a al friki. Uno de los personajes hace una descripción de Ignatius de la siguiente manera:

—No era un chico —dijo Mancuso—. Era un hombre gordo y grande con una indumentaria muy rara. Parecía un sospechoso. Yo solo quería hacer una inspección de rutina y él ofreció resistencia. Además, parecía un prevenido sexual. (Toole 18).

Un rasgo común con los sujetos frikis, es que en su mayoría, todos tienen sobrepeso; son gorditos o amorfos. Además, por la indumentaria y forma que optan al vestir, no parecen individuos dignos de confianza o con los que nos sintiéramos inclinados a conversar libremente. Nada más su físico marca ya un distanciamiento con los demás. Como si fuera poco, Ignatius es hipocondríaco, vive preocupado de su cuerpo, de los males que puede padecer, de sus dolores y achaques; pero parece más una parafernalia para manipular a la gente que lo rodea, no tiene un verdadero interés en cuidarse, lo demuestra su nefasta alimentación y su negación a hacer alguna actividad física.

Yo nunca como alimentos enlatados. Lo hice una vez, y me di cuenta de que mis intestinos empezaban a atrofiarse. (...) Ignatius me dijo esta mañana: «Mamá, qué ganas tengo de comerme un buñuelo de

mermelada». Ya sabe... así que fui al Germán y le compré dos docenas. (...) A Ignatius le encantan los buñuelos. Me dice «Mamá, me encantan los buñuelos». Está ahí en la sala viendo tele. Todas las tardes, no falla, ve ese programa. (Toole 23, 38).

Como buen personaje raro, Ignatius tiene ciertos rituales que cumple sagradamente todos los días. Ver televisión, su programa preferido, y comer buñuelos forma parte de su día a día. Un elemento interesante de Ignatius, es que es un personaje completamente asexual, lo que hace que sea incluso más extraño. No tiene ninguna inclinación sexual, de hecho, intimar con alguna mujer le parece simplemente repulsivo. “No entremos en ese aspecto de la fantasía, porque sé lo riguroso que eres en tu oposición a la sexualidad de todo género” (Toole 72). Además de ser asexual, es un vago que no quiere trabajar y enfrentar el mundo real; prefiere refugiarse en su casa, escribir en su dormitorio, ver la televisión todos los días y ser un consentido por su madre.

Sabemos que los personajes frikis –y los raros en general–, tienden a agruparse y a socializar con individuos que compartan sus mismos gustos, intereses y formas de pensar el mundo; es decir, con individuos igual de raros que él. Sin embargo, Ignatius prefiere no socializar con nadie, muy internamente se cree superior. De igual modo, él se sabe y se reconoce como diferente, siente que no pertenece a la sociedad que le ha tocado vivir.

Yo había tenido poca relación con ellos, en realidad, pues solo me relaciono con mis iguales, y como no tengo iguales, no me relaciono con nadie (...) Siempre he sentido, en cierto modo, una especie de afinidad con

la gente de color, porque su situación es igual a la mía: nos hallamos fuera del círculo de la sociedad norteamericana. Mi exilio es voluntario, por supuesto (Toole 108).

Ignatius se nos perfila, a lo largo de toda la obra, como un sujeto raro e incluso, en algunos momentos puede llegar a ser verdaderamente desagradable.

Para culminar, vamos mencionar como antecedente directo del friki –porque este personaje encaja completamente en lo que entendemos por friki–, a Oscar Wao, el protagonista de *La maravillosa vida breve de Oscar Wao* (2008), del escritor dominicano Junot Díaz. Al inicio de la novela, el narrador nos presenta a Oscar de la siguiente forma:

La adolescencia temprana lo golpeó de forma especialmente fuerte, distorsionándole la cara de tal manera que no quedaba nada que se pudiera llamar lindo; le salieron granitos, se hizo tímido, y su interés –¡en la literatura de género!- que antes no le había importado un carajo a nadie, de repente se hizo sinónimo de perdedor con un P mayúscula. Por más que quisiera, no le era posible cultivar una amistad para nada, ya que era tan bitongo, tan cohibido (y si se va a creer a los chamos del barrio) tan rarito (tenía el hábito de usar palabras grandes que había memorizado el día antes). Ya no se acercaba a las jevitas porque en el mejor de los casos ni lo miraban, y en el peor le chillaban y le llamaban ¡gordo asqueroso! (Díaz 28).

Oscar es el típico sujeto friki: es gordo, feo y aficionado a la literatura de género y a todo lo relacionado a los mundos épico-fantásticos, los cómics y todas esas nerderías. No es de extrañarse que Oscar no tenga suerte con las muchachas, ni siquiera tiene un grupo al que pueda denominar “amigos”. Por el contrario, es un personaje que se aísla voluntariamente y se relaciona solo con sus libros, sus propias historias inventadas por él mismo, sus programas de televisión y todas sus rutinas de friki.

(...) era una escuela católica urbana para varones, estaba repleta de cientos de adolescentes hiperactivos e inseguros y, para un nerd gordo como Óscar –para colmo fanático de la ciencia ficción–, era una fuente de angustia sin fin. Para Óscar, la secundaria era el equivalente de un espectáculo medieval, como si lo hubieran puesto en el cepo y forzado a soportar que una multitud de semianormales le tirara toda tipo de cosas y le gritara ultrajes (Díaz 30).

La secundaria, igual que para todo friki, es un suplicio para Oscar; se ve obligado a compartir salón con individuos que no lo toleran por el solo hecho de ser diferente. Además, su físico es el punto de las burlas de todos; por ser gordito, se ve sometido a la injuria colectiva de sus compañeros de clases. El narrador continúa describiéndonos a Oscar, profundizando en sus raíces de friki:

(...) él se daba banquete con lecturas de Lovecraft, Wells, Burroughs, Howard, Alexander, Herbert, Asimov, Bova y Heinlein, e incluso con los

viejos que empezaban ya a decolorarse –E.E. Doc Smith, Stapledon y el tipo que escribió todos los libros de Doc Savage. Iba como un muerto de hambre de libro en libro, de autor en autor, de época en época. (...) No había manera de distraerlo de ninguna película o show de TV o cartoon donde hubiera monstruos o naves espaciales o mutantes o dispositivos o cuestiones de destinos del día del Juicio Final o magia o bandidos malvados. Podía escribir en élfico, podía hablar chakobsa, podía distinguir entre un slan, un dorsai y un lensman en detalle; sabía más sobre el universo Marvel que el mismo Stan Lee, y era un fanático de los juegos de rol (si hubiera sido bueno con los videojuegos, habría sido un slam dunk, pero a pesar de tener su Atari y su Intellivision, no tenía los reflejos para el asunto). Llevaba su nerdería como un jedi lleva su sable láser o un lensman su lente. No podía pasar por Normal no importaba cuánto lo hubiera deseado. (Díaz 32).

En parte, ese es el conflicto interno de todo friki: querer ser normal, pero simplemente le es imposible. Oscar es un obseso de los cómics y todas las cosas relacionadas con la ciencia ficción; se distrae en su mundo de fantasías e historias alucinantes, apartándose de la realidad y del mundo que no lo hace sentirse bien consigo mismo ni con los demás. En la literatura y en sus mundos virtuales, consiguió un escape que le permitía “mantenerse” a pesar de las burlas y los maltratos en el colegio.

Lo que sí está claro es que ser lector y fanático de la literatura de género (a falta de un término mejor) lo ayudó a sostenerse durante esos días difíciles de la juventud, pero también hizo que pareciera un bicho aún más raro en esas calles crueles de Paterson. Fue víctima de los demás muchachos –que lo golpeaban y empujaban y le hacían todo tipo de horrores y le rompían los espejuelos y le partían en dos ante sus mismos ojos los libros nuevecitos de paquete. (Díaz 33).

Oscar también tiene deseos de convertirse en un prodigioso escritor; vive escribiendo sus propias historias en volúmenes gigantes, sagas heroicas donde habitan doncellas y caballeros armados. “En los desechos de papel, en sus libros de composición, en el dorso de sus manos, comenzaba a garabatear, nada serio por el momento, apenas borradores de sus historias preferidas” (Díaz 34). En sus historias, siempre se coloca a sí mismo como el protagonista, salvando a las muchachas con las que sueña, configurándose a sí mismo de una forma diferente, cumpliendo en sus historias todas las cosas que en la vida real quisiera lograr y hacer, pero no se atreve. Es como si viviera a través de sus invenciones.

¿Vida social? En aquel primer par de años después de su regreso no tuvo ninguna. Una vez por semana iba al centro comercial de Woodbridge y chequeaba los RPG en Game Room, los cómics en Heroe’s World y las novelas de fantasía en Waldenbooks. El circuito de los nerds. (...) En el

mundo real no era tan sencillo. En el mundo real las muchachas se volvían con repugnancia a su paso (Díaz 258).

Oscar carece por completo de vida social, a menos que consideremos que se juntaba de vez en cuando a jugar con sus dos amigos igual de nerds que él. Como vemos, busca rodearse de personas similares a él, que de alguna u otra manera puedan comprenderlo. Y sin embargo: “Supo que sus panas –los mismos jodidos que leían comics, jugaban a rol y estaban tan perdidos como él en cualquier deporte- se avergonzaban de él”. (Díaz 40). No debe sorprendernos que Oscar no tenga suerte con las mujeres, ni que estas sientan repulsión hacia él; un gordo negro y obsesionado con las cosas fantásticas.

Lo que pasa es que, en lo tocante a las mujeres, no había nadie en el planeta como mi roommate. (...) ¡El tipo pesaba 307 libras, por amor de Dios! ¡Hablaba como una computadora de Star Trek! Pero la verdadera tragedia es que nunca conocí a alguien que tanto hubiera querido estar con una muchacha. Para él eran el principio y el fin, el Alfa y el Omega, DC y Marvel. El tipo estaba tan enviciado que ni siquiera podía ver una jevita linda sin ponerse a temblar. Se enamoraba por nada. (Díaz 165)

El no poder socializar con el sexo opuesto es algo que afecta enormemente al friki, Oscar no escapa a esto. Incluso estuvo hospitalizado porque intentó suicidarse, todo porque una niñita lo había rechazado. Oscar suele tener pensamientos negativos sobre sí mismo, lo que revela que no se valora y que prefiere aislarse y perderse en sus mundos virtuales.

“Repasando su desgracia de vida. Deseando haber nacido en otro cuerpo” (Díaz p179). El deseo de todo friki: haber nacido en otro cuerpo, ser diferente, poseer otras cualidades físicas, lo que provoca algunas veces que se sientan deprimidos.

(...) Se preguntaba en qué se había equivocado en la vida. Quería echarle la culpa los libros, a la ciencia ficción, pero no podía, los quería demasiado. Aunque juró, a principios de su carrera universitaria, que iba a cambiar sus maneras nerdosas, siguió comiendo, continuó sin hacer ejercicio, repetía palabras altisonantes que nadie entendía, y después de un par de semestres sin más amigos que su hermana, por fin se alistó en la organización residente de nerds de la universidad, los RU Gamers, que se reunían en las aulas del sótano de Frelinghuysen y se jactaba de su membresía exclusivamente masculina. (Díaz 58).

En vez de tomar una actitud acorde a lo designado por la sociedad, es decir, hacer ejercicio, mantener una dieta, comenzar a hacer otras cosas más allá de encerrarse en una habitación con hombres a jugar juegos de rol, cambiar su físico y su actitud para comenzar a ser aceptado, Oscar se decanta por continuar con su estilo de vida, por mantener sus hábitos nerdosos.

Estaba 24/7 en la computadora, escribiendo sus obras maestras (o más bien monstrescas) de ciencia ficción, escapándose al Centro de Estudiantes de vez en cuando para entretenerse con los videojuegos, para hablar de

muchachas pero jamás tocar una (...) Pero allí estaba Óscar, desvelándome con cuentos de La Linterna Verde. Se preguntaba en voz alta: Si fuéramos orcs, a nivel racial, ¿no nos imaginaríamos como duendes? (Díaz 168).

Oscar, muy en el fondo, no se sentía capaz de lograr grandes cosas, más allá de su habilidad con la escritura y su capacidad de crear mundos fantásticos y ficticios. Se sentía minimizado por una sociedad tradicional y conservadora que no le permitía ser, por lo que siempre fue un rechazado. Incluso Oscar parece asombrarse de lo rápido que avanza “el mundo”, por decirlo de alguna manera, al observar que sus juegos de nerd ya están pasados de moda y que hay toda una nueva generación de frikis que utilizan otros métodos de juegos, buscando lo mismo que él pero con nuevas tecnologías: escapar de la realidad, poder ser alguien más. Ser aceptado en un mundo, así sea de manera virtual.

Y por si piensan que su vida no podía empeorar: una tarde llegó al Game Room y se quedó estupefacto al descubrir que, de un día para otro, la nueva generación de nerds ya no compraba juegos de rol. ¡Estaban obsesionados con las barajas de Magic! Nadie había previsto el cambio. Se acabaron los personajes y las campañas, solo interminables batallas entre mazos de cartas. Toda la narrativa exprimida del juego, todo el performance solo pura mecánica sin ornamento alguno. ¡Y cómo les encantaba esa vaina a los chiquillos! Trató de dar una oportunidad a Magic, trató de juntar un mazo que valiera la pena, pero sencillamente no era lo suyo. Lo perdió todo contra un punky de once años y se dio cuenta que en realidad le daba igual.

Primera señal de que su Era se cerraba. Cuando lo último en nerdería ya no le llamaba la atención, cuando prefería lo viejo a lo nuevo (Díaz 251).

Oscar es un personaje friki de pies a cabeza y, como todo buen friki, es consciente de que no es algo generacional, no se es friki por tener una edad determinada; ya aclaramos en el capítulo anterior que el friki no posee una edad específica, cualquier individuo puede participar de esto. Como observa Oscar, la nueva generación de frikis poseen gustos diferentes, también hay un nuevo mercado que cumple con las necesidades contemporáneas, habituándose a las nuevas tecnologías. El mercado no se queda atrás, de manera que los nuevos frikis, tampoco. Sin embargo, Oscar se reconoce como un friki de una generación diferente, no comparte el interés de los más jóvenes por los juegos de carta, pero igual sigue perteneciendo a la misma tribu.

Estos personajes que hemos escogido como antecedentes, tienen en común la noción de “diferentes”, anómalos y extraños. Cada uno en mayor o menor medida, pero participan de esto. Son antecedentes del friki que nos proponemos analizar porque son individuos *similares*, que comparten ciertas formas de ser y hacer propias del friki: tienen anhelo de ser escritores, practican el acto creativo y están inmersos en el mundo literario, son conscientes del poder de abstracción que tiene la literatura.

Son individuos inseguros, desarreglados, inadaptados e incomprendidos; no tienen interés alguno en su físico –a pesar de que no se sienten cómodos consigo mismos, con su cuerpo–, normalmente son desarreglados y carentes de una correcta higiene. Tienen dificultad para socializar en general, aunque con las mujeres es mucho más complicado, no tienen suerte, debido a esa misma rareza que los caracteriza. Además, pueden llegar a ser

déspotas o creídos, sentirse superiores al resto porque son conscientes de su inteligencia y de su habilidad creativa.

Estos antecedentes de personajes similares al friki, nos ayudan a perfilar o hacernos una idea del sujeto que vamos a analizar posteriormente; ya sabemos, al menos, que es un individuo completamente raro y diferente. Un personaje que pocas veces es aceptado por el común –aunque tienden a aislarse voluntariamente–, y que siente un desarraigo hacia el mundo, hacia la sociedad que lo rodea, lo que genera en él sentimientos de ser incomprendido, por lo que frecuente y socializa con personas similares a él. Los raros se juntan con los raros.

Ahora que hemos elaborado un sondeo de algunos personajes parecidos al friki, y hemos desarrollado una noción cercana a los personajes que vamos a conseguir en el análisis, es necesario que hagamos una revisión de las obras a tratar en este trabajo de investigación. Para ello, nos enfocaremos en la crítica que hasta ahora se ha hecho de las mismas, así como la recepción que han tenido desde su publicación; cabe destacar que son obras recientes, por lo que el campo informativo sobre ellas es muy escaso, nos limitaremos a abordar la crítica y recepción que ofrece Internet.

2.2. Crítica y recepción de las obras a analizar

La primera obra de la que vamos a hablar es la del escritor Víctor Alarcón, *Y nos pegamos la fiesta*, publicada en el 2014. Es una obra conformada por cinco cuentos, de los cuales tomaremos tres para nuestro análisis: *Carlitos Fon*, *El Ale* y *Saly el judío errante*. Esta obra fue ganadora del *I Premio Equinoccio de Cuento Oswaldo Trejo* en el año 2012. La reseña del libro de cuentos nos da una idea de la obra en sí; de esta manera, en la contraportada del libro leemos lo siguiente:

Cinco cuentos armoniosamente hilvanados por una voz común que hace uso de recursos como la parodia, el humor y la ironía, aparte de dibujar una muy apropiada caracterización de los personajes y las situaciones. Textos compactos, manejo adecuado de expresiones peninsulares y americanas, modismos, conciencia del lenguaje como instrumento esencial, acceso a imaginarios literarios para abordar problemas universales muy humanos y absolutamente vigentes, nos colocan frente a un universo ficcional que busca abrirse hacia otros espacios, demostrando así que nuestras angustias son las mismas de todas las sociedades, y que las propuestas narrativas locales pueden articularse perfectamente con otras geografías, sin complejos y sin perder su identidad regional y latinoamericana.

Esta reseña es interesante porque demuestra, precisamente, que las angustias del friki son las mismas que pueden tener diversos individuos en cualquier parte del mundo; la propuesta local de este escritor, la creación de este personaje friki, es algo que puede articularse con otras geografías, por lo tanto se evidencia que es un fenómeno global, no está encasillado en los límites de nuestro país, y esto lo podemos apreciar al leer los cuentos, donde el contexto geográfico va de Barcelona, a México y Caracas. Así, el fenómeno de la massmediación y de la globalización, están presentes en los cuentos, afianzando los planteamientos que usamos de García Canclini, es decir, hay un proceso de hibridez, un proceso cultural híbrido que no pertenece a un espacio específico, sino que pertenece al mundo entero, esto nos permite pensar al friki como un personaje global, condicionado por el massmedia y los instrumentos tecnológicos.

De igual modo, en la página de El Nacional, en la sección de Papel Literario, encontramos un artículo escrito en 2015 por Lucía Jiménez, titulado *Encuentro entre líneas: los cinco freaks de Víctor Alarcón*. El artículo comienza de la siguiente manera: “Y nos pegamos la fiesta se integra exitosamente al género de la narrativa venezolana por sus coloquialismos, la casi necesaria presencia del humor y por la excentricidad de sus protagonistas”. Ciertamente, en los cinco cuentos de la obra encontramos numerosos coloquialismos, no solo venezolanos, sino también modismos y formas de hablar típicas de España y México, donde se desarrollan varias de las historias. Sin lugar a dudas, lo que caracteriza a los personajes de estos cuentos es su “excentricidad”, aunque aquí diríamos simplemente su “frikismo”.

Personajes sacados de la ficción pero con paisajes tan reales y reconocibles, los escenarios en Barcelona, en México o en Caracas nos absorben inmediatamente. Ellos pertenecen a una raza diferente –como los elfos que fascinan a Saly– que intentan comunicarse entre acentos, incluso hasta con idiomas distintos, el Lovecraft y las filosofías de Tolkien con un mundo que les considera extraños. Al lector nos queda la tarea fácil: o nos identificamos con el *nerd* que una vez fuimos, o con ese que intenta sacarlo de ese mundo de “necesidades”. Sea como sea, *Y nos pegamos la fiesta* se convierte en una pequeña serie de cuentos dramáticos llenos de comedia, pero no porque intenten dar risa sino porque los personajes son tan patéticos que rayan en lo gracioso.

Por último, en el portal Contrapunto, encontramos una columna denominada *Contar con gracia*, escrita en el 2015. Allí, podemos leer lo siguiente:

La estrategia básica que organiza el volumen descansa en narrar cada uno de los cinco relatos desde la perspectiva de un personaje testigo, quien detalla las ansiedades y escaramuzas de sujetos constreñidos por pulsiones sexuales que no logran satisfacer o, en caso de hacerlo, concluyen de manera aparatosa. Sobre la base de esta estructura, Alarcón nos introduce en el mundo universitario de unos jóvenes estudiantes de literatura (de pre o postgrado, en Caracas o España), obsesionados, asimismo, con ciertos imaginarios libresco y de la cultura pop: en "Carlitos Fon", la narrativa de

H. P. Lovecraft; en "El Ale", los zombis; en "Saly, el judío errado", las sagas de Harry Potter, Frodo, los vampiros y otras. Otro de los rasgos del libro, acaso su carácter más ostensible, es el nítido efecto de oralidad que recrea idiolectos de varios contextos latinoamericanos (México, Costa Rica, Venezuela) o de España (Andalucía, Cataluña); lo cual potencia, al mismo tiempo, el tono humorístico que armoniza el quinteto.

Por más que busquemos y sigamos revisando en Internet, no aparecen más artículos al respecto. Debemos entender que es una obra relativamente “nueva”, tiene apenas dos años de publicada, por lo que es comprensible que no encontremos mayor crítica o comentarios al respecto. Hasta ahora, la crítica de la obra se centra en la rareza de los personajes y en sus excentricidades; así como en las peculiaridades de la narración. Sin embargo, es evidente que los personajes de los cuentos son catalogados y entendidos por todos los lectores como raros y diferentes.

Pasemos ahora a indagar un poco sobre qué se dice de la obra de Domingo Michelli, *Tristicruel*, publicada igualmente en el año 2014 y que recibió mención honorífica en el *I Premio Equinoccio de Cuento Oswaldo Trejo* por este libro de cuentos en el 2013. En la página web Letralia, encontramos una columna escrita por Alberto Hernández, llamada *Crónica del olvido*. El autor escribe lo siguiente:

El libro no es el trazado de un país ideal. Se trata de un territorio en una puesta en escena que se hace literatura, narrativa. Michelli desglosa un país peligrosamente verdadero desde la ironía, desde un humor que

escuece. Domingo Michelli se vale de lo que acontece en la realidad de un mapa lleno de gente, de moradores que se valen de máscaras para convertirse en pasantes de ciencia/ficción y en sujetos pre-fabricados: el país, borroso y salpicado de una humanidad torcida, se desplaza por los lugares más sórdidos y enfermos: los frecuentados por una estadística que se deja ver en los medios a medias. Es un libro que muestra esas facetas y las coloca al frente del lector sin reticencia alguna. Un libro donde los personajes hablan en venezolano, como el mismo escritor lo advierte al comienzo de sus páginas. Es un país hecho libro a través de las palabras que salen de la boca de quienes habitan sus hojas.

De igual modo, en el portal de Sorbo de Letras, nos topamos con un breve artículo escrito por José Delpino en el 2014, el artículo se llama *Sobre Tristicruel y todo lo que viene*. Leemos lo que sigue:

La risa de sus libros tiene mucho que ver con una estrambótica e inteligente capacidad de recordar e imaginar personajes y mundos que se multiplican viralmente en nuestras mentes. Tiene mucho que ver esa risa con su obsesiva inclinación de cazar el detalle inquietante y absurdo en la historia ínfima de las cosas de la Caracas que vivió, y en la trama del mundo tele-globalizado e informatizado que supo indagar más allá de lo idiosincrásico. Es una invitación inquietante, por carambola, a ponerse en el lugar de gente “extraña”, de sus razones y sin razones, de los intersticios

de su geografía. Las voces que dicen sus historias y poemas son también gente extraña. En *Tristicruel*, de relato en relato, en afilada sátira, Michelli teje finas alegorías, teje metáforas del estallido y la depauperación, teje la parodia de todas las especulaciones con las cuáles pretendemos entender la explosiva complejidad de nuestras sociedades, teje la ironía de los pequeños espacios de la mirada en los que estamos erguidos pero inmóviles, teje el catastro de innumerables personajes anclados en su precaria posición de postes de alumbrado público, teje la parodia del miedo por todo lo que sea extraño.

Asimismo, Oriette D'Angelo recoge en su página web unos comentarios realizados por el crítico Ricardo Ramírez Requena, este artículo se denomina *Un status de Ricardo Ramírez Requena sobre Tristicruel de Domingo Michelli*, publicado en el 2014. El crítico venezolano opina al respecto:

Este libro juega en la tradición de Rabelais y Baudelaire, de Salvador Garmendia burdelero, de noche, así como de González León y otros. ¿Qué es este libro?, ¿autoficción, testimonio, crónica? No es cuento ni novela. Es narrativa. Eso lo creo. Construye sus historias a partir de la fidelidad oral al lenguaje caraqueño. Se construye a partir de múltiples historias (reales, ficticias) de la ciudad de Caracas. Historias tristes y crueles, pero no menos reales. No es cuento, no es novela: son narraciones que dan testimonio de la podredumbre del mundo. De nuestro mundo. En este libro

encontrarás alguien que te cuenta una historia montado en un carrito, como el que vende caramelos. Hay también morgue, muertos, dolores: Domingo nos enseña, a partir de la ironía y un humor negro, a sentir piedad por todos nosotros.

Para culminar con la crítica que ha recibido la obra de Domingo Michelli, vamos a valernos de un artículo, también on-line, escrito por Carlos Sandoval en el portal de la Revista Ojo en el 2014, se titula *Tristicruel, un apunte por Carlos Sandoval*.

Tristicruel viene a incorporarse a una prestigiosa línea en la cual sobresalen, en el siglo XX, los nombres de Simón Barreto Ramos, Luis Britto García y Ángel Gustavo Infante. Me refiero a la imitación de ciertas formas de la oralidad para construir el relato pero, sobre todo, como estrategia para fijar rasgos idiosincrásicos de lo venezolano. *Tristicruel* supera el examen que todo debut implica, tanto más cuanto que se apropia de los aparejos discursivos del habla imitada en la escritura, una materia de difícil manejo incluso para narradores expertos. Con todo, no es este el único elemento distintivo de las composiciones; otro, muy obvio, es el relacionado con el estatuto genológico de los relatos: ¿se trata de cuentos o crónicas? ¿O estamos ante un ejercicio de autoficción? Estas aparentes dudas hacen más interesante el volumen: Domingo supo traslapar los límites entre varias formas del discurso narrativo sin descuidar la esencia que da organicidad al libro: el claro argumento de una historia. *Tristicruel* resulta un tomo de cuentos articulados en torno de las

peripecias de personajes (humanos o no) asentados en Caracas y habituados de tal modo a ella que pudiera afirmarse que el tomo constituye un homenaje agri dulce (o “tristicruel”) a esta ciudad.

La crítica de la obra de *Tristicruel* se centra básicamente en los modos de narrar, en las particularidades del lenguaje y en la temática dolorosa, cruel y realista de sus cuentos. A pesar de que no se habla directamente de sus personajes, como sucede con los cuentos de Víctor Alarcón, entendemos que son personajes variados, diversos, que esconden verdades y secretos. Recordemos que el cuento a analizar de esta obra es *Alpaso Quevan*, donde encontramos propiamente a un personaje friki, similar –por no decir idéntico- a los freaks de *Y nos pegamos la fiesta*.

Hemos decidido tomar estos artículos, de fuentes que no son teóricas como tal, porque van de la mano con lo planteado en el trabajo de grado. Si nuestro punto de enfoque es la globalización y el massmedia, como hemos mencionado numerosas veces, ¿qué mejor manera de estar en sintonía con estos presupuestos que buscando información en las redes? Además, al ser obras recientes, la crítica, comentarios y reseñas que podemos encontrar al respecto, se encuentran todas en Internet.

CAPÍTULO 3

CONSTRUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL FRIKI

Como hemos venido mencionando a lo largo de este trabajo, el friki tiene unas características y rasgos específicos que pueden identificarlo y diferenciarlo del resto de la sociedad. En este capítulo abordaremos la representación y construcción ficcional de los personajes frikis en los cuentos del *corpus*.

El análisis lo realizaremos cuento por cuento, observando con detenimiento a cada personaje por separado, cómo se construye y se representa; de igual modo, haremos una breve reseña de qué sucede en los cuentos, para que el lector refresque la historia en general. De esta manera, comenzaremos con los cuentos de Víctor Alarcón: *Carlitos Fon*, *El Ale* y *Saly*, *el judío errado*, y posteriormente analizaremos el cuento de Domingo Michelli, *Alpaso Quevan*.

Al finalizar, cuando tengamos a cada personaje detallado por completo, realizaremos una suerte de diálogo, en donde señalaremos semejanzas y diferencias entre cada uno de ellos; así, lograremos establecer nociones que nos permitan comprobar que la virtualidad, la alteridad, el escapismo, el massmedia y la globalización son elementos determinantes en la construcción y disposición de estos personajes.

3.1. Carlitos Fon

Sinopsis: Así se llama el personaje principal, un individuo que está obsesionado con Lovecraft y todo lo referente a la literatura fantástica del siglo XIX y XX. Carlitos se encuentra haciendo un máster en Barcelona, donde conoce al narrador y se hacen amigos. A lo largo de toda la narración, presenciamos cómo es rechazado por los demás compañeros y por las mujeres. Sin embargo, al terminar el máster, Carlitos consigue a un grupo de individuos que están interesados en sus teorías sobre los textos de Lovecraft, de manera que le piden que imparta ciertos seminarios en México. Se mantiene en contacto con el narrador a través de correos electrónicos, contándole con parsimonia sus aventuras, que a veces son un tanto escalofriantes, y cómo es acogido por este nuevo grupo de personas con bastante provecho. El cuento termina con un último correo de Carlitos, donde explica que necesita concentrarse en su trabajo, por lo que no volverá a escribir en un buen tiempo.

Carlitos Fon, es un nerdo obsesionado con Lovecraft y todo lo relacionado a él. Cuando alguien toca el tema de la literatura fantástica del siglo XIX-XX, cambia drásticamente y comienza a hablar como un poseso, adoptando una postura de sapo viejo. El narrador, introduce el cuento diciéndonos lo siguiente:

Este güey era un nerdo particular, y en el máster se notaba más. (...)

Carlos trataba de pasar desapercibido entre las pocas filas de estudiantes.

Pero no podía. Bastaba que abriera la boca y hablara para que todos vieran lo comiquita que era. No es que los otros fueran normales (...) pero ellos

querían ser extraños, mientras tanto este mexicano se desesperaba por ser normal o pasar como un cachondo más; no lo habría podido lograr ni aunque le fuera la vida en ello (Alarcón 11).

Carlitos es un friki que intenta ser normal en un mundo que simplemente no lo acepta. El resto de sus compañeros no son exactamente lo que entendemos por “normal”, pues cada uno tiene sus extrañezas, pero él, sin embargo, destaca como el más extraño, aunque todo lo que desea es pasar por ser un hombre más, corriente y estereotipado. Intenta pasar desapercibido, consciente de su diferencia con respecto al resto, pero no lo logra. Sus particularidades hacen, por el contrario, que resalte, lo que no implica ser aceptado o comprendido.

No era tanto la frase sino su calvicie y frente sudada, que se secaba constantemente con un pañuelo a cuadros. Eso junto con los suéteres de lana y las camisas de botones perfectamente planchadas, todas a cuadros con el fondo blanco. Eso un curso lleno de gente que estaba más cerca que lejos de la treintena pero se negaban a crecer y se vestían como adolescentes tardíos, él desentonaba aunque cambiara toda su vestimenta. (Alarcón 13).

Carlitos “desentona” con el resto, no solo por su apariencia o vestimenta –aunque esto influye enormemente–, sino porque posee rasgos intrínsecos que lo tildan y lo evidencian como alguien diferente. Carlitos Fon tiene una indumentaria particular, lo que

denota una falta de interés en los estándares de la moda predeterminados por la sociedad. De igual modo, llama la atención que el curso esté lleno de personas cerca de los treinta que se “niegan” a crecer, vistiéndose como adolescentes tardíos. Una de las cosas que explicamos en el primer capítulo, valiéndonos de los planteamientos de Maffesoli, era esa tendencia a ser “niños eternos” en las formaciones tribales; aquí, observamos que *los demás*—que también son, de cierta manera, raros, recordemos que hacen un máster en literatura—, tienen esa actitud juvenil a pesar de estar cerca de los treinta años. Carlos se diferencia de ellos porque no se viste como adolescente tardío sino, por el contrario, su vestimenta parece la de un anciano decimonónico.

(...) su bolso de lado, una mariconera de cuero, caminando apresuradamente sin ver a los lados, fijos los ojos en los cristales de sus lentes que, sospecho, veían las cosas de otro modo. Los pocos cabellos que se resistían a caer (...) La barba bien cortada, los cachetes caídos, los labios alargados y el cuello corto. La camisa de botones y los pantalones perfectamente planchados, en la mano, como si fuera un mesonero de lujo sosteniendo una servilleta de tela, la chaqueta de pana; los mismos zapatos de siempre que desaparecían entre el resto de su vestimenta. Así era Carlos, callado, pasando desapercibido entre la gente de la universidad como un personaje extraño pero casual de una novela de misterio. (Alarcón 19-20).

El narrador incluso nos explica la forma en que Carlitos camina, apresurado y sin ver a los lados. Su indumentaria, su aspecto y su actitud suman puntos a su condición de raro y, esto, le resta a las posibilidades que pueda tener de hacer amigos o de coquetear con alguna chica. Nadie quiere estar rodeado de un espécimen insólito, el narrador nos deja bien claro ese punto, explicando que Carlitos tenía una “debilidad contagiosa”. Y esto es sumamente significativo: el friki es un personaje débil. Posee la debilidad de no encarar el mundo que lo rodea o de aceptarse, al contrario, busca evadirse, escabullirse o pasar desapercibido.

Él se ponía a hablar de literatura fantástica del siglo XIX y cuando veía que nadie lo estaba escuchando abría un libro de Lovecraft que tenía escondido. (...) Montaba una fachada de literatura fantástica y recitaba de memoria toda la mitología de Cthulhu o todas las particularidades sobrenaturales de la novelística de Balzac.

Apenas lo vi pensé que Carlos era virgen o hacía eras que no se comía un coño. Podía sentir que sudaba cuando estaba rodeado de hombres que hablaban de las tías del máster (Alarcón 12).

El friki tiende a montar una “fachada” como un medio de protección ante el mundo hostil que lo rodea; en este caso, Carlos busca protegerse o, simplemente evadir a sus compañeros, leyendo sus obras predilectas. Como todo friki, tiene problemas para socializar con el sexo opuesto, de manera que son personajes que se sienten incómodos cuando se tocan temas relacionados al sexo, al coqueteo, etc. El narrador explica:

Su gran problema con las mujeres, más allá de la gordura, de la calvicie, de la baja estatura, de su composición de hombre decimonónico, de su lenguaje empolvado y viejo, de sus gruesos lentes que le conferían unos ojos saltones, de sus cachetes caídos, más allá de todo eso combinado con su completa incapacidad para el ligoteo, estaba su desesperación (Alarcón 23).

Desesperación, esa es una palabra que define al friki. Es un sujeto desesperado por alcanzar objetivos y vivir situaciones que están bastante alejadas de él y de sus posibilidades. Carlitos Fon, más allá de todas sus excentricidades, se siente desesperado por ser normal, anhela un cachito de esa normalidad diaria en la que una persona conoce a otra, se gustan y se enamoran. O donde un grupo de amigos salen a beber, desplegando su sentimiento de camaradería. Él está ausente de todo esto, estos “placeres” de la cotidianidad le son negados al friki simplemente porque es raro y diferente. A menos que se rodee de individuos como él, el friki está condenado a estar solo y ser un incomprendido. Se sabe tan disímil al resto –además de sentirse incómodo consigo mismo–, que intentar conquistar a una mujer, es una misión imposible. No porque no tenga sensibilidad, todo lo contrario; Carlitos, por ejemplo, es un romántico, capaz de recitar poemas y sacar su lado más cursi. El problema está en que las mujeres se alejan de este tipo de individuos. Hay un estereotipo masculino que las mujeres tienden a buscar, y un friki como Carlitos no encaja en este. Por lo tanto, está condenado a sufrir “la indiferencia de las viejas que lo mirarían por encima del hombro cuando no se reían de él a sus espaldas” (Alarcón 21).

Una de las cosas que agobia al friki, y Carlitos no escapa a esto, es el maltrato por parte del resto de los compañeros. Al ser diferente, el friki tiene una adolescencia complicada, llena de momentos deprimentes donde es acosado por el resto de los chicos; no pertenecen al grupo “popular”, son los execrados a los que únicamente se recurre cuando se necesita un favor.

Si en un máster universitario donde todos nos respetábamos, o pretendíamos hacerlo, se burlaban de él con disciplina de investigador, cómo habría sido en el instituto. Esto puede resumir su existencia: un sapito sentado en los pupitres pequeños, ya con sus lentes gruesísimos que parecen culos de botella y los compañeros diciéndole cuatro ojos. Él permanece impávido y cuando lo incentivan para que hable se pone a dar cátedra sobre Batman y Spiderman, detallando toda la mitología de los superhéroes de Marvel o DC. (Alarcón 20).

Carlitos tuvo una adolescencia típica para los sujetos como él: postergado y refutado por todos lados. Su físico, desde pequeño, ya era un inconveniente; pero el físico es algo que puede cambiar con el paso de los años. Sin embargo, los gustos e intereses de Carlitos ya lo marcaban como un raro, un niño extraño obsesionado con los cómics y superhéroes; proyectando en estas figuras de acción a sus héroes, deseando quizás, muy en el fondo, pertenecer a ese mundo fantástico de los cómics y la literatura.

Con un poco de suerte, en ese momento lo dejarían en paz mientras se comía una torta de jamón, justo antes de que otro niño pasara corriendo, lo empujara y se le cayera su comida al suelo. Podía ver cómo era usado por los amigos para estudiar y pasar las materias o para pedirle prestados los apuntes de clases. Él, tratando de combatir la soledad despiadada que enfrentaba, aceptaría sin reticencias, abismado en su cuarto que se poblaba de tebeos, cómics y libros del siglo XIX o de su portátil que iría llenándose de porno para hacerse chaquetas diarias. (Alarcón 21).

La escena típica del friki: sufrir *bullying*⁵ en el colegio. No tiene amigos verdaderos, solo lo utilizan para lograr propósitos particulares. Carlitos es un nerd, es entendible que tenga los mejores apuntes y que comprenda a la perfección temas complicados. Aquí, notamos esa soledad que hace sufrir y sentir miserable al friki; sin amigos, sin otras personas que lo comprendan y lo acepten, no le queda más refugio que su dormitorio, rodearse de sus cómics y libros de literatura fantástica, los únicos compañeros reales de su infancia. Carlitos se acobia en sus objetos preciados para combatir, de alguna manera, ese sentimiento de soledad; esto hace que, consciente o inconscientemente, se aísle cada vez más, escapando a su propio mundo, creado por él y que responde a sus preceptos e ideales. Como dice Gilsdorf: “Escapism is an essential part of life (...) if you are stuck within a realm of reality that is unpleasant, you will escape to the world within” (Gilsdorf 35). El escapismo es, entonces, una parte esencial de la vida del friki; se sienten atascados en un mundo hostil, por lo que deciden inventar sus propios mundos.

⁵ *Bullying* es lo que entendemos por acoso físico y psicológico realizado por los compañeros de clases.

Con la adolescencia solo habría aumentado el asedio y su proceso de nulificación hasta convertirse en la sombra que terminaría siendo. Primero la crueldad despiadada de los cuates que iría creciendo a medida que les crecían los pelos de los huevos; segundo la indiferencia de las viejas que lo mirarían por encima del hombro cuando no se reían de él a sus espaldas. Él pelearía sus batallas perdidas antes de empezar con una retórica de caballero cursi de principios del siglo XX, apenas rozando con temblor los brazos de las chavas que se retiraban apresuradas. Quizás se acercarían a él pidiendo un algún favor o habría algún alma caritativa que lo adoptaría en ciertos momentos neutros de la prepa (Alarcón 21).

Todo friki atraviesa el mismo proceso de “nulificación”, cada vez es peor, hasta que simplemente asumen y se conciben a sí mismos como eso, unos nulos, unos perdedores. La baja autoestima es común en el friki; no solo hay un rechazo externo por parte de los compañeros, sino que eventualmente el rechazo es particular, consigo mismo. Como observamos, Carlitos es un sujeto cursi, sin embargo, las niñas no están interesadas en esto; se acercan a él por puro interés; no hay ningún alma caritativa que lo adopte o pase momentos con él.

El friki es un sujeto inseguro de sí mismo, por lo tanto, al arrastrar estas inseguridades y hacerlas evidentes ante los demás, las mujeres difícilmente van a acercarse a él. “Al principio fue su inseguridad cuando empezaba el cachondeo sobre las mujeres con los amigos del máster. Cuando empezábamos el tema, él quedaba desarmado” (Alarcón 23). Sin lugar a dudas, queda desarmado porque no tiene experiencia al respecto; el sexo

femenino es como un mundo alterno para el friki, un mundo inalcanzable; por eso su continua ansiedad y deseo de *encontrar* a una mujer, de gustarle al menos a una. El dilema de todo friki, a pesar de sus miedos e inseguridades, es que sabe y tiene conciencia que las niñas le son inaccesibles, haga lo que haga. Esto le genera incluso más frustraciones y tristezas que el no tener verdaderos amigos; lo que es entendible, todos anhelamos un poquito de amor y cariño, a pesar de nuestra condición física, gustos e intereses. Es algo innato en el ser humano. Con el tiempo, Carlitos comenzará a socializar con individuos parecidos a él, que comparten los mismos gustos y hobbies, conformando ese sentimiento de pertenencia y “amistad” que le ha sido negado durante su infancia y adolescencia.

Sus amigos serían iguales a él, me los imagino escuálidos y blancos o de una tez morena pero neutra e insípida, con los cachetes comidos por el acné, hablando toda la noche de sagas intergalácticas o cómo haría Guepardo para salvar a Tormenta en el próximo capítulo de los X-Men.

Con la admisión en la universidad se habría construido su zona segura y la hipocresía social lo protegería de las agresiones a las que estaba acostumbrado. Le sobraría el tiempo, sin amigos ni mujeres solo lo perdería haciéndose pajas. De resto, pasaría su soledad memorizando clásicos del siglo XIX y planeando miles de estudios sobre cómo debía leerse la novelística latinoamericana y europea (Alarcón 22).

Es evidente lo que planteábamos en el primer capítulo: el friki se agrupa de forma tribal, rodeándose de individuos similares a él. Una bandada de incomprensidos y

rechazados, de sujetos con aspectos físicos nada agraciados; sus diversiones de viernes por la noche consisten en hablar de cómics y de literatura fantástico-maravillosa, debatiendo con total seriedad cosas inverosímiles de mundos imaginarios. Ya de grande, el friki sabe cómo manejar y sobrellevar esa indiferencia que despierta en el resto de los individuos, ha construido, desde pequeño, una “zona segura”, por no decir un mundo propio donde refugiarse ante los maltratos del mundo exterior. Sin poder coquetear, sabiéndose incapaz de conquistar a una mujer, pasaría su soledad masturbándose, posiblemente imaginando en sus sueños eróticos a mujeres místicas con poderes sobrenaturales.

El narrador del cuento, a raíz de su “amistad” con Carlitos, se introduce en este mundo de cómics y literatura fantástica; no es que le llamen la atención, sino que queda anonadado ante la cantidad de cómics que existen. La única manera de lograr entablar una conversación con Carlitos, o de intentar ser su amigo, es hundirse en este mundo friki, al menos pretender comprenderlo.

De resto hablábamos de cómics. Yo no sabía que podían existir tantos: cómics sobre pueblos en el norte de Europa o de América donde la gente se convertía en gusanos; cómics sobre manicomios y fantasmas; cómics sobre personas normales que de repente se ven sumidas en un mundo desesperante; cómics sobre mexicanos que se van perdiendo en el mundo de los mayas y los aztecas (Alarcón 13).

El cómic es un producto de la massmediación, como ya resaltamos con anterioridad. Cada día surgen nuevas temáticas, nuevas aventuras; es una producción inagotable, y lo

será mientras existan individuos que estén dispuestos a comprarlos. Como explica Canclini, las historietas se han vuelto un componente central de la cultura contemporánea, poseen una bibliografía muy extensa. “Participan del arte y el periodismo, son la literatura más leída, la rama de la industria editorial que produce mayores ganancias” (Canclini 316). Así, podemos observar que hay todo un mercado lucrativo que produce y produce continuamente, yendo de la mano con los anuncios massmediáticos y tecnológicos, llenando esos vacíos y esa soledad que siente el friki, a partir de historias fantásticas y de héroes con los que pueden sentir una identificación, o al menos visualizar como un ideal.

A que está chingón, güey, decía con cara de alucinado. El otro tema que teníamos no me gustaba: literatura del siglo XIX. No por el tema sino por la actitud que asumía. Se volvía distante y ampliaba su cara de sapo. Se transformaba en un reptil solemne y empezaba a describir el manejo de la novela fantástica o de los cuentos mexicanos del siglo XIX (Alarcón 14).

Carlitos es monotemático, podríamos decir. O se limita a hablar de cómics, o de la literatura fantástica del siglo XIX. Es un friki que, al entablar conversación sobre cosas que le gustan y sobre las que tiene un gran dominio, se transforma; adquiere una actitud distante, un tanto pedante, y comienza a hablar empleando palabras rimbombantes que, más allá de hacerlo parecer excepcional o normal, afirman su condición de raro. Se convierte, entonces, en una persona aburrida y pesada; a menos que se encuentre discutiendo estas temáticas con otros frikis que estén igual de interesados que él al respecto.

Su calma de serpiente no me molestaba tanto como me desesperaba, sobre todo cuando se ponía a hablar de literatura y se tiraba sus largos monólogos sobre cánones literarios y las virtudes de diferentes escritores. A veces sentía que estaba hablando con un académico de la Universidad de Salamanca (Alarcón 17).

Es de admirar que Carlitos asuma una actitud calmada ante las adversidades que lo rodean; más allá de irritarse o sentirse defraudado con el entorno, asume su rareza con calma. Pero es realmente una fachada, una máscara para simular que está bien, cuando en el interior sabemos que se siente mal, con los demás y consigo mismo. Toda esta parafernalia de hablar como un catedrático –y de comportarse como uno–, es de cierta manera una vía de escape; el friki no puede cambiar ni su actitud ni su forma de hablar, son características que lo definen. Aunque intente comunicarse en un lenguaje más coloquial, emplear palabrotas o decir obscenidades, no puede. Es algo que va en contra de lo que es y representa. “Ir a pasear con él era perderse en el polvo de las librerías de usados viendo libros viejos y papeles amarillos que no entretenían a nadie, salvo a él” (Alarcón 18). Así, para el friki es un placer ir a librerías viejas y perderse horas ojeando ejemplares antiguos; como también es un placer pasar horas leyendo cómics en su habitación, jugar con sus amigos juegos de rol, o simplemente estar en Internet viendo cosas alusivas a mundos fantásticos o, a falta de niñas con las que distraerse, ver porno.

Un elemento clave a la hora de hablar del friki es que parece no distinguir los límites entre la ficción –los mundos de los cómics y de la literatura fantástica– y la realidad. A Carlitos le sucede esto; está obsesionado con Lovecraft, al punto de llegar a considerarlo

un objeto de estudio del mundo real. Él cree verdaderamente que toda la mitología creada ficcionalmente por este autor, responde a situaciones reales de la vida; estos mundos ficticios forman parte de su realidad porque para él se constituyen como una verdad.

Hablamos de Lovecraft y de su tesis. Me dijo que había hecho muchos trabajos sobre él y que incluso había logrado adoptarlo a los estudios poscoloniales. A mí me gustaba, de hecho lo había empezado a leer con más interés, pero lo de Carlos era una obsesión.

(...) Este veía a Lovecraft hasta en la sopa. Quería descubrir las verdaderas claves del autor, releerlo en su justa medida como debía ser; entender que en él no hay fronteras entre realidad y literatura:

–Yo quiero ver la realidad en los textos de Cthulhu –esa última frase, cuando terminaba mi natilla de chocolate, la dijo con voz de iluminado, como si me estuviera invitando a formar parte de un círculo selecto. (Alarcón 32-33).

Para Carlitos, Lovecraft y su mundo es una *verdad*. Como el mismo personaje dice, quiere ver la realidad en los textos del autor; su obsesión trasciende los límites entre nuestro mundo y la ficción. Este friki es incapaz de establecer ese “pacto ficcional” con la literatura; la absorbe como parte de su cotidianidad y comienza a otorgarle un espacio dentro de su plano de realidad.

Dijo que Lovecraft sabía más sobre el mundo de lo que pensábamos.

–No deberíamos tomarlo a chanzas, güey –cuando terminó esa frase me dio un escalofrío, me reí de mí mismo y luego le dije:

–Recuerda que solo son cuentos, chamo.

–Sí, cuentos, güey, cuentos. (Alarcón 35).

A pesar de la advertencia que le hace el narrador, Carlitos no elimina la credibilidad o la fe ciega que deposita en las historias de Lovecraft. Está atrapado en su propio mundo mental, donde las teorías y mitos de Lovecraft no son simplemente unas historias fantásticas, sino que se pueden desarrollar y existir en nuestro mundo. El personaje ha creado su propio universo “virtual”; como explicamos, no se necesita un computador o una pantalla para perderse en otros mundos posibles. Aquí, observamos que Carlitos ha fabricado su propia realidad, él ha modificado los límites de su mundo, permitiendo que los textos de Cthulhu “cobren vida” y participen de su entorno. Entonces, el escapismo y la virtualidad son elementos que configuran a este personaje; su esencia se cristaliza y se construye en la medida en que existen estas historias fantásticas que son sumamente significativas para él, pues desde su infancia les ha concedido una relevancia tal, que es imposible concebir a un Carlitos adulto sin estas historias, sin los cómics, sin su obsesión.

Me daba mucha risa que todavía creyera que Lovecraft tenía razón. Me lo imaginaba buscando noticias de barcos perdidos en el Océano Pacífico, cerca de Australia o Nueva Zelanda, estableciendo cronologías de los terremotos de México y Latinoamérica, colocando cemento en las esquinas de su habitación para evitar que los perros interestelares penetraran su

cuarto. Me sonreí con confianza esperando que la oscuridad refugiara mis burlas:

—Déjate de chingaderas, güey. Esto no es chiste —me dijo con determinación (Alarcón 35-36).

Las historias fantásticas de Lovecraft se han escapado al ambiente de Carlitos Fon, él las ha recreado en su realidad, que es diferente. Hay un proceso de simulación, como decía Quéau; no es que el mundo de Lovecraft va a representarse en la realidad de Carlitos, sino que el personaje elabora toda una simulación al respecto. Este proceso de simulación le permite, efectivamente, considerar como verdad lo planteado en los textos de Cthulhu. Forma parte de toda la máscara que monta el personaje, de su mecanismo de escape para evadir el entorno que lo rodea y así refugiarse.

Siempre repetía las mismas clases, los mismos datos, la cronología de los terremotos de México coordinada con la de los terremotos del mundo y todo eso ordenado respecto a la mitología de Cthulhu. Me contó que se carteaba con otros investigadores. Güey, no te imaginas el chingo de gente que piensa como yo sobre la obra de Lovecraft (...). El nerdo había conseguido su lugar en el mundo, ahora era como un pequeño líder o el oficial más importante de la distribución de fuerzas de Cthulhu, división México City. (...) Me contaba que se dedicaba a visitar los cementerios o museos de figurillas mayas o aztecas: nunca las había visto así, güey, estos güeyes eran unos genios, pulpos en tierra y pájaros en agua y quetzales y

tlalocs; como si fueran peces erguidos o humanos como anfibios (Alarcón 42-43).

Poco a poco, Carlitos logra “conseguir su lugar en el mundo”. Se rodea, finalmente, con individuos que comparten su punto de vista, sus intereses; con unos pocos que, al igual que él, están convencidos que la obra de Lovecraft puede aplicarse a la realidad. Observamos la obsesión de Carlitos, quien visita cementerios y se maravilla de las figuras aztecas, asociándolas con los mundos de Cthulhu. Notamos, de nuevo, esa tendencia a agruparse con otras personas que se parezcan a nosotros, que compartan ciertas ideologías y formas de comportamiento. A pesar de los malos momentos sufridos en la infancia, adolescencia e incluso en la universidad, Carlitos logra pertenecer a un grupo de sujetos que lo apoyan y que respaldan sus creencias. La formación tribal, es evidente. Empujados a esconderse en sus propios mundos inventados, a creerse con fe ciega lo planteado en los cómics y en los libros de literatura, el friki termina rodeándose de otros frikis, donde estos patrones de conducta no son vistos como extraños, sino que más bien se fomenta ese sentimiento de virtualidad y de escapismo, pero de una forma colectiva. Así, esto permite que se genere en el personaje un sentimiento de pertenencia, un anclaje que le otorga cierta noción de identidad.

De esta manera, Carlitos es un personaje que se construye y representa como friki. Se vale de los cómics y de la literatura fantástico-maravillosa para constituirse como individuo. Al mismo tiempo, el rechazo que siente por parte de los demás, hace que desde niño se escape a mundos imaginarios, donde es aceptado y tolerado. La virtualidad y los otros universos posibles que ofrece, es un espacio donde el friki puede sentirse a gusto.

Todo esto va de la mano, sin lugar a dudas, con el fenómeno de la massmediación, que pone al alcance del friki, día tras días, nuevos productos que le permitan llenar sus vacíos existenciales y su soledad. Es un bombardeo constante que le vende al friki nuevas nociones de identidades, sueños y fantasías con las que anhela convivir.

3.2. El Ale

Sinopsis: El cuento, también titulado con el nombre del personaje, nos habla de un andaluz trastornado con los zombies. El Ale, un chico más que se encuentra en Barcelona y también amigo de este curioso narrador, vive un acontecimiento escalofriante mientras atravesaba un pasaje subterráneo por Madrid, un pasaje lleno de tiendas de chinos. Allí, el personaje entra en una tienda vacía y al ponerse a curiosear, descubre a un hombre muerto en una camilla; su sorpresa es que al distraerse y volverse, el hombre estaba observándolo. Este evento hace que su xenofobia aumente, obsesionándose con los asiáticos hasta el punto de relacionarlos con los zombies, diciendo como un profeta loco que están planeando el próximo apocalipsis de muertos vivientes en Madrid. Su trastorno llega a límites enfermizos, por lo que Ale decide marcharse de Madrid y refugiarse en un pueblito con su tía, quien le aseguró que allí no había asiáticos.

El Ale es un galán trastornado con los zombies y todo lo relacionado al mundo de los muertos vivientes. Decimos “galán” porque, a diferencia del resto de frikis, el Ale tiene unas cualidades que explota para conocer chicas; tiene confianza en sí mismo, lo que

supone un gran cambio en comparación a los demás frikis. El narrador nos presenta al Ale de la siguiente manera:

El Ale estaba flechado por los zombies (...) bastaba una brevísima referencia para que él se pusiera a hablar de los muertos vivientes.

(...) A diferencia del Ale que era el perfecto cliché del galán andaluz, como Antonio Banderas o David Bisbal pero desmejorados. No se le puede pedir demasiado a la realidad. Su problema es que era bajito. (...) Él no se desanimaba. Todo lo contrario, sabía compensar sus desventajas; lo hacía sobre todo con su arte de narrar (Alarcón 45).

El Ale es simpático, no podemos decir que es agraciado, pero tiene un “excelente arte de narrar”, lo que podemos traducir como simple *labia*. Puede hacer que cualquier conversación tome un cariz significativo, luciéndose frente a las niñas de sus conocimientos y de su capacidad de ser intenso en cualquier momento. Muchas veces habla por hablar, sin saber realmente lo que está diciendo. Él “transformaba una conversación trivial sobre cualquier pendejada en una razón trascendental” (Alarcón 46). Algo característico en el friki, ver razones trascendentales en temas cotidianos.

Era un tipo amistoso y divertido, se la pasaba haciendo chistecitos, no se dejaba molestar fácilmente y se vestía de “libre pensador”, imagen que sabía completar hablando de pornografía con las mujeres. Por último no

tenía un gran físico, digamos que no estaba todo apretado, pero era delgado y perfilado, cosa que no le daba desventajas. (Alarcón 51).

El Ale se configura como un friki “sociable”, es decir, todos sus amigos saben que está obsesionado con los zombies, pero no es algo que él busque hacer público. Por el contrario, es un personaje que esconde su frikismo en el clóset. Por eso usa una indumentaria de libre pensador y puede hablar tranquilamente con el sexo opuesto, incluso de pornografía. La máscara que utiliza el Ale, principalmente, es la de la hipocresía o la falsedad; fingir que es *normal* para ser aceptado, manteniendo “su lado oscuro” escondido. A diferencia de otros frikis, Ale tiene un buen físico, es decir, no es gordo; esto ya le suma ventajas para socializar, especialmente con las mujeres. El Ale no se deja molestar fácilmente, se ha hecho un espacio rodeado de individuos “normales”, pero su único punto débil es cuando hablan de zombies frente a él. Como todo friki, cuando tocan los temas que los obsesionan, no pueden controlarse.

Pero había una grieta en la realidad del Ale. En esa imagen en apariencia indestructible de conquistador insigne había, detrás, donde nadie pudiera verlo, un suiche que desmontaba todo y lo convertía no solo en el peor empollón de la historia, sino en la imagen del cascador empedernido y el peor nerdo de Sevilla.

(...) Cuando mencionabas la palabra “zombie” todo se caía. Bastaba que comentaras algo sobre Walking Dead o REC 1, 2, o 3, que dijeras que te gustaba toda la mitología alrededor de los muertos vivientes o que

pensabas comprarte el último videojuego de la saga de Resident Evil, cuando eso pasaba, Ale se transformaba como si le hubiera caído una gota de sangre infectada en la boca y se revelaba como un freaky de lo zombie, de lo muerto-viviente, más que un freaky era un obseso, casi un necrófilo. (Alarcón 50-51)

Detrás de esa máscara de normalidad que utiliza para encarar el día a día, no puede escapar de esa obsesión que tiene con los muertos vivientes. Como dice el narrador, es un “suiche” que se encarga de desmontar toda esa imagen que él ha construido de sí para los otros, dejando en evidencia lo que realmente es. Hay una brecha en la realidad de este personaje –en todos los frikis encontramos la misma brecha–. Su obcecación con los zombies es completamente desmedida; el Ale tampoco acepta que es una creación ficcional, que responde a un mundo apocalíptico y fantasioso, para él los zombies realmente pueden existir. Lo que es aún peor, asocia a los muertos vivientes con los asiáticos, los chinos, en específico, revelando su lado xenófobo y desquiciado.

La habitación del personaje friki, sin lugar a dudas, va a ser una especie de templo donde guarda todas las cosas relacionadas con sus obsesiones fantástico-maravillosas y de ciencia ficción: cómics, videos, películas, juegos, figuras, etc. Su dormitorio es el único espacio en donde puede estar y ser libremente, como le suele ocurrir a la mayoría de los frikis: construyen en su habitación su propio mundo, donde son aceptados, donde pueden transformarse en otros; el cuarto va a ser el espacio idóneo para el escapismo, la alteridad y la virtualidad. Sin embargo, conociendo que el Ale ha elaborado toda una fachada para simular algo que no es, todo para ser aceptado por la sociedad, su habitación va a ser, en

parte, la excepción a esta regla: a primera vista parece un dormitorio común y corriente, afianzando su “normalidad”, pero a escondidas, como un secreto, mantiene bien guardadas todas sus cosas relacionadas con los zombies.

La habitación de Ale, como la vi la única vez que entré allí, también reflejaba eso. Como era obvio e iba mejor con su imagen de conquistador, todos sus libros sobre el Imperio y el arte romanos estaban expuestos en las repisas de su biblioteca. Todo junto con afiches de cuadros de arte de vanguardias o fotos de mujeres semidesnudas. Entonces, escondidas en la profundidad de su clóset, ocultas de la luz, como un gay latinoamericano que no quiere que sus padres se enteren de sus gustos vetados, estaban las novelas de zombies llenándose de polvo pero vueltas a limpiar cada semana con una disciplina religiosa. (...) Que Ale escuchara hablar sobre muertos vivientes era como si uno de ellos oliera sangre o escuchara un grito en terreno baldío: tenía que seguir el rastro. (Alarcón 52)

Incluso cuando el narrador descubre este lugar especial para el Ale, le dice “Ajá, escondiendo tu lado oscuro” (Alarcón 52), a lo que el Ale simplemente responde que no tenía dónde más ponerlas. A pesar de que sus amigos saben de su obsesión con los zombies, él es incapaz de demostrarlo o admitirlo frente a ellos. No hace de su habitación un cuarto de templo sobre cosas de zombies, sino que trata de mantenerlo oculto a toda costa, quizás porque él mismo sabe que el nivel de alucinación con estas criaturas no es normal. Los amigos, ya conscientes de su trastorno con los muertos vivientes, aprovechan

cualquier ocasión para picarlo y hacerlo molestar, la única manera de hacerlo enojar verdaderamente, era diciendo cosas nefastas sobre los zombies. “Empezamos a decir que 28 días después, la película favorita del Ale, no era buena. Dicho y hecho: Ale se cabreó, dijo que no sabíamos nada y empezó a dar cátedra sobre zombies” (Alarcón 53). Es algo muy común que el friki, al sentirse cómodo en un tema –además de saber que nadie lo domina mejor que él–, comience a “dar cátedra” al respecto, por no decir que asume una actitud distante, con palabras rimbombantes. Además, está el hecho de que hablan de temas ficticios con la seriedad que podría ameritar un caso médico, por ejemplo. Estos individuos no son capaces de reconocer que es un tema fantasioso, que no tiene cabida en la realidad más allá de visualizarlo en una película o disfrazarse; para el Ale, los zombies existen, son parte de su realidad.

Ale me dice que vamos a entrar en esa tienda que tiene cosas guay. La veo desde afuera y sé que es una tienda de freakys: Juego de tronos, Magic, cómics y, sobre todo, muertos vivientes. (...) Entramos y empezamos a ver los cómics y aluciné con la cantidad de excusas que tiene la gente para perder dinero. (...) Vi al Ale parado en medio de la tienda hablando con uno de los vendedores que llevaba lentes, tenía una calvicie avanzada (o una frente basta, depende de cómo se vea) y una obesidad crónica; allí estaba el galán sevillano rodeado de nerds que olían los cómics como si tuvieran líneas de cocaína, consiguiendo los mismos efectos. ¿Lo más alucinante? Ale se movía como pez en el agua, no le faltaba nada, se

entendía muy bien con los vendedores y manejaba la jerga de los cómics o juegos freakys. (Alarcón 57).

En la tienda, el Ale se quita la máscara –porque está en un ambiente exclusivo y pensado para individuos como él–, aquí el personaje puede ser verdaderamente libre, desplazarse a su antojo sin tener que fingir algo que no es, o esconder su verdadera obsesión ante el mundo. Notamos que maneja la jerga de los cómics, que conoce a los vendedores y que está al tanto de las nuevas cosas que llegan a la tienda. Además, también podemos presenciar el fenómeno tribal; es decir, todos tienden a agruparse o hacer de la tienda un punto de “encuentro”, en el cual los nerds se reúnen unos con otros, socializan de manera informal, compartiendo gustos e ideas. El dependiente de la tienda es un individuo calvo y con obesidad crónica, elementos muy comunes asociados con la imagen del friki; normalmente son individuos obsesos –podemos afiliar esto con la falta de actividad física, recordemos que el friki es un sujeto que no participa de los deportes y que, ahoga sus tristezas y soledades con la comida chatarra–, con un físico desagradable, ni siquiera ellos mismos se sienten bien con su aspecto. Cuando el narrador dice que los nerds leían los cómics como si tuviesen líneas de cocaína, produciendo el mismo efecto, es porque de cierta manera es así; los cómics van a representar para estos individuos un escape, una forma de, mentalmente, irse a otro mundo, de sentirse identificado con algún personaje del cómic. ¿Qué hacen las drogas sino, de cierta manera, evadir la realidad? El efecto es similar. Para el friki, los cómics, los libros de literatura fantástico-maravillosa, los juegos de vídeo, etc., van a ser como una droga: son altamente adictivos, tienden a aislar al individuo del resto y le permiten escapar y evadir la realidad que los rodea.

Anteriormente mencionamos que el Ale no solo está obsesionado con los zombies, sino que tiene rasgos altamente xenófobos hacia los chinos. A raíz del suceso escalofriante que vivió en el pasaje subterráneo de Madrid, la xenofobia del personaje aumenta hasta volverse un trastorno serio. Para el Ale los zombies existen, forman parte de la realidad; pero su figura de los zombies la va a asociar con los chinos. Es decir, los zombies existen en la medida en que los chinos también existen. Este es un elemento que se encarga de quebrar los límites de su realidad, permitiendo que la ficción cobre vida, por decirlo de alguna manera.

La novia del narrador es una china llamada Siwen, y Ale comienza a distanciarse, paranoico: “Su actitud cambió con respecto a Siwen, no le respondía viéndola a la cara y empezó a evitarla mientras caminábamos. Hasta ella se dio cuenta” (Alarcón 63). La actitud del Ale no solo cambió con respecto a la novia del narrador, sino que en general, con cualquier asiático que se le atravesara en el camino, asumía un talante de desesperación, completamente temeroso. Incluso, el narrador admite que “sabía que mi amigo había pasado a un nuevo nivel de freakismo y eso me preocupaba” (Alarcón 67). El Ale comienza a tener pesadillas, revelando que su condición respecto a los zombies y a los chinos, realmente ha empeorado.

Estoy teniendo pesadillas, tío. Me persiguen hasta en los sueños. Veo al muerto del que te hable en mí habitación. Están en todo Madrid, están preparando la invasión de zombies chinos que nos van a comer. Sé que suena loco, pero es así, tienes que creerme. ¿Tu china no está trabajando con carne muerta? (Alarcón 70).

La ficción parece invadir la realidad del personaje. Ese mundo que él mismo se ha construido, ahora lo persigue y lo atemoriza. Su xenofobia ha llegado a límites increíbles, mezclada con la sensación de que ciertamente estos chinos son zombies y realizan prácticas ocultas, para transformar a la población poco a poco. El Ale no puede dormir, piensa que habrá una invasión zombie en toda Madrid; asocia incluso el trabajo de Siwen con esto. Para el Ale los chinos son los creadores de esta futura invasión. Y a él lo tienen en la mira porque sabe de su plan secreto, después de ver al chino en el pasaje subterráneo, todo fue de mal en peor. “(...) me preocupaba. Me preguntaba si el Ale tendría algún tipo de esquizofrenia y el coctel de drogas que se metía habrían potenciado su locura” (Alarcón 72).

Su comportamiento es exagerado, pero ha generado una especie de “fobia” a los asiáticos. Llevando la ficción –es decir, los zombies– a su mundo real, los peligros y los miedos dejan de existir únicamente en el plano de lo virtual-imaginario para desplazarse al mundo real también. Ahora el personaje, que cree con fe ciega que los chinos están organizando una invasión zombie, arrastra sus aprensiones y el peligro que supone la verdadera existencia de zombies a su plano de realidad, lo que genera en él una locura que lo desborda y lo persigue, haciéndolo tener pesadillas. Cada día se obsesiona más con esto, lo que va mermando su salud mental. Le explica al narrador que “tienen que ser lo inmigrantes. Ellos buscan mano de obra barata y se matan entre ellos para luego revivirlos. Tío no es chiste, en Haití y en Cuba pasan cosas similares pero con vudú. Sal corriendo, tío, sal de España” (Alarcón 70).

El Ale intenta relacionar, de alguna manera, el acto ficticio de poder revivir a un muerto y volverlo zombie, con algunos ritos y prácticas latinoamericanas, como el vudú.

Pareciera una tentativa de demostrar que, efectivamente, el mundo real sí puede darle cabida a elementos fantásticos y maravillosos; es como elaborar una especie de certeza, de relacionar lo imposible, lo ficcional, con el mundo real que nos rodea. De esta manera, como justifica que existe el vudú y otras prácticas similares, puede decir con seguridad que sí se está originando una invasión zombie de chinos en Madrid. ¿Dónde está la brecha entre lo mágico, fantástico, ficcional y el mundo real? La brecha ha desaparecido para este friki, no sabe distinguir los límites, los ha desdibujado por completo.

Los sueños se repiten, illo. Ya estoy cansado, me siento perseguido a toda hora y no salgo por la noche, me da miedo encontrarme algo o alguien por la calle. El otro día no me estaba siguiendo uno sino dos chinos que no eran normales, caminaban como autómatas y tenían los ojos aún más cerrados (...) Joé, macho, hasta se han metido en mi casa cuando tenía que arreglar la cocina. Vinieron los obreros, tres, y dos eran chinos callados pero me miraban como gatos. Arreglaron todo, no hubo ningún problema, pero no sé. Evito entrar en la cocina, evito salir a las calles pequeñas y oscuras. No puedo acercarme a las tiendas de baratijas ni a los restaurantes chinos, estoy cansado de comer kebab, me conocen y se han hecho amigos míos, pero no es suficiente. Me voy, tío, me voy de Madrid. Voy a refugiarme en un pueblo de Andalucía donde tengo una tía abuela, según me dice no hay casi chinos allá y podré estar tranquilo (Alarcón 73).

El Ale decide aislarse, irse lejos de los chinos y de la inminente invasión zombie que amenaza Madrid. Es una forma de escapar, pero esta vez no refugiándose en la ficción, sino más bien buscando cobijo en la propia realidad. Al menos una realidad apartada, en donde no existan a la vista tantos chinos.

Este personaje permite que lo fantástico se apodere de su existencia, condicionando su forma de socializar con los demás, de comportamiento y de estilo de vida. Su fobia a los chinos, asociado al hecho de que para él son verdaderos zombies, hace que viva en una agonía constante, atrapado en ese mundo que él mismo se inventó, creyendo que eventualmente sucederá algo. Para el Ale lo virtual –ese otro mundo posible– se ha alejado de la pantalla o del simple juego de rol, ha cobrado vida junto a él. Así como él existe, todo lo que imagina y cree, va a coexistir con él, en el mundo de su cabeza y sus fobias.

3.3. Saly, el judío errado

Sinopsis: Saly es un estudiante de letras en la UCAB, un nerdo gordo y cojo aficionado a los cómics, los juegos de rol, las historias épicas y fantásticas. No tiene suerte con las niñas, a las que acosa por los pasillos de la universidad; de hecho, por acosar a la muchacha equivocada, recibe una paliza por parte del novio. Este evento transforma la vida de Saly para siempre; atraviesa una fuerte depresión, en donde cambia su personalidad drásticamente. Su padre decide sacarlo del país y alistarlo en el ejército islámico, donde se vuelve otro. Al tiempo, cuando decide regresar para hablar con el narrador, quien se

convirtió en su amigo, llega con una mujer embarazada que es su esposa y le informa que se irá por un tiempo, que ahora tiene ciertas misiones que cumplir.

Saly es un personaje bastante curioso, podemos decir que es el más particular de todos. Es un friki a la máxima potencia, pues participa de lo geek, de lo nerd y de lo rolero, todo al mismo tiempo. A boca del narrador, la primera impresión que tenemos de Saly es:

Así llega Saly a la primera sesión del taller de narrativa: un catire con el cabello larguísimo y recogido en una cola. Pero no se dejen engañar, llamar a este tipo cojitranco es quedarse corto, Hefestos le habría ganado cualquier carrera. Por si esto no fuera poco su cara era parte de las pinturas negras de Goya y no parecía gordo porque su forma de caminar y que permaneciera la mayor parte del tiempo sentado hacían una distracción repulsiva (Alarcón 123-124).

Como buen friki, Saly no tiene el mejor físico; es obeso y, además, cojo. Uno de los problemas del friki es su baja autoestima; Saly participa de esto. Sabe que no es la persona más agraciada, que incluso puede resultar un tanto “repulsivo” y no hace nada al respecto para mejorar su físico. Por el contrario, busca evadir la realidad –y evadirse a sí mismo–, en mundos alternos y en elementos fantásticos.

Al principio había una guerra silenciosa que dividía al salón en maravillosos y realistas: de un lado los fanáticos de El Señor de los Anillos

y Las Crónicas de Narnia, junto con todas sus degeneraciones; del otro, un grupo de obsesos de Faulkner y Joyce. (...) Era como si los maravillosos, en especial Saly, hubieran decidido adoptar todas las palabras por desaparecer del diccionario de la Real Academia y miraban con escándalo el más pequeño giro coloquial plasmado sobre una página. (...) Esto y el lento poderío de los maravillosos que se extendía como las sombras de Mordor sobre la Tierra Media, haciendo uso de sus largas sagas de genealogías de enanos y hobbits que hubieran dejado mal parado a García Márquez o de chistes que solo ellos entendían (Alarcón 123-126).

A pesar de ser un “bicho raro”, Saly tiene el apoyo y la compañía de otros individuos que comparten sus gustos e intereses, el narrador los denomina “maravillosos”, haciendo alusión a sus gustos exacerbados por estos mundos y todo lo relacionado a ellos. Así, entendemos que este grupo de “los maravillosos”, está conformado por individuos aficionados a *El Señor de los Anillos*, *Narnia*, *Harry Potter*, etc. Podemos presenciar esa tendencia a agruparse de forma tribal; los maravillosos se configuran como una tribu, pues comparten ideologías, hobbies e incluso ciertos aspectos físicos. La necesidad de rodearse con otros similares a él, donde pueda sentirse cómodo y generar un sentimiento de camaradería y pertenencia, hace que estos individuos se agrupen, conformando una tribu. Al ser parte de la tribu, los integrantes manejan una jerga que, en la mayoría de los casos, es entendida únicamente por ellos, pautando un distanciamiento con el resto de los individuos comunes. Es normal que el friki utilice un lenguaje rimbombante, lleno de

expresiones anticuadas o de palabras entendibles solo por él y sus compañeros, como dice el narrador “chistes que solo ellos entendían”.

Entonces terminaba de encantar a la gente cuando hablaba sobre Juego de Tronos o Harry Potter, este carajo estaba vuelto loco por todo lo maravilloso y quedó muy bien en el grupo que lo acogía cada vez de forma más seguida para arremeter contra los experimentos formales de los realistas. Allí podías verlo sacando su Excalibur imaginaria cuando leía una de sus sagas interminables sobre brujos y guerreros transhumanes o cuando criticaba el mal uso de los guiones a la hora de introducir un diálogo. Su lenguaje hiperbólico, alambicado y con un constante empleo del hipérbaton solo tenía acogida entre los miembros de su grupo. (Alarcón 124).

Como acabamos de mencionar, Saly forma parte de un grupo que lo acoge y donde tiene, de hecho, cierto prestigio e importancia. Es una figura relevante dentro de la conformación tribal que se genera en la obra. Así, el lenguaje que utiliza, pomposo y arcaico, solo tiene aceptación por sus compañeros, quienes probablemente hablen igual que él. Esta tendencia tribal también se efectúa, no solo para sentirse rodeado de individuos como él o para experimentar el sentimiento de amistad, sino para conformar una masa que ofrece defensa y protección ante las otras tribus que puedan existir en el mismo espacio. De esta manera, el grupo de los maravillosos, se congrega en una suerte de ir en contra de los otros, de defenderse ante los demás. Como dice Maffesoli: “El mundo universitario es un

ejemplo acabado de esto, ya que está constituido por un conjunto de clanes, cada uno agrupado alrededor de un héroe epónimo” (Maffesoli 21). El ambiente en donde se desarrolla la historia responde al ámbito universitario; el grupo de los maravillosos erige y acepta a Saly como su especie de héroe epónimo, ya que él representa todas las cualidades que ellos mismos poseen, pero mucho más agravadas. Sus amigos, por lo tanto, van a ser iguales a él: reservados, fanáticos de todo lo relacionado a lo fantástico-maravilloso y con un temor excesivo hacia las niñas. Se van a congregar a su alrededor porque es Saly el más friki de todos, si puede plantearse de este modo. “El grupo de gallos que acompañaba a Saly en sus aventuras imaginarias, tímidos, riéndose de chistes internos y temerosos de hablar ante las dos únicas chicas que había en la sala” (Alarcón 148).

El narrador simplemente no puede creer que existan individuos como Saly; su obsesión con las historias fantástico-maravillosas le parece cosa de otro mundo, y queda verdaderamente sorprendido cuando conoce a la familia del protagonista.

Esa noche completé la imagen de Salomón Nissnick: un judío rubio y cojo obsesionado por cuanta historia maravillosa y nórdica se le pusiera en frente que, además, era virgen. (...) Primera sorpresa: Salomón no parecía pertenecer a esa familia. Su hermano, a quien conocí en medio del desconcierto, era su versión perfeccionada: alto, delgado, rubio y con el cabello corto, estudiaba economía, por supuesto, e iba todos los días al gimnasio (Alarcón 132-133).

Saly se constituye, entonces, como la oveja negra de la familia. No es un ser incomprendido únicamente en el ámbito universitario, sino que en su propia casa pasa por un bicho extraño. Sin lugar a dudas, no es rechazado en su familia, por el contrario, sus padres fomentan sus gustos e intereses raros; son conscientes de las diferencias de Saly respecto a su hermano, y entienden que la vida de Saly está limitada al mundo mágico que se ha montado en su propia habitación. La habitación del friki, como ya mencionamos, es un espacio que se va a instituir como una especie de altar, allí tiene lugar el escape a otros mundos virtuales; se da el escapismo y la alteridad, todo junto converge en cuatro paredes. Una habitación rellena por completo con elementos que recuerden y hagan alusión a mundos fantasiosos, a películas de ciencia ficción, a cómics, videojuegos, etc. La habitación del friki es el espacio predilecto del mismo, el único lugar donde puede ser libremente, sin prejuicios.

(...) Me obligó a dejar la conversación con su hermano para que viera su habitación plagada de afiches de caballeros, hobbits y reyes destronados.

Sumergirme en su mundo mítico fue alucinante: nunca había visto tanta pendejada junta. El set de DVD de El Señor de los Anillos con todas las escenas cortadas y el making of, junto con todas las temporadas de Juego de Tronos, eran solo un abreboca. Tenía una biblioteca exclusiva para agrupar todos los cantos épicos que habían dado en la carrera y otros de los que yo no había escuchado mencionar en mi vida (...) Junto con los libros que pudieron estar en la biblioteca de un especialista sobre la Edad Media también estaban los de mundos maravillosos: las sagas transcritas de Final

Fantasy y Zelda, la colección completa de libros de Narnia al lado de los de Tolkien, los siete tomos de Harry Potter desgastados de tanto leerse, Entrevista con el vampiro y los otros libros de Anne Rice, incluida La reina de los condenados. Para evitar que faltara algo tenía varios mazos de cartas Magic agrupados en dos cajas y una tercera para guardar las que le sobraban o vendía. También tenía juegos de rol con sus instructivos: el clásico Calabazos y Dragones acompañado por uno de vampiros, otro sobre caballeros de la mesa redonda y uno sobre piratas que le habían regalado por error. (Alarcón 135).

Es evidente que para Saly, la habitación se establece como una especie de templo sagrado, donde están unidas todas las cosas que más ama e idolatra en el mundo. Sabemos que sus gustos están estrechamente ligados a la cultura de masas, todo lo que busca vender y apropiarse de los individuos, crear sueños y fantasías. Saly es un sujeto completamente condicionado por el massmedia. Además de configurarse como un nerdo, también es un geek y un rolero, es decir, participa activamente de los juegos de rol. Propicia el fenómeno del *fandom* que mencionamos en el primer capítulo. El friki se vale del *fandom* porque es una retroalimentación con el mundo que idolatra; se hace cómplice directo de estos mundos maravillosos al crear el suyo propio, tomando elementos de otras lecturas y compartiendo sus resultados con sus compañeros. Aquí, el *fandom* se evidencia al crear sus propias historietas y sagas de aventuras, proyectándose a sí mismo en todas sus historias como un “caballero catire de la armadura dorada, personaje repetido hasta el cansancio” (Alarcón

136). Escapa a través de sus creaciones, funda otros mundos posibles donde se elabora a sí mismo con otros atributos.

Un elemento característico del friki es que no sabe medir los límites entre realidad y ficción, como ya hemos indicado con anterioridad. En el caso de Saly, ocurre lo mismo: el personaje tiene una fe poderosa en estos mundos fantástico-maravillosos, al punto que pareciera no comprender que todo se trata de pura ficción, pura creación, nada es real. Junto a esto, está el hecho de que es aficionado a los juegos de rol, donde la imaginación le permite escapar del mundo real por momentos breves, corretea directamente con la alteridad, convirtiéndose en otro a medida que juega con sus amigos. El problema está en que al volver a la realidad, Saly no se siente conforme con lo que es ni con lo que tiene; en el juego de *Calabozos y Dragones* proyecta todas las cosas que anhela de verdad y que sabe son imposibles alcanzar en la vida real.

Después de esta aventura estaba asqueado y no creí que me obligara a integrarme a los juegos de rol cuando llegaron sus vecinos –había otros como él, aunque ustedes no quieran creerlo-, otros vírgenes de veintitrés años. (...) La sorpresa fue ver que también había personajes inventados que podían entrar en juego cuando máster lo decidía:

–A que no sabes quién llegó –preguntaba uno con cara de rata.

–No, ¿ella?

–¿Quién coño? –yo preguntaba.

–Es mi novia en el juego –respondía Salomón con extrema seriedad– es una guerrera elfo que usa una lanza consagrada –con la boca abierta subí la

mirada y encontré el rostro del hermano que me vio con una sonrisa que trataba de ocultar. (Alarcón 136-137).

La única manera en que Saly puede tener novia, es a través de un juego de rol, donde probablemente el personaje de la novia sea interpretado por alguno de sus compañeros. Los juegos de rol le permiten al friki evadir la realidad y configurar un mundo a partir de sus propias reglas⁶, donde pueden crearse a sí mismos como otros, ser cualquier personaje que deseen ser, con las cualidades que quieran y enfrentar retos y batallas que en la vida real no pueden ocurrir, todo con el placer de saberse sanos y salvos, sin correr verdaderos riesgos. Para el narrador, esto es simplemente demasiado; no puede concebir la idea de que un grupo de jóvenes pierdan el día sentados unos frente a otros, hablando cosas ininteligibles y haciéndose pasar por diversos personajes, todo de forma imaginaria, claro. Lanzando dados y atravesando pasillos “peligrosos”, enfrentando a los monstruos mentales que cada uno proyecta en el juego.

(...) Era imposible que me interesara de verdad en las historias de Salomón, había demasiados brujos malignos, lenguaje acartonado y mujeres endiosadas que él consideraba exageradamente reales. A veces lo

⁶ Los juegos de rol son una forma de escapar de la realidad, como explica Gilsdorf: “Is this an escape? Maybe it’s an escape from the mundane or real world, the outside modern world, but it’s also a world of its own with its own politics, its own concerns, its own trials and tribulations. And it is as much a break to go back to the modern world as it is to be in this world” (Gilsdorf 105). Sin embargo, los mundos alternos que ofrecen los juegos de rol, si bien permiten un descanso y un distanciamiento del universo moderno que nos rodea, se constituyen como mundos en sí, es decir que tienen sus propias reglas y políticas, sus propias complicaciones y tribulaciones. Los personajes no están exentos de esto, a pesar de encontrarse evadiendo la realidad, se enfrentan a un mundo con un complejo sistema de reglas que los obliga a seguirlas y a ser responsables con el juego en sí.

veía hablando y me daba miedo, me aterraba la fe que tenía en los anales de los mundos que se inventaba (Alarcón 128).

Saly también se expresa y habla de sus mundos inventados con una fe y una naturalidad que asustan; es como si el personaje no aceptara que todo se trata de una mera ficción, creada en parte por él. Al contrario, siente y vive lo fantástico-maravilloso como si fueran elementos de la vida cotidiana, y es que para él se han instituido como parte de su cotidianidad, por eso le resultan normales e incluso verídicos. Ha permitido que la ficción forme parte de su día a día, pues es la única vía de escape que tiene para evadir la realidad y la sociedad que lo hostiga y rodea.

Sabemos que el gran inconveniente del friki –y, por lo tanto, de Saly y todos sus amigos nerds–, es la incapacidad que tienen de conseguir novia, o al menos de socializar con una mujer sin perder la cordura. Saly no puede tener novia, no porque no haga intentos, todo lo contrario; es un individuo romántico y empalagoso, que vive persiguiendo a señoritas y comparándolas con heroínas de sagas fantástico-épicas, diciendo cosas como: “es que tú perteneces a una raza diferente de elfos” (Alarcón 127), pero las mujeres se limitan a acariciarle la cabeza como un perrito, o se zafan de la situación diciendo: “yo no puedo estar contigo, Saly, no soy judía” (Alarcón 127). Entendemos que su físico complica las cosas, difícilmente una niña va a fijarse en un sujeto como Salomón: obeso, cojo, con un rostro contorsionado y feo. Por otro lado, sus intentos terminan siendo asfixiantes, más que coquetear o limitarse a ser encantador, Saly parece un acosador. Deambula por los pasillos de la universidad, atosigando a las niñas que le gustan, hablándoles sin cesar,

persiguiéndolas por todos lados. Su actitud y comportamiento lo que hace es alejar a las muchachas, quienes solo lo ven como un amigo fastidioso y hostigador.

(...) Pero esto no importaba, Saly continuaba sus esfuerzos con mayor presteza y más ánimos que antes, convirtiéndose en un guardaespaldas constante. El hecho de que estudiara con Brit y ambos disfrutaran de las sagas míticas lo hacía todo más fácil: Saly y Brit caminando por el pasillo y hablando de los poemas épicos que habían dado en clase; Saly y Brit invitándonos –más bien era Brittany la que invitaba para no tener que quedarse sola con ese judío errado– a ver la trilogía completa de El Señor de los Anillos con todas las escenas cortadas por el criminal productor que destruía la obra de Peter Jackson (Alarcón 127-128).

Normalmente, el friki tiende a intimar con niñas de su misma tribu, es decir, jovencitas que también comparten los gustos por todo lo relacionado a los mundos fantástico-maravillosos, las sagas épicas, los cómics, etc. De esta manera, tienen muchos elementos en común y pueden mantener una conversación amena, siempre y cuando se mantenga en los límites de todo lo entendido y relacionado con lo friki. Lo que sucede es que el friki confunde las cosas; al ser un sujeto que nunca en su vida ha tenido una relación de noviazgo, se queda en la “zona de amistad” por siempre. El friki se convierte, simplemente, en el “mejor amigo”, lo que termina destruyéndolo, pues se arma toda una historia de amor en su cabeza. Saly tiene estos mismos patrones de conducta; confunde su relación de amistad con Brittany, quien le romperá el corazón de manera inconsciente, y

posteriormente también romperá su corazón una joven llamada Eneida. Para el friki los desencuentros amorosos son fulminantes, pareciera que lo único que estos jóvenes incomprendidos buscan es un poco de amor e intimidad, pero nunca lo consiguen. Sus depresiones y cambios drásticos en la conducta, como aislarse completamente, son provocados en mayor o menor medida, por despechos amorosos.

Lloró, trató de darle vueltas al asunto, se puso de rodillas, llamó constantemente a Brittany para quedarse callado en el teléfono, en llamadas de una o dos horas con períodos de veinte o treinta minutos de silencio intercalados por súplicas terribles. También siguió escoltando a su heroína morena por los pasillos de la universidad mientras acercaba su mano a la de ella y trataba algún movimiento. (...) Me volteé sorprendido y descubrí entre las sombras de la noche a mi fiel compañero cojo. Estaba destruido, quizás fue eso lo que me conmovió. Caminaba más lento –si eso era posible–, tenía el pelo más sucio y los ojos rojos. Su ropa estaba más descuidada que de costumbre y apenas podía sostener su bulto que estaría lleno de hojas donde había proyectado sagas amorosas en las que el protagonista, un caballero rubio y solemne, sería traicionado por su dama para irse a hacer el amor con un orco. (Alarcón 130-131).

El comportamiento de Saly evidencia cuánto puede afectarle el rechazo de una chica, pues todo lo que verdaderamente anhela es tener a alguien. Además de aumentar su actitud acosadora, como llamar por teléfono y quedarse sin decir nada, hay un descuido

notable en su indumentaria y aseo personal. Aquí se evidencia esa necesidad del friki de proyectar todo hacia un mundo alterno, o simplemente de escapar de la realidad que lo rodea para no tener que enfrentar o lidiar fuertes emociones. En este caso, el personaje proyecta su despecho amoroso en sagas escritas por él mismo, donde el protagonista –un rubio que puede ser él mismo, diferente– sufre las consecuencias de ser engañado por su dama. Aquí hay varios elementos que podemos observar: en primer lugar, el personaje utiliza la creación –el escribir–, como mecanismo de escape. Es una producción que participa de todo lo que está acostumbrado a leer, es decir, cosas fantásticas y maravillosas. Notamos, nuevamente, la aparición del fenómeno del *fandom*. También percibimos la alteridad; Saly se construye a sí mismo en estas sagas, pero de una forma alterada, diferente. Se asume con distintas condiciones físicas, con actitudes de guerrero y luchador, características que no posee en la vida real.

Sorpresa para todos fue la pelirroja que entró en primer año: una niña despampanante (...) Lo más sorprendente de esa semidiosa era su afición por cuanta nerdería se le presentaba en frente. Esta belleza nórdica podía recitar todos los dioses griegos y todos los personajes curiosos de El Señor de los Anillos, así como los detalles más inesperados de True Blood, la obsesión por los vampiros se extendía. No será mucha sorpresa que les diga que nuestro amigo quedó perdidamente enamorado (Alarcón 138-139).

Luego de recuperarse de su decepción amorosa, Saly se enamora de Eneida, una niña que, como ya mencionamos, forma parte de esta tribu de “los maravillosos”, ya que

comparte los mismos intereses y maneras de comportamiento. Saly continúa con su misma actitud asfixiante: acompaña a la joven a todos lados, no deja de hablar con ella, de hacerle dibujos, de incorporarla en sus nuevas creaciones; se vuelve un perrito faldero a pesar de las advertencias de Eneida, quien tiene novio. “Una noche, mientras compartían un café de Chips&Cookies le dijo que debía comportarse, darle su espacio, que entendiera que Juanca era su novio y debía respetarlo” (Alarcón 140). Saly hace caso omiso, lo que provoca que el novio de la joven le propine la peor paliza de su vida, dejándolo todo adolorido y golpeado. Esta nueva contrariedad termina afectando seriamente al personaje, provocando en él cambios drásticos, tanto en su conducta, como en sus gustos e intereses.

Al llegar a su puerta, Salomón Nissnick se reventó a llorar, se tiró en el suelo y empezó a restregarse la cara mientras Brit y yo lo contemplábamos entre las sombras. Tratamos de calmarlo, pero fue imposible. Repetía que era un idiota (...) Blasfemó contra todo y vomitó en el patio de su casa. Después de eso, viendo los restos de comida y bilis que había sobre la grama, parecía haber tenido una revelación: abrió la puerta de su casa en silencio, fue hasta su cuarto mientras nosotros lo seguíamos sigilosamente y agarró todos los juguetes que pudo y fue hasta el patio trasero para echarlos sobre la parrillera. (...) Salomón hizo varios viajes, creo que fueron seis o siete, hechos con lentitud y constancia, trayendo cuanto juguete, juego de rol o carta Magic se había inventado para dejarlos unos sobre otros en una montaña gigantesca de pendejadas. (...) Después roció todo con kerosén y le echó candela. (Alarcón 142-143).

Presenciamos el desencanto de Saly hacia todo lo que lo conformaba, hacia todo lo que permitía su creación y existencia. Ante sus rechazos amorosos, rechazos promovidos por su forma de ser, Saly decide solucionar los problemas desde la raíz: aniquilando todo lo que formaba y construía su mundo. Al matar todo aquello que una vez le confirió identidad, el personaje sin lugar a dudas busca otra manera de identificarse consigo mismo y con la sociedad. Lanza al fuego todo lo relacionado a sus mundos fantástico-maravillosos, los cómics, los juegos, las figuras de colección y juegos; es observar la propia naturaleza purificadora del fuego que le va a otorgar a Salomón otra identidad, otra personalidad. Que es lo que, efectivamente, sucederá. Sin embargo, llama la atención que el friki, cuando tiene un percance emocional de tal magnitud, siempre busca arrasar con todo lo que le gustaba y le daba la filiación de raro, extraño y diferente. A pesar de quemar todo lo que conformaba el templo de su habitación y de su mundo de evasión, no significa que el personaje no vaya a evadir la realidad o a escaparse de ella; por el contrario, ahora más que nunca buscará escapar de la realidad y de sí mismo, ahora que no tiene donde refugiarse, no le queda otra opción que albergarse a sí mismo en los confines de su mente, como dice el narrador en algún momento, Saly parecía salido de una novela existencialista.

(...) A este judío se le había caído todo, no recibía a sus amigos que lo llamaban para jugar Calabozos y Dragones y resolver los problemas que había tenido con su novia imaginaria. Además había destruido todas las referencias de su mundo mágico, de sus pendejadas de gallo adinerado que se había creado un refugio blindado: como si se tratara de un mundo alterno después de un guardarropa, a Saly le bastaba cruzar la puerta de su

cuarto para estar entre sus semejantes, los libros de caballeros y los juegos de rol. Ahora solo encontraba un cuarto frío y limpio de afiches, sin cartas a las cuales acudir ni hojas blancas para rellenar con aventuras de guerreros escondidos. No tenía cómics ni figuritas de acción, ni siquiera había dejado vivos los libros sobre la Edad Media. (...) Su hermano incluso trató de tentarlo jugando Play Station a todo volumen, sus esfuerzos fueron en vano, aunque pusiera Assassin's Creed o Final Fantasy XII. Nada funcionaba (Alarcón 143-144).

La depresión del friki en su máxima expresión. Saly repudia todo lo relacionado a los mundos maravillosos que una vez amó y, por lo tanto, también se rechaza a sí mismo. Lo peor de la situación del nerdo es cuando deja de importarle el rechazo de los demás porque el desprecio que siente hacia sí mismo es superior. Esta ausencia de identidad que, en muchos casos le permitía a Saly asumir múltiples identidades en juegos de rol, en sus historietas y aventuras fantásticas, se va a transformar en una verdadera necesidad de buscarse una identidad real, atada a lineamientos existentes y dejando de lado los mundos ficcionales que una vez creyó posibles. Presenciamos la transformación de Salomón:

(...) Vimos entrar a un hombre enderezado por la puerta, con el cabello corto y que no cojeaba. Estaba delgado, no solo flaco sino fuerte, como si hubiera estado entrenando con los marines estadounidenses. (...) El cambio era sorprendente: no hablaba de sagas ni de caballeros, ni de enanos ni de elfos, ni siquiera hablaba de literatura. Solo hablaba de Israel y de su

ejército. (...) Saly había pasado de las sagas de caballeros para convertirse en un caballero moderno sesgado por la ideología hebrea. Me aterraba escucharlo hablar sobre la pureza de los judíos y cómo eran el pueblo elegido, sobre lo justo que era el Estado de Israel y la necesidad de un espacio vital de desarrollo que los islámicos y los terroristas querían quitarle. Por todo esto, me comentaba, él no podía quedarse de lado en la lucha, debía asumir una postura. (Alarcón 150-153).

Salomón pasa de ser un friki a convertirse en un militar importante y reconocido. Indudablemente, el mecanismo de escape que utiliza el personaje para evadir la realidad y para configurarse como otro diferente, fue el ejército. Notamos que ahora es completamente diferente, ya no habla de lo que anteriormente le confirió una identidad, un hogar y un método de escape, pues ahora el escapismo y la alteridad se dan de un modo diferente. El escapismo se va a dar en la medida en que está totalmente ideologizado; asumió por completo la ideología del ejército islámico hasta el punto de parecer un fanático.

Su proceso de alteridad pareciera estar completo; ya no necesita de un juego de rol para asumir misiones peligrosas e importantes, o para tener cualidades y actitudes que anteriormente le eran imposibles; él se ha configurado como un otro distinto, donde todas las características anheladas ya las posee. Como dice el personaje, debía asumir una postura, algo que nunca hizo en su etapa de friki, pues sabía que asumir una postura era imposible; no podía enfrentar a los que se metían con él, no podía defenderse ni hacerse respetar. Ahora, siendo ese caballero rubio que tanto había repetido en sus historietas, Salomón se siente completado. Esto nos permite observar el poder de sugestión que puede

tener la literatura y los mundos virtuales; hacerle creer a los individuos que no son capaces de lograr muchas cosas en la realidad, pues todo lo que necesiten y deseen alcanzar, es posible hacerlo mediante una pantalla, un libro o un simple juego de rol.

Saly, sin lugar a dudas, es el personaje que se conforma como un friki al cien por ciento. Participa del *fandom*, del escapismo, la alteridad y virtualidad. Es un nerd y al mismo tiempo es un geek, gamer y rolero. Todo esto llevado al máximo, hace que el personaje, cansado de ser rechazado e incomprendido por las mujeres, adquiera conciencia de que los mundos de fantasías en los que se refugia, nunca le van a permitir crecer de verdad, ni encarar los problemas de la vida real; por el contrario, van a seguir condicionándolo como un niño eterno dentro de una tribu conformada por otros cientos de niños eternos.

La decisión de Saly, drástica de cierta manera, no le permite tampoco descubrir quién es en realidad; fue otro mecanismo de evasión, meterse en el ejército por no tener ninguna idea clara de qué hacer con su vida, adoptar la ideología islámica –que forma parte de él por su religión– con la misma fe ciega en que creía en los mundos fantásticos. Observamos una carencia muy grande en el personaje; una necesidad abrumadora de encontrarse un lugar en la sociedad, de sentirse parte de algo y ser aceptado. Esto, efectivamente, lo encuentra en el ejército, donde lo transforman por completo, quitándole sus problemas de sobrepeso, su cojera y mejorando su físico. Convirtiéndolo, irónicamente, en ese caballero que siempre anheló ser y así, poder conseguir una mujer, que al fin y al cabo siempre fue su mayor deseo.

3.4. Al paso Quevan

Sinopsis: En este cuento escrito por Domingo Michelli, nos encontramos con Juancarlos, el personaje principal, que vive solo con su abuela. Los domingos por la noche se encierra en su cuarto y se disfraza con un traje de oso gris, pertenece a la comunidad *furry*⁷, por lo que actúa frente a la cámara de su computadora y mantiene sesiones sexuales privadas con algunas chicas que también se disfrazan. Es un individuo solitario y fracasado, con un trabajo que la parece decepcionante. En una sesión bastante intensa por Internet, su abuela comenzó a pegar gritos desde su dormitorio –probablemente estaba sufriendo un ataque–, pero Juancarlos decide ignorarla después de gritarle improperios y cosas horribles. Al día siguiente, se sorprende que no esté su desayuno, lo asocia a la discusión con su abuela, ignorando que la anciana en realidad está muerta. El cuento termina con un Juancarlos contento, fantaseando, ante la ausencia de la abuela, con los lugares de comida rápida a los que puede ir a comer.

Es importante recordar que Michelli escribió su libro de cuentos *Tristicruel* imitando la forma de hablar del venezolano; así, dice que es una especie de tributo a Cabrera Infante, por lo que es normal que encontremos en las citas, palabras y expresiones escritas de una forma diferente, o podríamos a decir, a lo caraqueño.

⁷ En la página web de la *Comunidad Furry de Venezuela* (www.fursvenezuela.org), explican lo siguiente: “El furry (...) es un género fantástico donde existen animales antropomórficos, es decir, animales con forma humana, animales que actúan como humanos, con la capacidad de hablar, vestirse e interactuar como lo hace cualquier humano en la vida diaria. El furry al ser un género de fantasía puede estar presentes en historias, videojuegos, animé, películas, obras teatrales, ilustraciones, entre otros”. El furry fandom representa a los participantes de esta comunidad; hay una “zona furry” donde puedes conocer a otros miembros y tener encuentros en línea.

Juancarlos es un aficionado a los juegos virtuales, pasa todo el día encerrado en su habitación, jugando y conversando con sus amigos de Internet, los únicos que tiene. El narrador lo presenta así:

Juancarlos casi no sale, pasa todas las noches encerrado en su cuarto viendo tele o anime por internet, suele entrar a foros y juega cinco RPGs⁸. En uno es un Paladin lvl 35, en otro es un Warrior/Wizzar Lvl 60 con extra skills; en otro juego es un caballito reptil de fuego con alas (un Pegaptil lvl 42); un conterterror de M15 de preferencia y en el último, que es de citas, es un treintañero casado con 2 hijos. Juancarlos también ve mucho porno... (Michelli 19-20).

Podemos observar que Juancarlos es un friki que se vale del Internet para socializar, su grupo tribal, entonces, no está ligado ya a un ambiente físico o tangible, sino que se va a desarrollar en el Internet. Como mencionamos en el primer capítulo, las tribus pueden conformarse de manera física –un grupo de individuos que comparten intereses y formas de ser que reúnen y comparten–, pero también pueden darse “i-tribus”, o “ciber-tribus”, donde no necesariamente se necesita de la presencia física para interactuar. Por el contrario, el contacto se hace únicamente mediante la interfaz del Internet, facilitando la comunicación de una forma actual e inmediata, además de dar paso a la hibridación de una manera mucho más compleja, pues el Internet permite tener contacto con individuos de diferentes partes

⁸ Roll Play Game. Uno de los RPG más conocidos en el momento en que se escribe este texto es WOW (War of Warkraf). Juan Carlos tiene 3 cuentas distintas en WOW, dos de ellas con el mismo tipo de personaje.

del mundo, sin limitarse a las tribus físicas que se desarrollan en el mismo espacio geográfico.

De igual modo, es evidente que en Juancarlos opera el escapismo, la virtualidad y alteridad de una manera abrumadora; el personaje se encierra en su dormitorio, que ya sabemos es un espacio imprescindible para el friki, y busca evadir la realidad y escaparse a través de juegos virtuales en línea. No solo eso, Juancarlos posee diversas identidades dependiendo de la página o el juego en el que se encuentre. Así, notamos que asume cinco identidades diferentes, en una de ellas ni siquiera adopta un avatar humano, sino que es un “caballito reptil de fuego con alas”, y en el de citas, es un treintañero con dos hijos. Esas son las posibilidades infinitas que ofrece Internet: poder convertirse en otro, asumir diversas posturas y formas de ser; engañar al resto del mundo porque probablemente todos también estén mintiendo. Juancarlos es un obseso de Internet y los mundos alternos que pone a su alcance. Tan desprendido se siente de su realidad, que pasa todo el día encerrado conectado, pues su mundo, su verdadera realidad, se configura en la pantalla del ordenador, más allá de lo que en verdad es: un sujeto fracasado que vive con su abuela, con un trabajo mediocre y sin habilidades para socializar en persona, lo que hace que escape de este plano real y se refugie en Internet, convirtiéndose no solo en un personaje diferente, sino en todos los personajes que desee.⁹ Hay una multiplicidad de alteridades bastante evidente.

La relación con su abuela es monótona, no la ayuda con nada referente a la casa, simplemente sale de su habitación para comer y, durante la comida, suelta las frases más

⁹ Gilsdorf también explica que “I’d enjoy de loss of self and responsability too much; that the unreal world become more engaging than the real” (Gilsdorf 26). Fácilmente podemos asociar esto con Juancarlos; los mundos virtuales se vuelven más deseables y apetecibles para él, pues le permiten escapar de la realidad donde debe asumir ciertas responsabilidades, actuar de determinada manera y convivir con individuos que le son ajenos e insufribles.

básicas y necesarias, cosas como: “Nuimporta lavas mañana. Total, todavía me queda full ropa limpia. (Pausa.) Tabam buenas laslentejas. Gracias” (Michelli 21-22).

Él no se daba por enterado, sólo se ponía los audífonos. Juancarlos tenía muchos amigos en línea con los que hacía diversas quest y misiones, a veces sus amigos lo invitaban a reuniones pero a él no le gustaba ir, le costaba mucho hablar con ellos en persona. Las veces que había alguna chama que le gustaba, iba, pero solía decepcionarse cuando la veía, sabía que esa decepción era una experiencia mutua, por su sobrepeso, su pelomalo, su cara grasosa y su falta de «estilo», nunca ninguna chama le había dicho que le gustaba, o que era bonito, nisiquiera porlástima. Los fines de semana Juancarlos compraba un montón de chucherías y unas cuantas cervezas y sencerraba en su cuarto a chatear con sus amigos, a emprender sus quests. (Michelli 22).

Es indudable que Juancarlos se perfila como un completo friki; sus diversos amigos en línea apoyan la idea ya mencionada de la conformación de una tribu virtual, donde socializa con personas similares a él, algunos probablemente con identidades igual de trastocadas y con los mismos problemas de empatía y socialización. En los mundos virtuales, es mucho más sencillo emprender misiones o “quests”, pues no se corre el peligro de salir herido, se hace todo desde la comodidad de un asiento, viviendo la experiencia de forma virtual, la adrenalina se limita a matar enemigos pulsando unos simples botones.

Como buen friki, Juancarlos no tiene suerte con las mujeres; además, hay que mencionar su sobrepeso y su deplorable físico, lo que dificulta las cosas con las niñas. Juancarlos es un sujeto que tampoco se rige por la moda o los convencionalismos de la sociedad en cuanto a manera de vestir, él no tiene “estilo”, lo que podemos entender como una ausencia de interés por su indumentaria y su aspecto físico, de hecho, también de su aseo personal. Es un personaje descuidado, las mujeres ni siquiera por lástima son capaces de decirle que era simpático o bonito. Finalmente, es un consumidor de comida chatarra, una característica relevante en el friki; es el completo abandono de su condición física, que realmente le interesa poco, prefiere seguir comiendo mal y alejarse del ejercicio. La comida es, de cierta medida, una manera de evasión, de escapar.

–Juancho...

–Diga mamá.

–No me queda mucho mijo...

–Ay mamá no diga eso. Anda conese fastidio desde hace unaño y fíjese, cada día anda más dura.

–Usté no sedacuenta... ¿Y cómo? Todo el santodía pegado al aparato ese.

(Michelli 23).

La abuela se queja del comportamiento de Juancarlos, haciendo referencia a que está todo el día jugando con la computadora, sin siquiera prestarle el mínimo de atención. A Juancarlos le es completamente indiferente la salud de su abuela, a pesar de que es su único pariente cercano y con el que habita todos los días. Hay en Juancarlos una ausencia de

empatía hacia los demás, no logra mantener una conversación o conmoverse ante las personas reales porque está habituado a su mundo de Internet, donde las emociones son expresadas de maneras distintas. Se da en él un aislamiento total de la sociedad, hasta el punto de convertirse en un ser incapaz de expresar emociones algunas, parece más bien un autómeta, como si solo fuera capaz de comunicarse y darse a entender, a través de los mundos y portales virtuales que ofrece Internet.

Los domingos por la noche Juancarlos no sólo se encerraba en su cuarto, colocaba la silla haciendo palanca en la puerta para bloquearla. (...) Juancarlos sacaba un maletín viejo debajo de la cama, desos sólidos, de plástico que tienen unas combinaciones de 3 dígitos (...) Juancarlos alineaba los disquitos en 666 y abría el maletín. Con cuidado se ponía su traje, piernas, brazos, cierre. Guantes, botas y un gorro pasamontañas con orejas de foami pegadas para simular a un oso gris. Juancarlos encendía su webcam y entraba en un site para *furries* bajo un username: Yogueie_32. Los colores de la corbata y el sombrero no coincidían, tampoco tenía cuello, pero Yogueie_32 era uno de los usuarios más visitados de la página. Yogueie_32 había desarrollado una complicada personalidad en que pretendía ser una especie de gurú hindú del mundo furry, Yogueie_32, a la vez que realizaba una serie de complicados bailes y poses sumamente sugerentes, conmovía a sus espectadores con gestos tiernos y después de cada show hablaba en un tono profundo sobre la fragilidad de la vida, el sensualismo y esas cosas. Juancarlos no lo hacía por dinero, su meta era

mantener un estatus de popularidad elevado entre sus amigos furry, además de poder compartir material audiovisual con ellos. A pesar de que Juancarlos deseaba salir con alguna china alguna vez y, a pesar de lamentarse por ser constantemente embarcado en citas a ciegas, Juancarlos nunca se hubiese permitido aceptar ninguna de las citas que le ofrecían sus amigos de chat room-friendlyfurry.ve. Se entretenía con el placer anónimo de ser Yogueie_32 y nada más (Michelli 25).

Juancarlos pertenece a la comunidad *furry* ¹⁰, una comunidad virtual. Explicamos con anterioridad que, según la página de la *Comunidad Furry de Venezuela*, el furry es un género fantástico donde existen animales antropomórficos, es decir, que actúan como humanos. Juancarlos es parte de lo conocido como “*furry fandom*”, ya que participa de la comunidad; hay una “zona *furry*” donde se puede conocer a otros miembros y tener encuentros en líneas, que es justamente lo que hace el protagonista.

El proceso de alteridad presente en el personaje es incuestionable: Juancarlos asume la identidad de un oso de peluche, bajo el nombre de Yogui_32 desarrolla toda una personalidad donde habla de la fragilidad de la vida y el sensualismo; más que hacerlo por dinero, Juancarlos lo hace para mantener su estatus virtual, donde es muy conocido y cuenta con numerosos seguidores. De igual modo, presenciamos que su manera de interactuar está estrechamente ligada a las redes sociales y al Internet; tiene carencias notorias para comunicarse en persona, pero en la interfaz afloran sus dotes comunicativas y está “rodeado” de amigos. Se genera un sentimiento de pertenencia y de camaradería a

¹⁰ La palabra *furry* proviene del inglés y significa peludo, haciendo alusión a los trajes de animales que utilizan los miembros de esta comunidad. Entre ellos suelen llamarse “fursonas”, algo así como “persona peluda”.

partir de la relación virtual que mantiene con otros individuos que comparten sus gustos y formas de pensar.

El personaje, sin embargo, es consciente del “tipo” de gente que frecuenta la página de la comunidad *furry*, queda claro cuando explica que, a pesar de sus ganas inmensas de salir con una chica –el deseo frustrado de todo friki–, jamás aceptaría salir con alguna mujer del mundo *furry*. Juancarlos simplemente disfruta con el anonimato de ser un personaje conocido y famoso en la red; un placer que no puede permitirse en la vida real porque es un perdedor. Aquí radica parte del placer del anonimato; no soportaría que sus seguidores y admiradores descubrieran su verdad, la realidad de su monótono y aburrido mundo, limitado a las cuatro paredes de su habitación y a la comida chatarra. Esta comunidad *furry* le permite a Juancarlos escapar de su realidad asfixiante y convertirse en alguien más; en este caso, asumir la fisionomía de un oso afelpado y hacer movimientos y posturas ante una cámara para satisfacer a un público curioso que, al igual que él, también busca una forma de escapar y evadir el entorno que los rodea.

Durante una intensa sesión privada entre Yogueie_32 y Catfurrylover58, Lucrecia empezó a pegar gritos desde su cuarto (...). Yogueie_32 siguió en lo que estaba haciendo sin percatarse de los gritos, pero Catfurrylover58 escuchó a través del audio ambiente, lo que creyó eran los gritos histéricos de la pareja real de Yogueie_32, y a pesar de que en estos encuentros fugaces no había ningún acuerdo de monogamia, la relación entre él y Catfurrylover58 era tan intensa que esta se sintió herida y maullando *Traidor* cerró abruptamente la sesión. Juancarlos: arrojado violentamente

ala realidad, sin caer en cuenta de que seguía disfrazado, pero con los genitales expuestos, abrió la puerta de su cuarto zombie de rabia contra Lucrecia. (Michelli 26).

Juancarlos se encuentra en medio de una sesión sexual con otra participante de la comunidad *furry*, cuando los gritos de su abuela estropean su tertulia amorosa. Mientras el personaje se encuentra absorbido por este mundo virtual, no se percata de nada de lo que sucede a su alrededor; este hecho se resalta más ya que a medida que avanza la narración, hay una especie de voz en *off* que cuenta sucesos caóticos que se están viviendo en las calles venezolanas: barricadas, enfrentamientos entre estudiantes y la GNB, etc. Eso acentúa el carácter distanciado que Juancarlos asume, no solo ante su abuela y su hogar, sino con la misma situación del país. Él permanece inmune a todo lo que sucede en su entorno, sin importar si hay una guerra, él sigue conectándose en Internet, disfrazándose de oso y manteniendo encuentros eróticos con otros miembros de la comunidad. Al verse obligado a salir abruptamente de su mundo virtual, donde es un oso que se masturba frente a una joven que pretende ser una gata, sale furioso de su habitación, sin siquiera percatarse que tiene los genitales expuestos.

Los mundos virtuales y la alteridad que conceden, hacen que los individuos se sientan, de cierta manera, disociados. Ya no es lo mismo salir al mundo real, que no ofrece nada novedoso, donde todo sigue igual, sin amigos, sin novia, sin gente que se preocupe por ti más allá de tu abuela. Esta disociación puede llegar a un extremo en que los jugadores aficionados, ni siquiera se despegan del computador para realizar tareas fisiológicas necesarias, ya sea comer o ir al baño. Cuando los individuos retornan a la

realidad, el sentimiento de desapego, de aislamiento e inconformidad se hace cada vez mayor, obligando a los participantes de estas comunidades virtuales a retornar lo más pronto posible, pues el único espacio donde se siente cómodo, seguro y en paz, es a través del Internet. Esto es lo que sucede con Juancarlos; su realidad le cansa cada vez más, por eso puede pasar todo el día encerrado en su habitación, pues para él su verdadera realidad es la que vive en línea, es tomar el disfraz de oso y transformarse en Yogui_32, o en asumir cualquiera de sus múltiples identidades on-line.

Al salir de su habitación y gritarle un montón de improperios a su abuela, regresa y decide encerrarse de nuevo, furioso porque no puede retomar la conversación con la jovencita. Sin embargo, la abuela ha muerto; sus gritos no eran otra cosa que el llamado desesperado en busca de ayuda. La disociación de Juancarlos llega a un extremo tal, que ni siquiera se molesta en revisar a su abuela al día siguiente, no piensa en disculparse o en cerciorarse si efectivamente se encuentra bien. Se sorprende ante el hecho de que no le haya preparado el desayuno, asume que está enojada por la cantidad de groserías que le gritó. De hecho, la idea de que no aparezca para el almuerzo, lo hace sentir extrañamente alegre, pues puede permitirse salir y comer en cualquier otro lugar. “Juancarlos siguió fantaseando un rato en el lugar donde almorzaría: McDonalds... Wendys... KFC... Burger King Ufff.” (Michelli 27).

Este personaje es un friki en tanto participa de lo gamer y de lo geek, en el sentido que es un obseso con todo lo relacionado al Internet, las computadores y aparatos tecnológicos. De igual modo, se configura como friki porque en él opera la virtualidad, el escapismo y la alteridad de un modo bastante notorio; es un individuo tan inestable en el mundo real, tan carente de autoestima y tan falto de ciertas nociones que le aporten

identidad, que decide transformarse en todos los sujetos posibles a través de Internet; desarrollando, incluso, una personalidad como animal antropomórfico.

Juancarlos padece los mismos sentimientos y anhelos del friki: es un incomprendido que encuentra su lugar en Internet, por lo que se refugia en él constantemente. Desea tener una novia, pero le es imposible porque no solo es un sujeto raro, sino que es obeso, carente de cualquier atributo físico. Además, es un incompetente a la hora de comunicarse verbalmente con alguien, ha aprendido a comunicarse de manera virtual, lo que ha provocado en él una falta de empatía hacia los demás y, por ende, de socializar. El exceso de virtualidad ha estimulado una disociación en Juancarlos, convirtiéndolo, de cierta manera, en un personaje siniestro; distanciado de los eventos que ocurren a su alrededor, concentrado únicamente en su mundo fantasioso, en sus múltiples personajes y en la manera de seguir teniendo amigos y admiradores en la red.

3.4. El diálogo

Estos personajes que acabamos de analizar, responden a lo planteado a lo largo de todo el trabajo, es decir, son frikis. Todos, en mayor o menor medida, participan de lo geek, de lo nerd, de lo gamer y rolero; además, todos se construyen en relación al massmedia y la globalización. Los procesos massmediáticos dan lugar a un mercado amplio de productos y objetos de consumo masivo; el friki, un sujeto con dificultades para socializar y con tendencias a aislarse del mundo real, ve en estos productos una manera de escapar de la realidad. La publicidad les vende fantasías y sueños, otras posibilidades de ser y hacer, por lo que el friki está en contacto directo con este flujo de compra; todo lo relacionado a los mundos fantásticos y maravillosos, como figuras de colección, ropa, accesorios, libros, cómics, etc., son objetos que el friki necesita tener para configurarse. Todos estos elementos convergen para crear el espacio ideal del friki, normalmente su habitación, el templo donde este personaje se siente cómodo y donde puede ser sin prejuicios.

El friki se caracteriza por ser un sujeto consumista; busca saciar su espíritu y crearse una identidad a partir de productos y objetos. Las fantasías que promete la publicidad le sirven para llenar ese sentimiento de soledad que padece; se construye en la medida en que compra y consume. Alcanza, por medio de artefactos, juegos u otros objetos, una satisfacción inmediata, que posteriormente irá disminuyendo y necesitará comprar otras cosas para poder sentirse mejor. Es un círculo sin fin, por eso el friki está continuamente visitando tiendas y lugares que ponen a su alcance nuevos deseos, anhelos y formas de ser.

Si hablamos de las tendencias escapistas que tienen los personajes, debemos mencionar que todos participan de esto. Carlitos Fon utiliza su fachada de nerdo

decimonónico y su obsesión desacerbada con Lovecraft para escapar de la realidad, al punto que permite que la ficción entre en su propio plano de cotidianidad. Carlitos intenta buscar elementos de la realidad que puedan dar peso a su teoría de que los textos de Lovecraft son ciertos, como analizar los terremotos ocurridos en México y en otros lugares de Latinoamérica. Esta actitud también la encontramos en Ale, quien compara a los zombies y las supuestas prácticas llevadas a cabo por los chinos, con algunos rituales típicos de Latinoamérica, como el vudú. Observamos que hay un intento, una tendencia de crear un asidero real para estos planteamientos meramente ficticios. Hay una brecha en la realidad de estos personajes, no solo porque permiten que la ficción entre y cobre vida en su propia realidad, sino que desean evidenciar que la ficción es también una realidad, que es posible mientras pueda dejar rastros en el mundo real. Esto lo que hace es crear problemas en la vida de los personajes, incrementando su obsesión y paranoia, como es el caso del Ale que necesita huir de Madrid y refugiarse en un lugar apartado de los chinos.

Saly también tiene tendencias escapistas, por supuesto. Se refugia en sus cómics y juegos de rol, además de entregarse con ferviente pasión a escribir sagas maravillosas y hacer dibujos relacionados a sus mundos épicos. El proceso creativo es un mecanismo de escapar de la realidad, así como la imaginación le permite ampararse del entorno que lo rodea, creándose otro mundo que le es más simpático. Aún así, Saly es el único personaje que termina encarando estos mundos maravillosos –pasa por el filtro purificador del fuego–, convirtiéndose en otro, dejando de lado todo lo que una vez le confirió identidad. Sin embargo, el personaje, carente de una identidad verdaderamente sólida, lo que hace es refugiarse en otro ámbito que le permita desarrollar el sentimiento de pertenencia y de camaradería, por lo que se va al ejército islámico. Aquí tiene la oportunidad de construirse

y de representarse como siempre quiso ser: un caballero importante, que libra batallas contra enemigos monstruosos. Además, el ejército mejora su condición física y la confianza en sí mismo, pues se da cuenta que puede llevar a cabo tareas que van más allá de una pantalla de videojuego; estos cambios que, de cierta manera son favorables, le permiten conseguir una novia, lo que siempre deseó el personaje. Juancarlos, por el contrario, recurre a un método de escape diferente; no se limita al poder de la imaginación, sino que se sumerge en los mundos que posibilita el Internet. Su inmersión en la red es completa, escapa de la realidad y del mundo que lo rodea mientras esté conectado y jugando.

Tanto en Saly como en Juancarlos encontramos de manera bastante evidente el elemento de la alteridad; cuando Saly interviene en sus juegos de rol, asume diversas identidades; puede ser un ogro, un orco, un elfo o un caballero con armadura de plata. Con Juancarlos sucede prácticamente lo mismo, cuando está en línea, se convierte en múltiples individuos al mismo tiempo; puede ser un treintañero con dos hijos, un caballito, un piloto guerrero lanzando bombas y, además, pertenece a la comunidad furry. La diferencia de la alteridad que se da en ambos personajes, es que Saly utiliza la alteridad de forma imaginaria; está reunido con un grupo de amigos, donde todos asumen diversas identidades, pero todo se desarrolla de manera mental, el poder de la imaginación les permite convertirse en quien deseen ser. Van proyectando sus deseos y diversas personalidades en el juego físico que tienen ante ellos, en este caso *Calabozos y Dragones*. No hay, por lo tanto, elementos que le hagan más creíble esta experiencia, todo se limita a la interacción de unos con otros, en un contexto físico limitado. Por otro lado, Juancarlos está en línea, él participa de los mundos virtuales que estimula Internet, donde la experiencia se vuelve más intensa, más sumergible; todo es de forma actual, no tiene la interacción con otros

individuos de forma verbal-directa, ni las limitaciones del contexto físico. Al desarrollarse en un mundo virtual, no hay límites, sus personajes pueden hacer y ser cualquier cosa. El único límite físico lo experimenta cuando se disfraza de oso y se convierte en Yogui_32, donde tiene que realizar una actuación frente a una cámara, y socializa con otras personas que, al igual que él, están disfrazados y actúan. En cuanto a Carlitos y el Ale, la alteridad no se aprecia de forma tan precisa; en el Ale el proceso de alteridad se evidencia en esa construcción que realiza de sí mismo ante el mundo, en esa fachada de normalidad que se inventa para pasar desapercibido. El proceso de alteridad en este personaje, más que ayudarlo a escapar de la realidad que lo consume y crearse una identidad fantástica en otro plano, le permite camuflajearse y pasar como uno más entre la multitud.

Observamos, de igual modo, que todos los personajes analizados se reúnen y agrupan de manera tribal. Carlitos termina reuniéndose con individuos que comparten su punto de vista e intereses sobre los mundos de Lovecraft, creándose un lugar en el mundo, ocupando un puesto relevante y siendo escuchado por cientos de personas que lo apoyan y creen en sus teorías. El Ale está rodeado de amigos que, de cierta manera, comparten y respetan sus intereses, hasta que eventualmente su paranoia y obsesión llegan a límites enfermizos. Saly se perfila como el individuo más importante de “los maravillosos”, todos se reúnen en torno a él porque él posee todas las cualidades del friki llevadas a su máxima expresión. Incluso Juancarlos, en sus mundos virtuales y con la computadora siempre frente a él, pertenece a múltiples tribus; tribus cibernéticas. Sin importar que sea un mundo físico tangible –nuestra realidad–, o un mundo intangible y virtual, como los que ofrece Internet, el deseo de los individuos será siempre el mismo: estar y rodearse de personas que compartan nuestros intereses, gustos, hobbies y deseos. Y esta necesidad de estar con otros

que nos entiendan, la necesidad de sabernos pertenecientes a algo y de desarrollar el sentimiento de camaradería, es algo que desborda las barreras de lo físico; es un fenómeno que vamos a encontrar también en el Internet, como ocurre con Juancarlos.

Básicamente, el personaje friki que abarca este trabajo de investigación, es un sujeto que, en primer lugar, está condicionado por el massmedia. Sin la massmediación y sus procesos, no estarían a su alcance todos los objetos y elementos que consume día tras día, desde juegos y cómics, hasta ropa y comida. El massmedia es un fenómeno que se da de forma global, por lo tanto, el friki responde a esta globalización; es un personaje global e híbrido porque se genera en diversos contextos geográficos, no hay límites territoriales para la existencia y conformación del personaje, pero está sujeto a esta edad moderna que vivimos. No podemos pensar en el friki sin ligarlo a la contemporaneidad, pues el desarrollo tecnológico se genera desde hace apenas unos pocos años. Este personaje, que nace en la modernidad y pertenece a ella, se agrupa de forma tribal, buscando el apoyo y el apego hacia individuos similares a él, en donde se generan valores y sentimientos necesarios para el bienestar y desarrollo de cualquier ser humano. Al ser un personaje que se construye gracias a las nuevas tecnologías y al massmedia, la virtualidad es fundamental para ellos; acceden de manera rápida a cualquier otro mundo virtual que posibilite Internet, permitiendo, a su vez, la aparición de la alteridad y el escapismo, aunque como ya mencionamos con anterioridad, la alteridad y el escapismo son elementos que pueden suceder sin estar ligados a una pantalla de computador, pueden generarse, de igual modo, a través de la imaginación y los juegos de rol.

Lo que observamos en el friki de este trabajo, es que es un sujeto incomprendido, rechazado por una sociedad anquilosante y, en la mayoría de los casos, rechazado por sí

mismo también. Tiene dificultades para relacionarse con las demás personas, en especial con el sexo opuesto, lo que genera en este individuo numerosos traumas y depresiones. Tienen una concepción muy baja de sí mismos, ligada a una falta de autoestima; son conscientes de que su condición física no es la mejor, que su rostro no posee mayores cualidades y que sus gustos, en vez de atraer y encantar, más bien aleja a muchas personas.

El friki, marginado social desde pequeño, se ve obligado a crearse un espacio en el mundo rodeándose de otros individuos semejantes a él, desenvolviéndose en un ambiente a veces un tanto cerrado, pero donde logra sentirse a gusto y cómodo. Mientras busca su lugar en la sociedad y aún después de establecerse en ella, el friki sigue valiéndose del escapismo y la alteridad, no se deja simplemente de ser friki. Sigue siendo un *niño eterno*, manteniendo sus gustos e intereses, sus rituales de nerdo, incluso en la madurez.

FRIKI: IMPLICACIONES Y SIGNIFICACIÓN

A manera de conclusión

Nunca he sido una lectora asidua de cuentos, ya que siempre he preferido las grandes novelas que parecen no querer terminar. Los cuentos pocas veces me atrapan, es la verdad; sin embargo, los relatos que he trabajado sobre el friki como un personaje novedoso en nuestra literatura, me divertieron —si puede usarse este término— y me acompañaron durante el trabajo de investigación. Fue una decisión muy personal considerar al friki; me siento identificada con algunos aspectos y características de los personajes, de manera que realizar la tesis de grado fue, a pesar de todo, sumamente placentero.

Llega un punto en el desarrollo de la tesis, en que ves lo que analizas en todos lados. Me distraía observando a mis compañeros de clases, encasillándolos en lo que había determinado como friki, dándome cuenta, con grata sorpresa, que todos participaban de esto. En mayor o menor medida, mi vida universitaria ha estado rodeada de sujetos frikis. Yo también soy una friki, formo parte de esta tribu universitaria que me ha permitido vincularme con individuos que comparten mis gustos e intereses, desarrollando el sentimiento de camaradería y pertenencia, necesarios para cualquier ser humano. Lo más satisfactorio ha sido observar que ciertas nociones que desarrollas de manera ficcional —y que crees solo van a existir en la literatura—, cobran vida en tu entorno real. Presenciar que, ciertamente, hay personas que creen en superhéroes, colocándolos como ídolos y modelos a seguir; hay otros que se creen las múltiples identidades que se inventan, como ser un conejo, por ejemplo. Hay muchos que se crean una historia alucinante por Internet, son famosos y reconocidos, con cientos de amigos, pero los ves por los pasillos de la

universidad, solos, conscientes de sus secretos oscuros y de ese mundo maravilloso que cargan en sus espaldas. La universidad es el mejor campo de estudio, todos los tipos de friki habitan en ella, pasando desapercibidos muchas veces, como el Ale, creándose una fachada de normalidad para ocultar esas otras identidades que se ingenian.

Ahora bien, después de desarrollar todo lo anterior, de hablar de qué entendemos por friki, cómo se construye, qué elementos son fundamentales en su conformación y cómo se representan en los cuentos, cabe preguntarse, ¿qué implicaciones tiene este personaje en la narrativa venezolana?, ¿cuál es la significación del friki?

Al elaborar una caracterización del personaje, al lograr entenderlo desde todas sus generalidades y particularidades, vamos a observar que el sujeto friki está condicionado por el massmedia y la globalización. Las nuevas tecnologías permiten el escapismo, abstraerse de la realidad, participar de lo virtual y de la alteridad. Su significación en el texto va de la mano con los tiempos modernos que vivimos; estamos completamente mediatizados, no podemos desprendernos de los massmedia, de los aparatos tecnológicos, de la información actual y automatizada, de la retroalimentación que nos ofrece Internet. Al conseguir un entendimiento del friki, seremos capaces de comprender que el personaje existe y se da en los cuentos porque responden a una época global, donde las barreras geográficas se han desdibujado gracias al Internet, donde los sujetos son híbridos, fluidos; agrupados de forma tribal, no solo físicamente, sino que también estamos presenciando la conformación de tribus virtuales. Sin el contexto de esta contemporaneidad, el personaje friki no podría existir. He ahí la significación del personaje: él es producto de algo nuevo, moderno, que es actual y que aún se está desarrollando.

El friki puede ser entendido como un sujeto líquido que está dispuesto a cambiar constantemente su forma y que no está atado al espacio ni al territorio, al ser un personaje de la modernidad, no está completo, sino que está en constante transformación. La tecnología y su avanzado desarrollo, ha permitido la aparición de formas distintas de ser y hacer en la sociedad, de nuevas dinámicas sociales, generando la hibridación y la globalización, elementos que conforman la noción de lo que entendemos por friki.

El massmedia, que va de la mano con esta tecnología mutable y en persistente expansión, permite que obtengamos datos de forma rápida, simula información y procesos, brinda la capacidad de visualizar gráficas y mejorarlas, hacerlas más creíbles; reduce la distancia entre una idea y la ejecución de la misma, los límites entre información y la decisión que podemos tomar al respecto, se esfuman. Estos elementos generan una apropiación variada y rica de diversos intercambios culturales, abren cientos de posibilidades de experimentación y crean nuevos canales y métodos de comunicación. Además, la tecnología y el massmedia han llevado a cabo toda una renovación de los lazos que pueden crearse entre los grupos y los sistemas simbólicos, gracias a ellas se reorganizan los escenarios culturales, se generan cruces constantes de identidades; planean otros modos distintos en las relaciones materiales y simbólicas de los grupos, como el tribalismo, que puede desarrollarse de manera física o cibernética.

La implicación y significación de este personaje responde a la actualidad; a lo presente y simultáneo, es hijo de la tecnología, del avance y del desarrollo. Considero que todos tenemos algo de frikis en nuestro interior, si bien no llevado a los extremos, todos en algún momento practicamos el escapismo para evadir la realidad, todos adoptamos identidades ficticias o fingimos en determinamos momentos ser algo que no nos caracteriza

y todos, como buenos lectores, permitimos la entrada de otros mundos en nuestra realidad, ¿cuántas veces no abrimos un libro por el simple placer de abandonarnos e introducirnos en un universo más ameno por unos segundos? Todos deseamos convertirnos en alguien más, o fantaseamos con identidades que nos son ajenas; en algún momento, nos rechazamos y nos sentimos inconformes con nosotros mismos. A veces, solo queremos refugiarnos en nuestra zona de confort y pedirle al mundo que nos deje ser y hacer libremente, sin tener que responder a unos parámetros o estándares que rigen a la sociedad tradicional.

La implicación y significación del personaje radica fundamentalmente en esto: ante los nuevos tiempos que nos tocan vivir, siempre habrá un individuo que busque otro mundo posible en donde se sienta aceptado. Con el desarrollo anquilosante al que nos vemos expuestos día tras día, las cosas cambian de forma drástica; en un futuro realizaremos todas nuestras tareas de forma virtual, la clasificación de géneros y sexos va a dejar de importar, cada vez será más real sumergirse en las experiencias virtuales que nos ponen, al alcance de un click, cientos de mundos posibles y de nuevas identidades esperando por nosotros.

TRABAJOS CITADOS

Adams, L., Tyrone y Smith, A., Stephen. *Electronic Tribes: The virtual worlds of geek, gamers, shamans and scammers*. United States of America: University of Texas Press, 2008.

Alarcón, Víctor. *Y nos pegamos la fiesta*. Caracas: Equinoccio, 2014.

Auletta, Nunzia. “Un mundo de tribus: los jóvenes consumidores”. Debates IESA. Volumen XIII. N°2. 2008: 14-19. Web, 2016.

Barbero, Martín. *Comunicación masiva: discurso y poder*. Quito, Ecuador: Epoca, 1976.

Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996.

Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2003.

Bogdan, Robert. *Freak Show*. United States of America: The University of Chicago Press, 1989.

Bustillo, Carmen. *El ente de papel: un estudio del personaje en la narrativa latinoamericana*. Caracas: Vadell Hermanos, 1995.

Canclini, Néstor. *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F.: Grijalbo, 1989.

D’Angelo, Odette. “Un status de Ricardo Ramírez Requena sobre Tristicruel de Domingo Michelli”, 8 Sept. 2014. Web, 2016.

Delpino, José. “Sobre Tristicruel y todo lo que viene”. *Sorbo de Letras*, 29 Sept. 2014.

Web, 2016.

Díaz, Junot. *La maravillosa vida breve de Oscar Wao*. Barcelona: Mondadori, 2008.

Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*.

Argentina: Siglo XXI, 1968.

Gilsdorf, Ethan. *Fantasy, freaks and gaming geeks*. United States of America: The Lyon

Press, 2009.

Hernández, Alberto. “Crónicas del olvido”. *Letralia*, 2015. Web, 2016.

Hidalgo P., Miguel. *Todas las batallas perdidas*. Caracas: bid&co.editor, 2011.

Imbert, A. Enrique. *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona: Ariel, 2007.

Jiménez, Lucía. “Encuentros entre líneas: los cinco freaks de Víctor Alarcón”. *El Nacional*,

1, Jul. 2015. Web, 2016.

Kennedy, T., John. *La conjura de los necios*. Barcelona: Anagrama, 2006.

Levy, Piérre. *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós, 1999.

Liendo, Eduardo. *Los platos del diablo*. Caracas: Monte Ávila, 1992.

Maffesoli, Michel. *El tiempo de las tribus*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2004.

Martínez, S., José. *Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales*. Web. 2011.

Michelli, Domingo. *Tristicruel*. Caracas: bid&co.editor, 2014.

Milner, Murray. *Freaks, geeks and cool kids: american teenagers, schools, and the culture o consumption*. Great Britain: Routledge New York and London, 2004.

Osorio, Francisco. “La evolución de los Mass Media”. *Revista Mad*. N°25. 2011: 43-50. Web, 2016.

Quéau, Philippe. *Lo virtual: virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1995.

Sandoval, Carlos. “Tristicruel, un apunte por Carlos Sandoval”. *Revista Ojo*, 1 Oct. 2014. Web, 2016.

Soto, Miguel. *Perdidos en Frog*. Caracas: Lugar Común, 2012.

Stevens, Kate. *Freak Nation: A field guide to 101 the MOST odd, extreme, and outrageous american subcultures*. United States of America: F+W Media Inc., 2010.

Torti F., Yanina y Schandor, Ana María. *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. Diss Universidad de Buenos Aires, 2013. Web, 2016.