

LAS BACKROOMS DE BABEL: LA RESONANCIA DEL RELATO FANTÁSTICO DE JORGE LUIS BORGES EN UN CREEPYPASTA ACTUAL

FERRAN RIESGO MARTÍNEZ
Universidad de Alicante
ferranriesgo@gmail.com

Enviado: 15-06-2022
Aceptado: 12-12-2022



RESUMEN

El *creepypasta* conocido como *The Backrooms* («Los cuartos de atrás») surgió en Internet en mayo de 2019, y sigue ampliándose en distintas plataformas literarias y audiovisuales. Este trabajo propone un estudio comparativo entre el relato «La Biblioteca de Babel» (*El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941), de Jorge Luis Borges, y la primera versión de *The Backrooms*. Desde el marco teórico de la poética cognitiva, y en particular desde la noción analítica de *conceptual blending*, se mostrará cómo los motivos elementales del laberinto y la biblioteca infinita se «combinan» en la nueva ficción popular, y cómo pasan de la memoria colectiva al relato autorial, y de este de nuevo al acervo colectivo de la creación en red.

PALABRAS CLAVE: *Blending*; *Creepypasta*; *The Backrooms*; Borges; poética cognitiva.¹

THE BACKROOMS OF BABEL: ECHOES OF JORGE LUIS BORGES FANTASTIC FICTION IN NOWADAYS CREEPYPASTA

ABSTRACT

The *creepypasta* known as *The Backrooms* appeared for the first time on the Internet in May 2019 and has continued to develop in a variety of literary and multimedia crea-

1 Nota para las/los editoras/es: «*Blending*», y más aún «*Creepypasta*», son términos todavía sin una traducción fijada en español, y por ello en el resumen parece preferible mantenerlos en inglés; algo similar ocurre con el título de la ficción, cuya forma inglesa se ha popularizado más frecuentemente, incluso entre los hablantes de español.

tive websites until the present day. This article presents a comparative study of Jorge Luis Borges short story «La Biblioteca de Babel» and the first version of *The Backrooms*. The theoretical frame/background is that of Cognitive Poetics, and particularly the analytical notion of *conceptual blending*. From this perspective, this study aims to show how the elementary recurring motifs of the maze and the infinite library *blend in* the new popular fiction, and how they transition from collective memory to authorial narratives, and back again into the collective creative network of the web.

KEYWORDS: *Blending*; *Creepypasta*; *Backrooms*; Borges; Cognitive Poetics.



La magia es la coronación o pesadilla
de lo causal, no su contradicción.

JORGE LUIS BORGES

1. INTRODUCCIÓN CONTEXTUAL

Al cierre del monumental *La galaxia Gutenberg* (1962), Marshall McLuhan formulaba una pregunta que, leída hoy, parece presagiar el advenimiento de Internet como forma dominante de comunicación social y artística: «¿Cuáles serán las nuevas configuraciones de los mecanismos y de la alfabetización cuando esas viejas formas de percepción y juicio sean interpretadas en la nueva era eléctrica?» (McLuhan, 1985: 328). «La nueva galaxia eléctrica de acontecimientos», continuaba, «ha entrado ya profundamente en la galaxia Gutenberg. Incluso sin colisión, tal coexistencia de tecnologías y consciencias causa trauma y tensión en toda persona viva». Podríamos discutir el impacto de esa coexistencia que se fue imponiendo definitivamente a partir del año 2000, cuando la Web 2.0 se popularizó entre los usuarios comunes, en la industria del libro y la creación literaria en sí misma; aquí me ocuparé no tanto de las consecuencias que la «galaxia eléctrica» acarrea para las estructuras más sólidas del campo cultural contemporáneo, sino de algunas vías netamente nuevas que abrió en ese campo, y de los modos en que podemos abordarlas desde la investigación literaria.

Probablemente es esa apertura de nuevas vías, y no el presunto desplazamiento de las formas tradicionales de escribir literatura (que, de hecho,

continúan operando), la consecuencia con mayor potencial transformador de la coexistencia anunciada por McLuhan, en la que seguimos instalados. Autores como Remedios Zafra (2010), Daniel Escandell (2014) o Vicente Luis Mora (2021) han señalado y acrecentado el interés de la academia por las formas de creación en Internet y su potencial artístico, afirmando, de hecho, la necesidad de perseverar en su estudio. Muchas de esas nuevas vías se van trazando en el terreno de la literatura popular, y empleo «popular» con un doble sentido: tanto desde el punto de vista de los productores —autores y editores— como de los consumidores, aludo a un tipo de literatura que también llamamos, habitualmente, «comercial»; pero también «popular» en tanto producida por el pueblo, en procesos de creación colectiva cuyas sinergias son modificadas o alumbradas, en los últimos veinte años, por el medio digital, en una dinámica de cultura colaborativa, que, como señala Escandell (2014: 27), autores como Henry Jenkins ya consideraban un fenómeno de primer orden en 2006.

Ya los *penny dreadful* británicos del siglo XIX recogían historias de crímenes célebres, como la de *Sweeney Todd*, y narraciones de tintes góticos en el umbral de lo sobrenatural, cuyo enfoque popular y ligado a la actualidad o el folclore local anticipaba una forma de ficción colectiva más cercana en el tiempo: las llamadas «leyendas urbanas». El término, traducido del inglés *urban legend*, comenzó a usarse con el sentido actual a finales de los años 60, y el género presentaba una diferencia crucial con respecto a los *penny dreadful*, que serían «populares» en el primer sentido, pues las leyendas urbanas no se presentan en letra impresa —no en sus primeros estadios—, y no tienen finalidad comercial. Por lo general, tampoco tienen autor, y su transmisión es eminentemente oral, aunque según su fama se fueran consolidando luego en ficciones escritas o audiovisuales. Estas dos vertientes de lo popular literario han sido complementarias desde que puede hablarse de una industria del libro en Occidente, si no antes. Temas, personajes y escenarios van cambiando, pero persiste una dinámica de retroalimentación similar. Si *Drácula* (1897), de Bram Stoker, se inspira en el folclore transilvano y el miedo atávico a la figura del vampiro, también deviene, cuando la novela se populariza, inspiración e influencia para el folclore vampírico contemporáneo. Así, las obras concretas —con autor, editor, y circulación comercial— se articulan a un tiempo como puntos de llegada y de partida de los temas y mitemas recurrentes del acervo popular.

Si aceptamos las cadenas de *emails* y los hilos en foros como formas de transmisión «oral», encontramos al filo del siglo XXI la evolución de las

leyendas urbanas a los *creepypasta*.² En esencia, un *creepypasta* es una leyenda urbana cuya distribución se da mayoritariamente en Internet, inicialmente mediante soportes digitales de fácil difusión, que solo requieren de un reenvío o la acción de copiar / pegar —de ahí el nombre— para transmitir (por correo electrónico) o exponer (en blogs y foros) las narraciones a otros usuarios de la red. Esta forma de transmisión, a diferencia de la oralidad intrínseca a la leyenda urbana, permite cierto grado de fijación textual fuera del circuito comercial y, en algunos casos, el rastreo hasta la fuente original de la ficción. Es el caso de *The Backrooms* («Los Cuartos de Atrás»), cuyo punto de partida está en un hilo de mensajes en el *board* o «tablón» «/x/ - Paranormal» del popular foro de *4chan*. Los temas predominantes en las leyendas urbanas y los *creepypasta* son los crímenes sangrientos o en serie, la ufología, las conspiraciones, los sucesos sobrenaturales y, en general, lo «inquietante» tal y como se suele entender en las últimas décadas del siglo xx y las primeras del xxi.

Su circulación, ahora, se da en un contexto de modos de producción literaria en una red «abierta y con un número de emisores de información potenciales igual al número de receptores», en la que «cada persona es un nodo de información siguiendo el modelo de rizoma, pese a los intentos de acotación y control del flujo de la información» (Escandell, 2014: 75). Ahora bien, a pesar de esa individualidad conectada que Escandell y Vicente Luis Mora han estudiado en detalle, aquí nos interesa observar cómo los flujos de creación colectiva en red pueden confluir en grandes corrientes identificables, bien de manera inconsciente (las *trends* en redes sociales, por ejemplo) bien, como es el caso de los *creepypastas*, de manera «ordenada» y voluntaria, aunque se trata de un orden orgánico que, a su vez, genera entidades cuasi-oficiales con función reguladora, como ocurre con la *wiki* a la que me referiré luego. Esta «vorágine de formatos participativos», como la describe Escandell, puede generar impulsos creativos donde «el nivel de jerarquía y autonomía del internauta se equipara —idealmente— al de la empresa o medio de comunicación» (2014: 416).

Este trabajo aborda las posibilidades de este entrelazamiento de lo autorial y lo popular en el contexto de las literaturas transmedia y la creación colectiva en Internet, y trata de explicar los mecanismos mediante los cuales

2 El término proviene del adjetivo *creepy* (siniestro, terrorífico) más la forma coloquial *copypasta* («copiapega», *copy + paste*). Algo no muy habitual en las taxonomías literarias; el nombre hace referencia tanto a la temática como a los modos de distribución, de manera análoga a *penny dreadful*, que alude a tanto a la temática como al precio habitual de venta de cada volumen: un penique.

temas, motivos y mitemas se trasvasan de una a otra instancia creativa. Tales mecanismos resultan de particular interés en el contexto de creación y lectura que caracteriza a las formas literarias alumbradas por el medio digital, generador de una riqueza de posibilidades inédita en momentos anteriores de la historia de la cultura. En el gran abanico temático que ofrece la consideración amplia de «lo fantástico» en la actualidad, resulta de particular interés su concreción en el subgénero literario de los *creepypastas*, que dependen a menudo (es el caso de *The Backrooms*) de la intervención de lo sobrenatural para la construcción del efecto de inquietud o de terror que los definen.

Conviene atender a dos conflictos antes de continuar. En primer lugar, el espinoso asunto de la «calidad literaria»: incluso si tenemos acceso a sus primeras versiones, normalmente no cabe esperar muestras de un discurso literario «elevado» en estas expresiones, puesto que su potencial estético reside en otros factores (sobre todo, los referentes compartidos y una cierta sencillez más visceral, amén de su inmediatez), y la originalidad o el cuidado formales tienen, para el género, una importancia menor. En segundo lugar, lo habitual es que un *creepypasta* se popularice no solo en forma escrita, sino también (o, en ocasiones, de forma predominante) a través de vídeos, audios, videojuegos y, sobre todo, imágenes, que pueden acompañar al texto original o, frecuentemente, ser el origen del relato, como sucedió con uno de los más populares, el desarrollado a partir de la figura espectral de *The Slenderman* (en este sentido, algunos *creepypasta* no serían del todo ajenos al subgénero de la crónica de sucesos). Como ocurre con los antiguos mitos o los relatos hagiográficos, percibimos muchas de estas historias como un reducido cúmulo de mitemas a cuyo alrededor se extiende una red de versiones y representaciones en diversos formatos (poemas, frescos, esculturas, óperas...), donde el concepto de autoría o de jerarquía creativa tiende a diluirse —Marco Malvestio (2022) habla de «folclore digital». En este sentido, la diferencia principal entre los antiguos relatos y los modernos *creepypasta*, en tanto literatura transmedia, es la velocidad en el trazado de la red, y, paradójicamente, dada su corta edad, la posibilidad —ocasional— de rastrear los mitemas hasta una fuente textual. La intertextualidad y la intermedialidad son, pues, rasgos definitorios del *creepypasta*.

Se impone, entonces, una pregunta de carácter metodológico: ¿por qué un enfoque cognitivista? En sus inicios, orientada —aunque no exclusivamente— al ámbito de la lingüística, la teoría cognitiva trataba (trata) de explicar los procesos del pensamiento, el habla y la escritura a partir de nociones y esquemas compartidos por los hablantes, especialmente cuando aquellos

se manifiestan de forma implícita en el discurso. El creciente desarrollo de la computación y sus aplicaciones en la nueva disciplina fueron, también, cruciales para su desarrollo. En su vertiente teórico-literaria, ya sea en el cognitivismo como un todo (Turner, 1996) o, más concretamente, en la fenomenología del *conceptual blending* o combinación conceptual³ (Freeman, 2006), la importancia de tales esquemas implícitos ha sido puesta de manifiesto reiteradamente, junto con la idea fundamental, que entronca con los planteamientos teóricos de Gilbert Durand según los cuales los esquemas, además de compartidos, son heredados: poseen historicidad y continuidad connaturales a las sociedades que los perpetúan y organizan sus formas de comunicación a partir de ellos. Hice énfasis en algunos antecedentes formales y temáticos de los *creepypastas* porque trataré de explicar cómo ciertos motivos y mitemas elementales que construyen el efecto de lo fantástico literario en las y los lectores actuales pueden explicarse desde la misma perspectiva analítica. Los mecanismos del extrañamiento, la inquietud o el miedo en la ficción de corte fantástico ya han sido abordados desde esta perspectiva más general, deudora también de la antropología y la psicología, en textos clásicos como *Lo siniestro*, de Freud, y en trabajos teóricos más recientes sobre lo fantástico contemporáneo, como los de Rosalba Campra (2001), David Roas (2011) o Carmen Alemany (2016).⁴

Será necesario entonces un enfoque que pueda dar cuenta de estos procesos, y que permita también conectarlos con el otro término de nuestra comparación: «La Biblioteca de Babel» (*El jardín de senderos que se bifurcan*, 1941), de Jorge Luis Borges. La teoría de la combinación conceptual, que se basa en la proyección de unos espacios mentales abstractos sobre otros y en sus modos de combinación, resulta especialmente apropiada para examinar cómo algunos motivos y espacios esquemáticos asentados en nuestra cultura (el laberinto, los espacios infinitos, la variación mínima pero ininterrumpida) pa-

3 Como señala Benito García-Valero, que propone las palabras «fusión» o «integración» para *blending* (García-Valero, 2020: 98), la mayoría de textos fundamentales de la poética cognitiva no se han traducido al español. Aquí, en aras de la claridad, traduciré la terminología específica, indicando entre paréntesis el término original. Las traducciones posibles de la polisémica *blending* son muchas; con carácter provisional, me inclino por «combinación».

4 En *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, David Roas (2011) trata el miedo (término que privilegia frente a «angustia», aunque los presenta estrechamente relacionados) como una condición no suficiente, pero sí necesaria para el efecto de lo fantástico. En particular, el crítico se decanta por la noción de «miedo metafísico», que sería una impresión «propia y exclusiva de lo fantástico»: «está presente en los relatos fantásticos del siglo XIX y en sus manifestaciones contemporáneas, puesto que su objetivo es siempre el mismo: abolir nuestra concepción de lo real y, con ello, inquietar al receptor» (Roas, 2011: 96). Trabajo con esta noción de «miedo» cuando hablo, en las páginas que siguen, de lo «inquietante» o del «efecto de lo fantástico».

san por la ficción y le dan forma, y, cada vez que se concretan en una obra, se desdoblán en una presentación que incluye la reelaboración formal, pero también la conservación de dichos esquemas implícitos. Como apunta Margaret H. Freeman, siguiendo a Fauconnier y Turner (2002), los fenómenos de combinación (*blending*) no son «nuevos» ni «convencionales», ni son «propiedades exclusivas» del lenguaje cotidiano o el lenguaje literario —ni tampoco permiten, de entrada, distinguir entre ambos—, sino «estrategias cognitivas sin las cuales la producción lingüística resulta imposible» (Freeman, 2006: 110). Su naturaleza, pues, resulta adecuada para abordar fenómenos creativos en los que dominan las funciones narrativa e imaginativa —y por ello los incluimos en la versión conceptual más amplia de «lo literario»—, pero no pueden entenderse sin atender a sus componentes más propios del lenguaje cotidiano, y a la dispersión de lo autorial en el marco de la creación colectiva. Puesto que la multiplicación en tiempo real de variaciones de los mismos esquemas elementales es constituyente de esta clase de historias, resultan un objeto de estudio privilegiado para la poética cognitiva. Y, justamente porque esta puede prescindir de los vectores del prestigio cultural y la «calidad literaria» en sus explicaciones, el enfoque parece asimismo idóneo para explicar estas mecánicas de la ficción.

La solución a los dos conflictos mencionados pasa, primero, por la configuración de un marco teórico que prescinda del vector de la «calidad literaria» como un factor definitorio de los resultados del análisis. La metodología cognitivista ataja este primer problema, puesto que aquí se emplea para explicar la pervivencia e iteraciones de motivos temáticos y mitemas que son previos al relato de Borges y a *The Backrooms*, pero aparecen en ellos y constituyen, de hecho, el principal enlace entre ambas ficciones. En cuanto al segundo conflicto, la amplitud de desarrollo de la ficción transmedia confiere mayor fuerza y complejidad a la reformulación de esos motivos y mitemas, pero presenta al mismo tiempo un corpus prácticamente inabarcable. Así pues, aquí solo se tratará la versión inicial del *creepypasta* —que será acotada en los siguientes apartados— y, puntualmente, algún desarrollo de la misma relevante para las conclusiones. Así, el enfoque cognitivo contribuye a solventar el primer conflicto, y a la comparación entre dos instancias textuales (el cuento borgiano y la primera versión de *The Backrooms*) que, de entrada, se presentan al lector en formatos un tanto disímiles; el nivel de abstracción que permite dicho enfoque ayuda a fijar y definir los parecidos e influencias entre los textos.

2. LAS *BACKROOMS* DE BABEL: ANÁLISIS COMPARATIVO

2.1. *Acerca de The Backrooms*

Hay acuerdo común sobre el origen del conjunto de ficciones transmedia conocido como *The Backrooms*. El 12 de mayo de 2019, en el *board* «/x/- Paranormal» del foro de *4chan*, un usuario anónimo abrió un hilo bajo el título *Unsettling images* («imágenes inquietantes»), y posteó una imagen (Figura 1) ligeramente ladeada que mostraba la planta desierta de un edificio de oficinas, fotografiada —o generada digitalmente— desde un ángulo incómodo. La imagen se acompañaba de una única sugerencia al resto de usuarios: «post disquieting images that just feel “off”». Numerosos usuarios respondieron con imágenes «inquietantes» que «tuvieran un aura “rara”» de lugares desolados, afines a la idea contemporánea de *espacio liminal*; algunos, con imágenes claramente ficticias que mostraban escenas de terror (monstruos o figuras espectrales transitando espacios cotidianos); otros, con imágenes reales que se decantaban más bien del lado de lo abyecto, o simplemente con comentarios textuales.



Figura 1. Aportación inicial al hilo *Unsettling images*. *4chan*, 2019.

El mismo día, otro usuario posteó un texto admonitorio, que podríamos leer como un microrrelato:

If you're not careful and you noclip of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in

God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you⁵

Aun hoy pueden encontrarse, en el mismo hilo, respuestas ya de 2022 reivindicando ambos posts como el origen de *The Backrooms*. El dato se ha aceptado como válido, también, en el *lore*⁶ común de esta ficción. Quedaría establecida, pues, la fuente primaria de nuestro *creepypasta*, cuyos dos autores permanecen en el anonimato.

En junio de 2022, el número de versiones y contenidos generados a partir de aquel hilo se ha vuelto virtualmente inabarcable. Solo la *wiki* de *Backrooms* (<http://backrooms.fandom.com>), una reunión colectiva de materiales afines con visos de oficialidad, contiene unas 2990 entradas y más de 277.000 *edits*, que amplían y modifican constantemente el *lore*. El primer vídeo inspirado en la historia que Kane Pixels publicó en su canal de YouTube, en febrero de 2022 —*The Backrooms (found footage)*—, acumula ya 31 millones de visualizaciones, y su canal supera el millón y medio de suscriptores. Las visitas al resto de vídeos de la serie en curso que dedica al fenómeno oscilan entre el millón y medio y los 8 millones. El siguiente gráfico (Figura 2) muestra, en términos relativos, el aumento de popularidad del término «the backrooms» en las búsquedas de Google, desde enero de 2018 hasta junio de 2022. El primer pico corresponde a mayo de 2019, y el segundo a abril de 2020 (el momento álgido de la pandemia de Covid-19); el crecimiento que se observa al final arranca en enero de 2022, y el pico más alto corresponde a mayo del mismo año.

5 Respeto la puntuación y ortografía del original. El término *noclip*, que proviene de la jerga de los videojuegos, se refiere al acto de atravesar barreras físicas (como, por ejemplo, un muro) en el mundo del juego, cuando se han alterado las mecánicas básicas del mismo.

6 En la cultura pop se conoce como *lore* («tradición», «conocimiento») al conjunto de tradiciones, datos e historias generalmente aceptados en torno a ficciones con numerosas bifurcaciones argumentales, historias apócrifas, versiones alternativas, etc. El *lore* suele construirse también colectivamente, pero busca jerarquizar y ordenar la producción dispersa en torno a una ficción particular.



Figura 2. Índice de popularidad de búsquedas de «The Backrooms».

Fuente: Google Trends, 09/06/2022.

Como los textos de la Biblioteca de Babel, las variaciones en forma y contenido del *creepypasta* ya no pueden procesarse una por una. El fenómeno se ha extendido a numerosas páginas y foros alternativos donde las reescrituras se acercan más al género del *fanfic*,⁷ lo cual sugiere que la ficción ha entrado en una segunda fase de creación colectiva: las variaciones ya no se dan en un plano horizontal, es decir, ya no son variaciones «de lo mismo», sino *a partir* de lo mismo. Las variaciones audiovisuales, eminentemente en YouTube y plataformas de videojuegos, también han desbordado la posibilidad de unidad, aunque su popularidad es desigual.

Tal estado de cosas obliga a ciertas decisiones de corte teórico, especialmente en el contexto de la poética cognitiva. Será necesario delimitar, si existen todavía, elementos comunes a todo el conjunto, un núcleo que podamos dirimir como espacio mental (*mental space*) característico de la red de versiones. Además, como el proceso de combinación que describo se da en el eje temporal, debe aclararse la cronología básica del fenómeno narrativo. Finalmente, conviene precisar en qué sentido utilizo dicho instrumental analítico (el concepto de «espacio mental» no tiene por qué asociarse a un «espacio físico» convencional y, de hecho, no lo hace a menudo), y hasta qué punto la disimetría autorial entre el relato de Borges y el *creepypasta* colectivo puede considerarse un problema para la interpretación, o, por el contrario, un catalizador de los procesos cognitivos que accionan tras la ficción.

En cuanto a la primera cuestión, pueden definirse algunos rasgos esenciales de esta ficción colectiva, para luego compararlos con los que pueden

7 Los *fanfic*, *fan fiction* o «ficciones de los fans», son narraciones en principio sin finalidad comercial escritas y publicadas por los usuarios de Internet, que expanden o modifican el universo o el argumento de obras y sagas célebres, como la de Harry Potter (J. K. Rowling) o *Crepúsculo* (Stephanie Meyers). Aunque han aparecido en distintos tipos de espacios en red, lo más habitual es que se publiquen en sitios dedicados expresamente a ello, como *fanfiction.net*.

destilarse del cuento borgiano. Estos rasgos atañen, principalmente, a la configuración del espacio imaginario de *The Backrooms*, tal y como queda formulada en la versión inicial (la del foro, y las variaciones de esta que no la contradicen): 1) el espacio es virtualmente infinito, o sus límites son desconocidos e inalcanzables⁸; 2) la topología del espacio (geometría, colores, texturas, iluminación) se repite indefinidamente; 3) la topología del espacio admite la variación (en las particiones de cada habitación), pero esta variación es mínima y «aleatoria»; el efecto es de uniformidad; 4) el espacio es familiar, cotidiano, y al mismo tiempo ajeno; 5) el origen o el propósito del espacio son desconocidos; 6) se accede al espacio involuntariamente, y por medios sobrenaturales; 7) el espacio en sí es «inanimado»; 8) el espacio podría estar habitado, al margen de sus visitantes; 9) una vez en el espacio, el objetivo principal del/la protagonista es comprender sus leyes para salir de él: 10) las leyes del espacio son incomprensibles, o comprensibles solo parcialmente; 11) el espacio produce miedo o inquietud, y deteriora el sentido de la existencia; 12) el espacio puede procesarse como una metáfora del mundo.

En cuanto al problema de la cronología y la acotación del corpus, me remito aquí a la versión original y a las características más «estables» de esta ficción transmedia. La web que cumple una suerte de función reguladora al respecto es la *wiki* de *The Backrooms*, alojada en Fandom.com, administrada y actualizada colectivamente. Contiene la base de datos más completa hasta la fecha acerca del tema y una exposición ordenada de los principales elementos de esta ficción, como «Niveles» (*Levels*), «Entidades» (*Entities*), «Teorías» (*Theories*), «Narraciones» (*Tales*), o «Canon» (*Canons*). Puesto que nos interesa, particularmente, el espacio en sí —al cabo, el origen del fenómeno—, baste decir que los usuarios han expandido la idea inicial en distintos niveles (que serían como «pisos», pero no necesariamente están «arriba» o «abajo»), cada uno con características propias, que, salvo el llamado «Nivel 0», pueden diferir en forma y dinámicas de acción de los post originales.

La sección «Canon» (una noción que se ha vuelto fundamental en las creaciones colectivas transmedia)⁹ establece como «canon original» (*Pure/*

8 El post original habla de «aproximadamente 965 millones de kilómetros cuadrados», un área que duplica la del Planeta Tierra y que convierte al espacio en uno imposible en nuestro modelo de mundo.

9 José Van Dijck habla de una progresiva «normalización» de los discursos y conductas en Internet, antes menos regulados: se refiere a un proceso que se da «mediante distintos niveles de ajuste», y que, de forma dominante, «ocurre de manera imperceptible, por medio de transformaciones graduales en los hábitos del usuario y la modificación de sus niveles de aceptación» (2016: 50). La evidente tendencia de las comunidades creativas a establecer cánones que regulen la fantasía no deja de entrar en conflicto con aquellas nociones de horizontalidad y libertad «absoluta» que aún parecen asociarse al Internet primitivo.

Original Canon) exclusivamente el Nivel 0: «This canon consists of the sole acceptance of Level 0 as the Backrooms, and nothing more. This goes along with the idea that there are no [other] “levels”, as Level 0 is the Backrooms. Viewpoints differ on the existence of entities in this canon, as they were not specifically mentioned in the original concept». Esta versión del *creepypasta*, lejos de la fantasía imaginativa desatada del resto de niveles (que incluyen variedad de monstruos o entidades, y parecen coincidir en la idea de que uno de esos niveles conduce a la salida del complejo), se centraría más en «los aspectos realistas del terror, el aislamiento y la locura» de la versión «original». ¹⁰

Los tiempos de Internet marcan una lógica distinta a la acostumbrada en la historiografía literaria; *The Backrooms* se originó en mayo de 2019, y las variaciones más allá del canon original parecen considerarse «*modern multifaceted interpretations*». El medio no fuerza a aceptar esta lógica temporal; así, salvo una excepción, me referiré a esa versión primera de las *Backrooms*: un único nivel uniforme cuyas propiedades fantásticas descansan en la idea del espacio en sí. Los rasgos listados más arriba remiten a esta versión, previa a las «interpretaciones modernas». Tomo en consideración, aquí, solo las características generales del primer espacio aceptado comúnmente como *The Backrooms*.

Más adelante veremos la casi segura influencia directa de Borges sobre el constructo, pero ahora nos interesa, sobre todo, definir de qué modo podemos entender el fenómeno en términos de la poética cognitiva. En esencia, las combinaciones (*blends*), tal y como las plantean Fauconnier y Turner (2002), son el resultado de la integración de dos o más espacios mentales (*mental spaces*) en un nuevo espacio combinado (*blended space*), que contiene algunas o todas las características esenciales de los espacios previos, habitualmente denominados «espacios de entrada» (*input spaces*). Estas fusiones pueden darse, también, a partir de espacios combinados previos. A menudo un espacio combinado no es el resultado de una nueva conjunción de ideas, sino que ya existe en la memoria colectiva como una entidad compartida; estos espacios mentales «fijos» compartidos se denominan combinaciones consolidadas (*entrenched blends*).

¹⁰ La explicación continúa: «This canon describes the very first viewpoint of *The Backrooms*, derived from the original post introducing the concept. New interpretations typically disagree with this canon, considering the massive expansion of the original idea. Those who accept this canon usually find the modern multifaceted interpretation of the Backrooms as straying too far from the original concept; rather than the thousands upon thousands of levels and entities of differing quality and complication, believers of the Pure Canon prefer an unsullied horror concept, focusing more on the realistic aspects of terror, isolation, and madness». El vídeo de Kane Pixels en YouTube que mencioné, *Found Footage*, sí incluye una «entidad» que ataca al protagonista.

Llamamos al conjunto de espacios y dinámicas de proyección (*projection*) que permiten el surgimiento del espacio combinado, incluyéndolo, «red» (*network*), o «modelo de red» (*network model*) en su expresión más abstracta. Llamamos «marcos» (*frames*) a las concepciones esquemáticas de largo recorrido que permiten formar espacios mentales.¹¹

Los modelos de espacios combinados pueden emplearse para explicar parábolas, afirmaciones contrafactuales o hipotéticas, metafóricas, anafóricas o de analogía, y en general para comprender cómo elaboramos significado en nuestro lenguaje cotidiano, y cómo operan los procesos cognitivos que permiten la codificación y descodificación de todas estas realidades lingüísticas. Tales modelos ponen de relieve la constante importancia de la imaginación en la construcción del lenguaje.

Los espacios mentales pueden contener toda clase de abstracciones, y no tienen por qué referirse a proyecciones de espacios físicos, reales o imaginados. Aquí, no obstante, me ocupo principalmente de espacios mentales que sí combinan nociones de y acerca de espacios físicos, tanto reales como imaginarios, de la carga arquetípica o simbólica que acarrearán cuando se configuran como espacios de entrada, y del vertido de (parte de) esta carga en los espacios combinados resultantes. Como explican Fauconnier y Turner (2002: 104), la concreción y la complejidad de los espacios mentales varía mucho según la situación comunicativa y su finalidad. Ocurre lo mismo con su topología (*topology*) y los procesos de mapeo (*mapping*) que permiten explicar y manipular esa topología.

En este primer término de la comparación entre *The Backrooms* y «La Biblioteca de Babel», se considera el conjunto original de *The Backrooms* como espacio combinado, en un sentido más amplio del habitual en la teoría original. La red se presenta del siguiente modo: el espacio de entrada 1 es el de «la oficina» (cualquier oficina), un espacio real conocido y genérico que lleva aparejada una noción compartida colectivamente: todas las oficinas son iguales, y todas las oficinas desiertas pueden tener algo de inquietante o perturbador (como, en general, la tienen todos los espacios abandonados o los espacios liminales).

11 «Mental spaces are connected to long-term schematic knowledge called «frames», such as the frame of walking along a path, and to long-term specific knowledge, such as a memory of the time you climbed Mount Rainier, the year 2001. The mental space includes, Mount Rainier, the year 2001, and your climbing the mountain can be activated in many different ways and for many different purposes: “You climbed Mount Rainier in 2001” sets up a mental space in order to report a past event. “If you had climbed Mount Rainier in 2001” sets up the same mental space in order to examine a counterfactual situation and its consequences (...). “This novel has you climbing Mount Rainier in 2001” reports the author’s inclusion of a possibly fictional scene in a novel» (Fauconnier y Turner, 2002: 40).

El espacio de entrada 2 es el laberinto, noción arquetípica compartida que lleva aparejadas características que comentaré en el siguiente apartado. Estos dos espacios de entrada conviven en el llamado «espacio genérico» (*generic space*), que contiene características de ambos espacios de entrada en potencialidad, aún sin definirse; este espacio genérico no es la concreción cognitiva final, que corresponde al espacio combinado (*blended space*) cuyo resultado es *The Backrooms*, y asume algunas características de ambos espacios de entrada para dar lugar al espacio ficcional que, por la combinación de dichas características, percibimos como sobrenatural, inquietante. Tal efecto viene dado en el lector, a nivel cognitivo, a causa de los espacios combinados conocidos que ven comprometido el equilibrio esperado: los procesos descritos por la poética cognitiva descansan, las más de las veces, en la asunción de una familiaridad de autores y lectores con estructuras lingüísticas y antropológicas compartidas.

Caben algunas puntualizaciones. En origen, el espacio de entrada 1 (la oficina) no venía dado por una descripción, sino por una imagen que evocaba al referente; algo natural en las literaturas transmedia. El espacio de entrada 2, «el laberinto», venía dado por la concreción lingüística que un usuario hacía a partir de la imagen, y que acarreaba las nociones inquietantes, arquetípicas, que encajan con el modelo del laberinto («and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in»). Al principio, en mayo de 2019, el espacio combinado propuesto era la ficción transmedia compuesta por la suma de la imagen y el texto, aunque el texto en sí ya era un espacio combinado. Ahora el conjunto de ficciones que llamamos *The Backrooms* es en sí mismo un espacio combinado de gran complejidad, que no trato a partir de cada uno de sus abundantes espacios de entrada, sino a partir de los dos grandes espacios de entrada 1 y 2 originales, enriquecidos por capas y capas de aceptación y variación del modelo de red.

Ya en la versión más sencilla de la red podía advertirse en funcionamiento otro mecanismo que describen Fauconnier y Turner, clave para la comunicación lingüística y en particular, más aún, para su vertiente literaria: la proyección selectiva (*selective projection*) del total de los rasgos de los espacios de entrada en el espacio combinado. La lista de rasgos definitorios del espacio imaginario de *The Backrooms* que propuse antes representa un mapeo del espacio combinado, la enumeración de las características básicas que resultan de la proyección selectiva, aquí realizada colectivamente con intención no solo comunicativa sino, sobre todo, poética.

2.2. «El Universo (que otros llaman la Biblioteca)»

Así comienza el célebre relato de Borges: «El Universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales, con vastos pozos de ventilación en el medio, cercados por barandas bajísimas. Desde cualquier hexágono se ven los pisos inferiores y superiores: interminablemente» (1974: 465). Parece obvio que, como tantos otros de los cuentos que pasarían a integrar *Ficciones* en 1944, este entraría en el grupo que convencionalmente conocemos como los cuentos fantásticos de Borges. Ahora bien, a menudo una cierta romantización del mundo de los libros y las bibliotecas envuelve las lecturas de la narrativa borgiana que ahonda en esta constante temática; ciertamente, no por falta de argumentos; pero es crucial que aceptemos que no es el caso de «La Biblioteca de Babel».

Sarah Roger (2013) explica detalladamente qué episodios de la vida del argentino como bibliotecario marcarían su visión negativa, si no existencialista, del «espacio dislocado» que representa la biblioteca en esta narración. En su monografía sobre el escepticismo en la obra de Borges, Bernat Castany propone una lectura en la misma línea, que anticipa además los espacios de entrada de la combinación: «Por lo menos en el seno de la tradición escéptica, el símbolo de la biblioteca está estrechamente relacionado al del laberinto (...). Como no existe mucha distancia entre la equiparación laberinto-universo y la equiparación biblioteca-universo, la mayor parte de las cosas afirmadas respecto del símbolo del laberinto son perfectamente aplicables al de la biblioteca» (Castany Pardo, 2012: 481). Los que transitan la Biblioteca y «fatigan los hexágonos»,¹² no pueden sino terminar volviéndose escépticos hasta la desesperación, y corren el riesgo, como muchos de los habitantes de la Biblioteca, de descubrir que el sistema metafísico en el que confían quedó obsoleto, y quedar «vagando en las ruinas del antiguo paradigma» (2012: 483); corren el riesgo de volverse, en definitiva, nihilistas, y bordean incluso la insania; un resultado idéntico al de los que *noclipean* y terminan perdidos en *The Backrooms*.

12 Otro argumento que sostendría la visión pesimista, cuando no directamente terrorífica, del conocimiento libresco y las bibliotecas en Borges, es el uso reiterado del verbo «fatigar», que en el mismo libro aparece en el primer relato («Tlón, Uqbar, Orbis Tertius»), con sentido similar: «Esa noche visitamos la Biblioteca Nacional. En vano fatigamos atlas, catálogos, anuarios de sociedades geográficas» (Borges, 1974: 433). El ominoso final del cuento también proviene de un terror alumbrado por los libros, o, según la frase inicial, de «la conjunción de un espejo y de una enciclopedia» (1974: 431). Asimismo en el «Poema de los dones»: «De hambre y de sed (narra una historia griega) / muere un rey entre fuentes y jardines. / Yo fatigo sin rumbo los confines / de esa alta y honda biblioteca ciega» (1974: 809). Algo más adelante, en *El Aleph* (1949), el Minotauro de «La casa de Asterión» recuerda que alguna vez salió por una de las puertas del laberinto que habita en soledad, «cuyo número es infinito»: «a fuerza de fatigar patios con un aljibe y polvorientas galerías de piedra gris he alcanzado la calle» (1974: 570).

Es también conocido un paratexto que Borges publicó en *Sur* a propósito de «La Biblioteca de Babel», «La Biblioteca total», donde apuntaba: «uno de los hábitos de la mente es la invención de imaginaciones horribles (...). Yo he procurado rescatar del olvido un horror subalterno: la vasta Biblioteca contradictoria, cuyos desiertos verticales de libros corren el incesante albur de cambiarse en otros y que todo lo afirman, lo niegan y lo confunden como una divinidad que delira» (Borges, 1939: 16).

Ahora bien, si en el caso de *The Backrooms* parece natural asumir el laberinto (espacio de entrada 2) como un arquetipo elemental, en Borges, donde el laberinto es un símbolo recurrente, podríamos tener algunas reservas al respecto. ¿No habrá una lectura simbólica más enrevesada o polisémica? Por una parte, la simbología de sentidos estrictos, de la que suelen participar autores como Bachelard, corre el peligro del error por la precisión pretendida, y además asume un conocimiento de la tradición simbólica que, aunque no es ajeno a Borges, sí parece cuestionable en construcciones colectivas como la del *creepypasta*.

La consulta de algunos diccionarios clásicos de símbolos evidencia estos problemas de interpretación, y parece recalcar la conveniencia de la poética cognitiva para abordar cruces de relatos como el presente. Un ejemplo: ni Chevalier y Gheerbrant (1969), ni Biedermann (1993) ni Ferré (2003) ponen especial énfasis en el laberinto como lugar elemental en el que la experiencia (proyectada) del sujeto es la de estar perdido, o como lugar cuyo centro alberga monstruos —salvo si se trata de *el* monstruo, el de Minos. Solo Cirlot sugiere una lectura que parece afín a la Biblioteca borgiana: «Supónese, pues, ya en los pueblos primitivos, que el laberinto posee una cualidad atrayente, como el abismo, el remolino de las aguas y todo lo similar» (Cirlot, 1969: 277). Y luego: «El laberinto se puede *experimentar* en la realidad de los dédalos de una ciudad desconocida, en especial de las ciudades antiguas u orientales. Nerval tuvo la obsesión del laberinto y en sus obras prueba haberlo experimentado de este modo, como pérdida en un mundo que es equivalente al caos».

Como señala Castany Pardo, en Borges «el laberinto, el sueño, el espejo, la torre circular, la biblioteca o la cábala no son metáforas que nos remitan directamente a una sola realidad, sino símbolos que aceptan múltiples interpretaciones, tantas más cuanto más rico sea el símbolo» (2012: 473). Siguiendo a Alazraki y Barrenechea, desde el escepticismo borgiano, el laberinto no aludiría exclusivamente a la cacofonía de los sistemas filosóficos humanos en superposición, sino que sería «una descripción del mundo como caos complejo e incomprensible. Bajo este punto de vista, el laberinto se nos revela como “el doble símbolo del infinito y del caos”» (2012: 479).

El protagonista/narrador del cuento acepta y sugiere todas estas asociaciones, y, aunque se recordará que el relato termina con la «elegante esperanza» que alegra la soledad del bibliotecario, tal esperanza es profundamente gris, y cuanto menos de carácter estoico: «*La biblioteca es ilimitada y periódica*. Si un eterno viajero la atravesara en cualquier dirección, comprobaría al cabo de los siglos que los mismos volúmenes se repiten en el mismo desorden (que, repetido, sería un orden: el Orden)» (Borges, 1974: 471). Si esta solución hipotética le confiere algo de aliento al narrador, el espacio de la biblioteca y sus detalles permanecen inmutables y sus efectos en los que transitan por él son devastadores: «a la desafortunada esperanza sucedió, como es natural, una depresión excesiva» (1974: 468); una versión suave de la «locura» de *The Backrooms*.

Aunque ningún texto de Borges es invulnerable a su propia ironía, estas parecen razones suficientes para leer «La Biblioteca de Babel» como un cuento fantástico de corte inquietante, cuando no (según la disposición particular del lector) sencillamente como un cuento de terror existencial. Establezco a continuación un modelo similar al de *The Backrooms*, con los rasgos relevantes de la Biblioteca borgiana para el espacio combinado: 1) el espacio es virtualmente infinito, o sus límites son desconocidos e inalcanzables; 2) la topología del espacio (geometría, colores, texturas, iluminación) se repite indefinidamente; 3) la topología del espacio solo admite la variación en el contenido de los objetos menores que contiene (los libros, cuya forma exterior es siempre la misma), y el efecto es de uniformidad; 4) el espacio es familiar, cotidiano, y al mismo tiempo ajeno; 5) el origen o el propósito del espacio son desconocidos; 6) no se accede al espacio, se *es* en él, y se nace y se muere en el espacio; 7) el espacio en sí es «inanimado»; 8) el espacio está habitado; 9) una vez en el espacio, el objetivo principal del/la protagonista es comprender sus leyes, y no se contempla la posibilidad de abandonarlo; 10) las leyes del espacio son incomprensibles, o comprensibles solo parcialmente; 11) el espacio produce miedo o inquietud, y deteriora el sentido de la existencia; 12) el espacio puede procesarse como una metáfora del mundo. Solo cambian parcialmente los puntos 3, 6, 8 y 9, sin afectar a las cualidades más generales del espacio.

En cuanto al espacio combinado que constituye el cuento, el procedimiento es similar al descrito antes para el *creepypasta*: el espacio de entrada 1 es el de «la biblioteca» (cualquier biblioteca), un espacio real conocido y genérico que lleva aparejada, en este caso, la carga negativa descrita. El espacio de entrada 2 es el del laberinto. El espacio combinado sería la Biblioteca de Babel, que equivale al Universo, con lo que el potencial alegórico de la red se dispara. La falta de precisión, no obstante, es análoga a la de *The Backrooms* (y la

sugerencia de que el sistema de oficinas constituye un universo en sí mismo no puede obviarse): el proceso de interpretación queda, también, en manos del lector. En cuanto a los paralelismos pragmáticos entre ambos modelos de red, el autor o los autores establecen el espacio combinado, el modelo de red, y lo proponen al lector, que lo hará «suyo» y lo enriquecerá con sus propias proyecciones, provenientes de espacios de entrada diversos que dependen tanto de su agencia como de sus nociones compartidas con la colectividad.

Las similitudes entre espacios combinados parecen demostrar que las coordenadas esenciales de ambas ficciones son análogas, y que beben de las mismas fuentes temáticas: en los dos casos, un espacio cotidiano y conocido (un espacio *de trabajo*, además) adquiere características inquietantes y sobrenaturales mediante la superposición de un espacio arquetípico, el del laberinto. Este último arrastra consigo sus propiedades intrínsecas, pero, además, exacerba las leves propiedades inquietantes que el espacio cotidiano ya posee, y que los lectores decodifican en un proceso cognitivo automático. Todos estos paralelismos sugieren, pues, que el espacio combinado de *The Backrooms* no solo se construye a partir de los mismos materiales fuente que el de la Biblioteca, sino que incorpora también al de la Biblioteca borgiana como un espacio de entrada más.

2.3. *Las Backrooms de Babel: un espacio combinado complejo*

En «El arte narrativo y la magia» escribe Borges acerca de *The life and death of Jason* (1867, William Morris) y *La narración de Arthur Gordon Pym* (1838, E. A. Poe) que ambas narraciones, atravesadas por la sombra de lo sobrenatural, o invadidas por ella, tienen un rasgo común, un orden «lúcido y atávico» que las rige: «la primitiva claridad de la magia» (Borges, 1974: 229). El escritor desarrolla la idea al cierre del ensayo:

Las mujeres estériles de Sumatra cuidan un niño de madera y lo adornan, para que sea fecundo su vientre. Por iguales razones de analogía, la raíz amarilla de la cúrcuma sirvió para combatir la ictericia, y la infusión de ortigas debió contrarrestar la urticaria. El catálogo entero de esos atroces o irrisorios ejemplos es de enumeración imposible; creo, sin embargo, haber alegado bastantes para demostrar que la magia es la coronación o pesadilla de lo causal, no su contradicción. El milagro no es menos forastero en ese universo que en el de los astrónomos. Todas las leyes naturales lo rigen, y otras imaginarias. Para el supersticioso, hay una necesaria conexión no solo entre un balazo y un muerto, sino

entre una muerte y una maltratada efigie de cera o la rotura profética de un espejo o la sal que se vuelca o trece comensales terribles.

Esta peligrosa armonía, esa frenética y precisa causalidad, manda en la novela también (1974: 231).

Lo que Borges describe aquí como «analogía» es muy similar a la noción general que Turner (1996) llama *parable* en *The literary mind*. Parece significativo que el escritor argentino proponga él mismo estos procesos profundamente metafóricos como una analogía de la relación entre la «magia» (lo sobrenatural) y la causalidad en la literatura de ficción, en lo que podemos leer como una poética velada de su propia narrativa fantástica; a riesgo de caer en un anacronismo, considero que Borges adelanta una versión menos «científica» del proceso descrito por Turner. Dos axiomas, aplicables a «La Biblioteca de Babel» y a *The Backrooms*, pueden derivarse de ello: el primero, que lo sobrenatural no pretende romper la lógica interna de la narración fantástica, sino ampliarla o completarla («coronación o pesadilla»); recordemos que en el ensayo de *Sur* se refería a la concepción del cuento como el proceso de «rescatar del olvido un horror subalterno». El segundo, que los mecanismos que operan en la narrativa fantástica dependen, para triunfar, de su anclaje a estructuras de carácter analógico que ya están, desde hace mucho, en nuestra memoria colectiva. Es ese espacio base (*base space*), en términos de Fauconnier y Turner, el que permite que la causalidad de lo sobrenatural sea no solo admisible en la narración, sino constituyente de la misma. El efecto empático del lector se produce porque dentro de lo extraño, lo insólito, hay siempre algo familiar. Que lo sobrenatural encaje en una lógica causal pre-literaria no mitiga el impacto de su violencia en los modelos de mundo de lectores y narradores; más bien le confiere fuerza.

Esto explica tanto las mecánicas descritas en el espacio combinado de *The Backrooms* como las que operan en el de «La Biblioteca de Babel». Ahora bien, tanto Fauconnier y Turner como Freeman recuerdan, en sus análisis, que una combinación (*blend*) puede también ser resultado de un espacio de entrada más un espacio combinado, o de varios espacios combinados. Estas disposiciones más complejas describen mejor el funcionamiento pragmático de ficciones que dependen de espacios consolidados como el laberinto, pero también de espacios combinados consolidados, como lo son otras narraciones previas ya fijadas. Esto podría aplicarse también a Borges, y quizá los lectores harán bien en considerar cuanto menos el resto de relatos de *Ficciones* como parte de la red en la que se anida «La Biblioteca de Babel».

Aun así, podría parecer dudoso que los autores de *The Backrooms* conozcan el cuento de Borges. En realidad, incluso si no los hubieran leído, los relatos más emblemáticos del argentino, como «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius» o «El Aleph», ya forman parte, en esencia, de la cultura popular (¿cuántos podemos decir que *conocemos* la Biblia, a pesar de lo familiar que nos resulta su contenido?). Pero, además, entre esos niveles ajenos al «Canon original» que mencioné, se encuentra uno conocido como «La Biblioteca Infinita» (*The Infinite Library*). Cito solo parte de la descripción que contiene la página dedicada al nivel en la *wiki*: «The Infinite Library is a gigantic, maze-like sector of indefinite size. The place expands endlessly, with rooms of varying size, each containing their own bookshelves. The level consists of many buildings interconnected by corridors, hallways, bridges, platforms, staircases, gates and other structures». Las características de este «sector laberíntico de extensión indefinida», que «se expande sin fin», son, creo, elocuentes por sí mismas. Si esto no implica que todos los que contribuyeron o contribuyen a *The Backrooms* conozcan a Borges, sí parece demostrar que la Biblioteca de Borges forma ya parte de *The Backrooms*. Esta expansión escapa al «canon», pero, como indiqué en el apartado anterior, parece que incluso si prescindimos de *The Infinite Library* las evidencias bastan para sancionar una decidida influencia borgiana en el *creepypasta*.

3. CONCLUSIONES

En las páginas previas he tratado de demostrar hasta qué punto pueden ser útiles las teorías de los espacios combinados (*blended spaces*) para describir las dinámicas que intervienen en las ficciones de corte fantástico en las literaturas transmedia y de creación colectiva en Internet, especialmente cuando estas ficciones se basan en la descripción de espacios que toman elementos del mundo conocido, nociones compartidas como «la biblioteca» o «la oficina», y las combinan con otras nociones arquetípicas como la del «laberinto». Cuando la idea cotidiana del espacio de entrada ya contiene, por sí misma, un potencial de negatividad (espacios de trabajo alienante, de «fatigas» estériles), el espacio combinado resultante parece multiplicar su poder evocador.

La versión de la teoría de la combinación conceptual (*conceptual blending*) que ensayo aquí aplica los principios de Fauconnier y Turner a estructuras de mayor tamaño de lo habitual en los estudios cognitivos. Esta decisión se debe al carácter fluido y coral de las creaciones colectivas, que responden con naturalidad al modelo de análisis. Aquí me parece inevitable referirme de

nuevo a *Lo siniestro*, de Sigmund Freud: los espacios combinados aquí derivan de redes que presentan a los lectores una familiaridad pervertida o *corrupta* —como está «corrupto» un archivo informático que no puede leerse bien—, estimulando así la inquietud y la sensación de extrañamiento ante la ficción. Esta clase de lecturas puede ser el objeto de futuras investigaciones que empleen el instrumental de la poética cognitiva con mayor detalle, explorando la analogía con el «archivo corrupto».

He presentado algunas estrategias analíticas que permiten la explicación de las sinergias que intervienen en las formas actuales de la cultura literaria popular. Por lo distinto de sus mecanismos estéticos con respecto a los de la literatura tradicional, las disimetrías autoriales y sus formas de creación, difusión y valoración colectiva, fenómenos recientes estrechamente vinculados a Internet como el de los *creepypastas* presentan nuevos desafíos a la crítica y la investigación. Tales fenómenos, no obstante, poseen también rasgos comunes con los modelos ya consolidados de la literatura popular, y establecen relaciones dinámicas (procesos «de ida y vuelta») parecidos a los que dicha literatura ha mantenido con obras de autoría individual a lo largo de la historia. Raramente la narrativa de ficción, y en particular la de corte fantástico, ha prosperado si no es en el diálogo, simultáneo o en diferido, entre productores y consumidores, entre escritores y lectores. En las ficciones colectivas como *The Backrooms*, estos papeles pueden y suelen también solaparse. El análisis ensayado aquí pretende, también, dar cuenta de ese diálogo y sus frutos.

BIBLIOGRAFÍA

- ALEMANY, Carmen (2016): «Narrar lo inusual: *Bestiaria vida* de Cecilia Eudave y *El animal sobre la piedra* de Daniela Tarazona», *Romance Notes*, núm. 56 (1), pp. 131-141. <<http://doi.org/10.1353/rmc.2016.0013>>
- BIEDERMANN, Hans (1993): *Diccionario de símbolos*, trad. Juan Godo Costa, Paidós, Barcelona.
- BORGES, Jorge Luis (1939): «La biblioteca total», *SUR*, núm. 59, agosto de 1939, Año IX, pp. 13-16.
- (1974): *Obras Completas. 1923-1972*, Ultramar, Buenos Aires.
- CAMPRA, Rosalba (2008): «Lo fantástico: una isotopía de la transgresión», en David Roas (comp.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 153-191.
- CASTANY PARDO, Bernat (2012): *Que nada se sabe. El escepticismo en la obra de Jorge Luis Borges*, Cuadernos de América sin Nombre, Alicante.
- CHEVALIER, Jean, y Alain GHEERBRANT (1969): *Diccionario de los símbolos*, trad. Manuel Silver y Arturo Rodríguez, Herder, Barcelona.

- CIRLOT, Juan-Eduardo (1969): *Diccionario de símbolos*, Labor, Barcelona.
- ESCANDELL, Daniel (2014): *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera*, Iberoamericana-Vervuert, Madrid/Frankfurt am Main.
- FAUCONNIER, Gilles, y Mark TURNER (2002): *The way we think. Conceptual blending and the mind's hidden complexities*, Basic Books, Nueva York.
- FERRÉ, Jean (2003): *Dictionnaire des symboles, des mythes et des mythologies*, Éditions du Rocher, Lonrai.
- FREEMAN, Margaret H. (2006): «Blending: a response». *Language and Literature*, vol. 15 (1), pp. 107–117. <<http://doi.org/10.1177/0963947006000000>>
- GARCÍA-VALERO, Benito (2020): «El cuerpo en el símbolo. Materialidad y percepción en la constitución de lo simbólico y lo poético desde las perspectivas cognitivistas», *Archivum*, LXX (1), pp. 95-114. <<https://doi.org/10.17811/arc.70.1.2020.95-114>>
- KANE PIXELS (2022): «The Backrooms (Found Fotage)», *YouTube*, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo>> [14/06/2022].
- Level 230 (2022): «The Infinite Library», *Backrooms Wiki*, disponible en <https://backrooms.fandom.com/wiki/Level_230> [14/06/2022].
- List of Backrooms canons (2022): *Backrooms Wiki*, disponible en <https://backrooms.fandom.com/wiki/Backrooms_Wiki:List_of_Backrooms_Canons> [14/06/2022].
- MALVESTIO, Marco (2022): «En la corte del Dios Blanco: folclore digital y gótico global en Mandíbula», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. X, núm. 1, pp. 99–118. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.844>>
- MCLUHAN, Marshall (1985): *La galaxia Gutenberg*, trad. Juan Novella, Planeta-De Agostini, Barcelona.
- MORA, Vicente Luis (2021): *La escritura a la intemperie. Metamorfosis de la experiencia literaria y la lectura en la cultura digital*, Universidad de León, León.
- ROAS, David (2011), *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- ROGER, Sarah (2013): «In Pursuit of the Total Library: Libraries as Physical and Conceptual Spaces in the Works of Jorge Luis Borges and Alberto Manguel», en Rachael Hamilton, Allison Macleod and Jenny Munro (eds.), *Spaces of (Dis)location*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle.
- TURNER, Mark (1996): *The literary mind*, Oxford University Press, Nueva York.
- /x/ - Paranormal (2022): *Unsettling Images*, 4chan, disponible en <<https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164>> [14/06/2022].
- VAN DIJCK, José (2016): *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*, Siglo Veintiuno, Buenos Aires.
- ZAFRA, Remedios (2010): *Un cuarto propio conectado: (ciber)espacio y (auto)gestión del yo*, Fórcola, Madrid.