

EN LA CORTE DEL DIOS BLANCO: FOLCLORE DIGITAL Y GÓTICO GLOBAL EN *MANDÍBULA*¹

MARCO MALVESTIO

Università di Padova & University of North Carolina at Chapel Hill
marco.malvestio@unipd.it

Enviado: 27-11-2021

Aceptado: 15-05-2022



RESUMEN

Este artículo cuestiona la posible presencia del folclore local en una época de folclore globalizado. A partir de las categorías críticas aportadas por los estudios góticos y los recientes debates sobre el *folk horror*, este artículo estudia el uso de los *creepypasta* (relatos de terror producidos y difundidos en internet que constituyen un ejemplo de folclore digital) en la novela *Mandíbula* (2018) de Mónica Ojeda. Al analizar la novela de Ojeda, pretendo demostrar cómo la adopción masiva de referencias folclóricas digitales sirve para desafiar las ansias de globalización y la desterritorialización que alimentan el texto e impregnan su narración de la adolescencia.

PALABRAS CLAVE: Mónica Ojeda; gótico; *creepypasta*; folclore; *folk horror*.

AT THE COURT OF THE WHITE GOD: DIGITAL FOLKLORE AND GLOBAL GOTHIC IN *MANDIBULA*

ABSTRACT

This article investigates the role of local folklore in the age of globalized folklore. By adopting the critical categories of the Gothic and of folk horror, this article discusses the use of creepypastas (horror short stories, produced and diffused on the Internet, that can be considered an example of digital folklore) in the novel *Mandíbula* (2018) by

1 Traducción de Ilaria Stefani.

Mónica Ojeda. Through an analysis of Ojeda's novel, I highlight how the wide presence of references to digital folklore is aimed at portraying those anxieties related to globalization and deterritorialization that permeate the text and influence its narration of adolescence.

KEYWORDS: Mónica Ojeda; Gothic; creepypasta; folklore; folk horror.



La literatura latinoamericana reciente ha utilizado ampliamente el repertorio folclórico local y los modelos de la novela *weird* y de terror para desafiar las narrativas dominantes del control (post)colonial y los procesos de homologación del consumismo globalizado. Sin embargo, los clásicos de las generaciones anteriores, sostenía Gabriele Bizzarri, empleaban la tradición como contrapunto monstruoso de la modernidad, dispuesta a levantarse de la tumba donde esta creía haberla arrojado, «Il fantastico latinoamericano più attuale frequenta spazi disorientantemente ambigui e misti dal punto di vista culturale, sprawl suburbani e postmoderni in cui le insegne al neon del più vicino Walmart possono illuminare altari profani dedicati alla Santa Morte e le superstizioni più remote e ancestrali si mescidano con le immagini del cinema horror» (2019: 104). A la luz de estos resultados, parecerá por tanto una provocación poco arriesgada denominar contribución al folclore digital y al gótico global, precisamente en un número monográfico dedicado al *fantástico andino*. Como veremos en este artículo, al examinar *Mandíbula* (2018) de Mónica Ojeda no se puede dar una dimensión global sin que la dimensión local también se manifieste, aunque sea fantasmagóricamente y en forma de omisión; y, a pesar de que pueda parecer una forma homologada y desterritorializada, el gótico global en realidad habla de los propios procesos de globalización que lo hacen posible.

Uno de los rasgos distintivos del horror contemporáneo parece ser su continua interacción con el folclore que se hibrida en lo que se ha denominado *folk horror*, una categoría de reciente creación utilizada, por primera vez, por el director británico Piers Haggard para describir una trilogía de películas no relacionadas entre sí producidas en el Reino Unido a finales de los años sesenta y principio de los setenta: *Witchfinder General* (*El general Witchfinder*, 1968), de Michael Reeves, *The Blood on Satan's Claw* (*La garra de Satán*, 1971), del mismo

Haggard, y *The Wicker Man* (1973), de Robin Hardy. Estas tres películas están ambientadas en la Inglaterra del pasado (la de Reeves durante la Guerra Civil, la de Haggard en el siglo XVIII), o en un presente que voluntariamente regresa al pasado (los aldeanos que protagonizan la película de Hardy han adoptado la religión pagana); todas se desarrollan en lugares solitarios, donde los protagonistas se enfrentan a comunidades llenas de secretos, aislados en un paisaje que es ahora majestuoso, ahora amenazante. Sin embargo, más allá de sus referencias directas, el concepto de *folk horror* se ha utilizado para denotar una variedad de productos culturales diferentes que van desde los videojuegos (*Silent Hill*, 1999; *Bloodborne*, 2015) hasta las series de televisión (*Folklore*, 2019), desde las novelas (en el caso de la obra de Andrew Michael Hurley) hasta el cine (pasando por *The Witch [La bruja]*, 2015, a *Midsommar*, 2019) y la música (por ejemplo, Current 93), y se extiende sin límites en términos geográficos y cronológicos (véase Keetle y Heholt, 2022). El *folk horror* insiste de forma recurrente sobre cuatro elementos característicos: el paisaje (que tiene efectos patentes sobre la identidad social y moral de sus habitantes), el aislamiento de los protagonistas o de sus comunidades, un sistema de creencias y una moral divergentes (por tanto, el folclore, la superstición o ciertas formas peculiares de religiosidad), y un acontecimiento en el que la trama culmina y que une estos tres elementos (normalmente un sacrificio humano) (Scovell, 2017: 17-18).

Resulta evidente, por tanto, que el *folk horror* tiene una relación peculiar con el paisaje, que, incluso cuando no representa un espacio animado por fuerzas maligna, despierta en los protagonistas miedos relacionados con la «agencia» (*agency*) de la naturaleza. En particular, es un género que a diferencia del *slasher*, por ejemplo, invita a pensar en una dimensión colectiva (individuo vs. comunidad, modernidad vs. tradición, centro vs. periferia), actuando como metáfora de muchos de los problemas sociales actuales. Esta insistencia en el paisaje y la colectividad está también vinculada al peso de la tradición (bien en forma de costumbres, bien de leyendas, bien de rituales, o bien de criaturas mitológicas); la combinación de los tres elementos sugiere una visión dinámica de la historia, más plástica que monolítica, y, al mismo tiempo, profundamente arraigada en la duradera temporalidad de las comunidades rurales: el folclore del horror popular es a menudo inventado, pero igualmente retoma con frecuencia elementos locales reales, revisando genealogías nacionales, y convirtiendo la *historia* en *historias*.

Este preámbulo es necesario para hablar del folclore en la escritura fantástica contemporánea, porque, tal y como se ha codificado, el *folk horror* es un subgénero que con gran elocuencia y salvajemente consigue hacer aflorar una

larga serie de elementos reprimidos, ya sean históricos, coloniales o ambientales. En Italia, por ejemplo, el cine de terror adoptó una dimensión folclórica cuando tuvo que enfrentarse a las desigualdades de la modernización y el auge económico de la posguerra; el *folk horror* inglés de los años sesenta y setenta evoca un pasado pagano fantástico en respuesta a las ansias post-imperiales de esas décadas; en Estados Unidos, el *folk horror* está vinculado a la antigua demonización de la *wilderness* y los pueblos nativos (véase Murphy, 2013).

La presencia de esta introducción se debe también a que este artículo trata efectivamente de folclore, pero de una forma muy particular: hablamos de folclore digital. La pregunta a la que intenta responder este escrito, a través de la exploración de *Mandíbula* de Mónica Ojeda (2018) -una de las novelas de terror latinoamericanas contemporáneas más interesantes- es qué tipo de interacción es posible entre el folclore local y el digital en una era de continua y cada vez más penetrante globalización. Al analizar la novela de Ojeda, nuestro cómo la adopción masiva de referencias al folclore digital permite desafiar las ansias de la globalización y la despersonalización que alimentan el texto e impregnan su narración de la adolescencia.

Nacida en Ecuador en 1988, Mónica Ojeda estudió tanto en su país natal como en España, y ha publicado hasta la fecha varios volúmenes de poesía (*El ciclo de las piedras*, 2015; *Historia de la leche*, 2019), de cuentos (*Caninos*, 2017; *Las voladoras*, 2020), además de tres novelas: *La desfiguración Silva* (2015), *Nefando* (2016) y *Mandíbula* (2018), esta última aclamada por la crítica española e hispanoamericana, finalista del Premio Bienal de Novela Mario Vargas Llosa y traducida a varios idiomas.² La trama de *Mandíbula*, limitándonos a los hechos narrados, se puede resumir fácilmente: Clara, profesora de un colegio público para jóvenes de buena familia y morbosamente obsesionada con su madre muerta -a la que hace lo posible por parecerse en cada detalle- secuestra a Fernanda, una adolescente rebelde y (junto a su amiga Annelise) amante de lo macabro y del horror. La novela, sin embargo, se complica tanto por la continua alternancia de planos cronológicos, como por la variedad de soluciones formales que dejan un amplio espacio a la introspección y a los monólogos interiores de los personajes: bien a través de la simple narración, de páginas de diálogos tipográficos, de los monólogos de Fernanda al psicoanalista (o mejor: diálogos cuyas respuestas se omiten), de cartas, o de los relatos cortos escritos por los personajes. Aunque el argumento y los temas son básicamente los del *thriller* de terror, la habilidad compositiva de Ojeda y la gran variedad

² En cuanto a trabajos de la crítica acerca de la literatura de Ojeda, véanse Gutiérrez León (2019) sobre *Mandíbula* y Carretero Sanguino (2021) sobre *Las voladoras*.

de medios empleados hacen de *Mandíbula* una obra profundamente literaria, gracias también a una prosa densa y profundamente virtuosa.

Antes de continuar, es preciso hacer dos observaciones. La primera es que *Mandíbula* no es una novela fantástica en sentido estricto, es decir, no encaja en la taxonomía teorizada por Todorov (1970): en la novela no aparece nada sobrenatural, ni alguno de los personajes tiene dudas sobre si algún acontecimiento de la trama ha roto las leyes de la naturaleza. Pero al mismo tiempo, el libro, en la mejor tradición de la novela gótica (desde *The Monk*, 1796, de Matthew Lewis, en adelante), está invadido de *creepypastas*: algunos inventados por Ojeda, otros sacados de Internet. Estos *creepypastas* son, a todos los efectos, historias-dentro-de-historias que tienen una marcada connotación fantástica, y que influyen en las acciones de los personajes, difuminando la frontera entre creer y no creer. El peso de estas narrativas de Internet, como veremos, es particularmente significativo, porque se convierten en un vehículo para la crítica implícita de la globalización que se encuentra en el corazón del relato de Ojeda sobre la alienación juvenil

La otra aclaración que hay que hacer tiene que ver con la categoría crítica que utilizaré. Más que hablar de lo fantástico, de hecho, creo que es más acertado hablar de lo gótico (incluso la propia Ojeda define su obra como «gótico andino», Zambrano Alvarado, 2020; sobre el gótico latinoamericano véase también Casanova-Vizcaíno y Ortíz, 2018, y Serrano, 2019), cuyas herramientas críticas son, a mi juicio, más útiles para destacar los temas centrales de *Mandíbula*. El término gótico se refiere tanto a un periodo concreto de la historia literaria inglesa (concretamente desde la segunda mitad del siglo xvii hasta la primera del xix) como a un género entendido diacrónicamente y que abarca varias artes en los últimos doscientos años, de la literatura al cine, del teatro a la música. Pero, sobre todo, el gótico es un modo: no es algo que está en el texto, sino algo que el texto hace; y por eso puede encontrarse en muchas obras que no pertenecen necesariamente al género o al periodo histórico definido como gótico.

La naturaleza transmedia del gótico hace justicia a la intrínseca dimensión metaliteraria de *Mandíbula* y a sus constantes referencias a otras formas artísticas, desde la narración en Internet hasta el cine de terror o el cómic. Por encima de todo, el gótico, como escribió Jerrold E. Hogle, obliga a los lectores «to confront what is psychologically buried in individuals or groups, including their fears of the mental unconscious itself and the desires from the past now buried in that forgotten location» (2002: 3). Desde sus inicios, el gótico se centra en llevar a la superficie lo histórica, social y psicológicamente sepulta-

do, haciendo hincapié en la desviación de la norma (con especial insistencia en la desviación sexual), representada a la vez como fuente de miedo y de atracción. Este retorno de lo reprimido es particularmente adecuado para una novela como *Mandíbula*, un perverso *coming-of-age* en el que el horror, siempre inspirado por las representaciones literarias o cinematográficas, se convierte tanto en un exorcismo de los traumas del pasado como en una evocación de los de la adolescencia. Pero, sobre todo, es especialmente apropiado en el caso de los *creepypastas*, porque refuerza su calidad de *haunted media*, o sea, medios de comunicación «infestados» por los procesos de la modernidad, digitalización y globalización. Lo gótico, como se puede observar, no es intrínsecamente fantástico (aunque a menudo lo sea: gran parte del *corpus* en el que Todorov basa su análisis de lo fantástico pertenece en realidad al ámbito de lo gótico), pues el componente sobrenatural no es condición necesaria ni suficiente para el modo gótico; sin embargo, el imaginario gótico condiciona la manera en que hoy entendemos lo fantástico y el horror, y complica la taxonomía exclusivamente intelectual de Todorov, abriéndose a la influencia de diferentes medios de comunicación y productos populares.

SLENDER MAN Y LOS DEMÁS: CREEPYPASTA Y FOLCLORE DIGITAL

El 10 de junio de 2009, en el foro de la página web *Something Awful*, como parte de un concurso de Photoshop para las imágenes más perturbadoras Eric Knudsen, bajo el pseudónimo de Victor Surge, publicó dos imágenes en blanco y negro, acompañadas de un texto. La primera imagen muestra un grupo de adolescentes con el rostro de un chico en primer plano; los jóvenes, si bien no parecen asustados, tienen un aire entre preocupado y resignado. Al fondo, se puede ver lo que a primera vista parece casi una grieta, una línea de luz, pero si se observa más de cerca parece una figura humana, más alta de lo normal y sin rostro. El pie de la foto dice:

We didn't want to go, we didn't want to kill them, but its persistent silence and outstretched arms horrified and comforted us at the same time... — 1983, photographer unknown, presumed dead (en Dane, 2012).

La segunda fotografía muestra a un grupo de niños en un parque infantil; de nuevo, la imagen no parece tener nada de especial, y cualquiera que la viera con prisa ni siquiera le prestaría atención. Sin embargo, en la sombra de

un árbol del fondo, volvemos a ver una figura mucho más alta de lo normal rodeada de niños: todos están en las sombras y no podemos distinguir sus rasgos, pero podemos ver claramente que los brazos de la figura alta son excesivamente largos, como si fueran tentáculos, y que no tiene manos. Al pie de esta segunda imagen versa lo siguiente:

One of two recovered photographs from the Stirling City Library blaze. Notable for being taken the day which fourteen children vanished and for what is referred to as “The Slender Man”. Deformities cited as film defects by officials. Fire at library occurred one week later. Actual photograph confiscated as evidence. —1986, photographer: Mary Thomas, missing since June 13th, 1986 (en Dane, 2012).

Estas dos fotos son la primera aparición en la red de Slender Man, uno de los principales protagonistas del terror digital del siglo *xxi*.³ Como escriben Blank y McNeill, «The images aren’t scary or shocking as much as they are uncanny; it can take a moment to realize that there’s something strange being depicted. The captions, referencing events and explanations that sound both alarming and plausible (...), add to the unsettling nature of the photos» (2018: 3). El supuesto carácter documental de las imágenes, resumidas en leyendas que especifican una localización cronológica y en un caso incluso geográfica de un suceso sobrenatural al que solo se alude, tienen, como gran parte de los contenidos de Internet (desde los memes a las *fake news*) la pretensión de informar sobre hechos reales, relativamente secretos, pero ahora accesibles a todos, al menos en parte, gracias a la web. También hay que señalar que esta función de validación de los pies de foto, que piden al lector que contextualice las imágenes *photoshopeadas* en el mundo real y que dan una explicación «plausible» a la figura de la foto (una deformación gráfica), sitúa estos productos dentro de esa indecidibilidad entre lo natural y lo sobrenatural que es el sello de lo fantástico de Todorov (Balanzategui, 2019: 195).

Slender Man es lo que, en la jerga de internet, se llama *creepypasta*: una expresión que se originó como un juego de palabras con los comandos copiar y pegar, y que por tanto indica una historia de miedo (*creepy*) nacida en la web y lista para ser difundida en diversos foros, páginas y redes sociales. El *creepypasta* no es más que el *folk horror* de la era digital: la forma básica del relato de terror, la leyenda urbana o el cuento popular (pensemos en los sempiter-

3 Más allá de los ensayos citados en estas páginas, véanse: Boyer (2013), Chess (2011), Chess y Newsom (2015), Koven (2008) y (2015), Peck (2015a) y (2015b) y Tolbert (2013) y (2015).

nos autoestopistas fantasmales y las novias cadáveres), que, en lugar de circular de boca en boca, se reproduce en Internet, de publicación en publicación.

Al igual que el espiritismo hizo con la fotografía hace más de un siglo, los *creepypasta* reinterpretan las tecnologías de los medios de comunicación como herramientas mediúmnicas, y se centran, principalmente, en vídeos clips, *gifs*, episodios perdidos de programas populares, todos ellos productos de la contemporaneidad digital fácilmente disponibles en Internet (en *Smile Dog*, una entidad demoníaca toma la forma de una imagen jpg que circula por Internet; BEN Drowned gira en torno a una copia del videojuego *Zelda* perseguida por el espíritu de su anterior propietario). Esta transmedialidad es especialmente característica del fenómeno *Slender Man*, que pronto emergió de la red para representarse también en la serie web *Marble Hornets* (2009-2014), los videojuegos *Slender: The Eight Pages* (2013) y *Slender: The Arrival* (2014), y la película *Slender Man* (2018). La leyenda de *Slender Man* también se ha trasladado de forma violenta a la vida real, cuando en 2014 dos niñas de 12 años en Wisconsin apuñalaron a una compañera de clase alegando que querían atraer la atención de la criatura, o cuando, en el mismo año, un niño de 13 años en Ohio apuñaló a su madre mientras llevaba una máscara blanca, o cuando más tarde una pareja disparó a tres personas también en nombre del monstruo de Internet (Enright, 2017: 1; Ojeda también alude a esta relación entre la invención horrorosa y la violencia real en las vidas temerarias de sus protagonistas).

Que un fenómeno de Internet se convierta en película en algún momento es peculiar, sin embargo, no es lo más interesante de *Slender Man*: en todo caso, lo importante es su viralidad. Aunque el personaje tenga, como ya se ha dicho, un creador concreto, que también es el titular de los derechos de autor de sus interacciones en otros medios, la fortuna de *Slender Man* proviene de la reproducción *online* y *offline* por parte de innumerables usuarios. A partir de las dos fotos aquí descritas, muchas personas han empezado a hacer otros fotomontajes y dibujos, a escribir más *creepypasta* o a disfrazarse de *Slender Man* en fiestas o convenios. Como ha escrito Andrew Peck, un usuario puede conocer a *Slender Man* a través de una colección de imágenes, vídeos e historias escritas por otros usuarios en la web:

That user may then develop an affinity for the character and decide to make a *Slender Man* costume for Halloween, using what he or she has seen online as a guide. While talking with friends on the way to a Halloween party, that individual could act in character, lurking behind trees and jumping out to scare pedestrians. Friends may shoot photos or record videos using their smartphones and then post the scares to social media sites like Facebook, Reddit, or

YouTube. In this act of sharing via networks, the individual act rejoins the chorus of examples that influenced its emergence, becoming another visible example of this vernacular practice (Peck, 2017: 6).

Esto recuerda en parte a lo que ocurrió con los mitos de Cthulhu del escritor estadounidense Howard Phillips Lovecraft, que, a partir de sus relatos, han sido continuados durante y después de su vida primero por amigos y corresponsales y luego por legiones de admiradores (Blank y McNeill, 2018: 8). Sin embargo, hay una diferencia importante: los monstruos de Lovecraft tienen un origen exquisitamente literario y, aunque ahora forman parte del imaginario colectivo y viral, su modo de reproducción ha sido predominantemente escrito; mientras que Slender Man nació y se desarrolló como un fragmento en Internet, y solo muy tarde (y sin resultados formales significativos) llegó a una conformación artística.

Como escribió Jessica Balanzategui, la equivalencia entre *creepypasta* y folclore es algo problemática, porque mientras el folclore tiene orígenes inciertos, que se dicen perdidos en la noche de los tiempos, el *creepypasta* suele tener orígenes fácilmente identificables. A diferencia del vampiro o el zombi, Slender Man no nace como producto de la tradición, sino de una sola persona. Al mismo tiempo, continúa Balanzategui, citando a Bruce McClelland, los *creepypastas* se asemejan al folclore en la medida en que dan lugar a «“communicative behaviour whose primary characteristics (...) are that it doesn't 'belong' to an individual or group”, that is therefore “transmitted spontaneously, from one individual (or group of individuals) to another (...) frequently without regard for remuneration or return benefit”» (Balanzategui, 2019: 191). Al igual que el folclore, en otras palabras, el *creepypasta* es una «narrativa en red», un producto narrativo generado por la interacción de un número indefinido de personas (Cooley y Milligan, 2018: 195). Las hogueras alrededor de las cuales se cuenta la historia de Slender Man ya no son físicas, sino digitales (Enright, 2017: 6).

Al ser el folclore de la era digital, por tanto, el *creepypasta* presenta varios rasgos en continuidad con la cultura de Internet. En primer lugar, el *creepypasta* se basa en un movimiento hauntológico, tal y como lo definió el filósofo Jacques Derrida (1993; véase también Henriksen, 2016). Con este juego de palabras entre ontología y *haunting*, que en inglés significa «infestación fantasmal», Derrida quiere representar la forma en que la modernidad está poblada de espectros, en la que los acontecimientos traumáticos del pasado se unen en el presente con el espectro de su repetición futura. Esta dimensión

hauntológica pasa por un creciente sentido de la nostalgia: la cultura de Internet, por ejemplo, en la estética *vaporwave*, se puebla de los fantasmas de los medios analógicos (y la retromanía, por cierto, es también una de las señas de identidad de la cultura occidental en sentido amplio, y del terror en particular, como demuestra el éxito de productos como la serie de televisión *Stranger Things*; Reynolds, 2011). La dimensión mediúmnica de la tecnología ha sido un elemento típico del gótico desde la invención de la fotografía, que fue utilizada ampliamente por el espiritismo para tratar de fabricar pruebas de la vida después de la muerte, y antes de eso, las tecnologías teatrales fueron utilizadas en espectáculos llamados, no sorprendentemente, fantasmagorías (Kember, 2020).

Sin embargo, el *creepypasta* se aproxima a otro aspecto típico de la cultura de Internet, es decir, una relación ambivalente con la autenticidad. Como hemos visto en el caso de Slender Man, el *creepypasta* hace un uso ambiguo del formato de documento: las historias de *creepypasta* no suelen ser solo historias, sino supuestos documentos o artículos breves que afirman informar sobre hechos que ocurrieron «realmente», etc. En este sentido, el *creepypasta* está en consonancia con la tradición gótica, si pensamos que la primera novela gótica tradicionalmente entendida, *The Castle of Otranto* (1764) de Horace Walpole, hace uso del recurso del manuscrito redescubierto para reafirmar a ojos del lector la veracidad de lo que cuenta; pero también está en sintonía con la evolución reciente del cine y la literatura de terror, en la que reina el llamado *found footage*, es decir, un género que se basa en la pretensión de que lo que el espectador ve no es una obra de ficción, sino las imágenes «reales» de las cámaras de vigilancia (*Paranormal Activity*, 2007) o de las cámaras de mano (*The Blair Witch Project*, 1999) (Blake y Aldana Reyes, 2016). Esta modalidad también ha sido explotada masivamente en el ámbito literario en la obra maestra *House of Leaves* (2000) de Mark Danielewski o en *Head Full of Ghosts* (2015) de Paul Tremblay. Como ha escrito Line Henriksen, esta relación ambigua con la autenticidad está en consonancia con la rapidez con la que los medios digitales son capaces de difundir información (verdadera y falsa) en todo el mundo, contribuyendo paradójicamente al mismo tiempo a cuestionar las narrativas dominantes y a incrementar el seguimiento de las teorías conspirativas (Henriksen, 2018: 267-268; Ondrak, 2018: 5).

Un excelente ejemplo de cómo estos elementos se entrecruzan en el *creepypasta* lo aporta *Candle Cove*, que, al igual que Slender Man, tiene un creador identificable (Kris Straub) y que luego fue traspuesto en la primera temporada de la serie de televisión *Channel Zero* (2016-2018). Escrito en forma de

publicaciones de varias personas en un foro *online* (y simulando así que lo que se lee no es una historia, sino una serie de testimonios directos, como podríamos leer entre las reseñas de Amazon o los comentarios de un vídeo de YouTube), *Candle Cove* relata los recuerdos de varios usuarios sobre un extraño programa que vieron de niños. Retrocediendo en sus recuerdos y confrontándose entre sí, los usuarios sacan a relucir más y más detalles inquietantes sobre ese programa (llamado *Candle Cove*), su perturbadora puesta en escena y sus grotescos protagonistas, hasta que en la última entrada uno de los usuarios saca a relucir una conversación con su madre, quien le revela que cuando él decía que veía ese programa sobre piratas cuando era niño, en realidad estaba mirando la televisión estática, dando a entender así que el programa tenía orígenes sobrenaturales (Straub, 2009). En *Candle Cove* se mezclan la ficticia postura documental y la dimensión hauntológica de la tecnología digital que evoca los fantasmas de la tecnología analógica, y ambas se condensan en uno de los tropos clásicos del cuento gótico, que es el trauma de la infancia, que regresa una vez más de forma espectral. La parte final del cuento vuelve a plantear la incertidumbre en el corazón de la fantasía todoroviana: ¿lo que cuentan los protagonistas sucedió en la realidad (y, por tanto, existió este programa infantil demoníaco), o fue una especie de alucinación colectiva?

Puede que estas páginas parezcan, hasta cierto punto, farragosas, pero no lo son, porque, como se anticipó, *Mandíbula* está masivamente vertebrada tanto por referencias al folclore de Internet como por *creepypastas* reales escritos por Ojeda y narrados por los protagonistas. Annelise, Fernanda y sus amigos leen y comentan *Jeff the Killer, 1999, Ben Drowned, Sonic.exe, Slenderman* (sic) y *A Mother's Love*, todos ellos *creepypastas* reales que existen y se encuentran fácilmente en la red. Al mismo tiempo, Annelise, en una conversación con Miss Clara, se muestra como una experta en crímenes, relatando una serie de asesinatos en los que los adolescentes han matado a sus compañeros o a los adultos (incluyendo uno de los asaltos inspirados en *Slender Man* mencionados anteriormente). Por otra parte, la narración de historias de terror en Internet se alterna con referencias a contenidos salpicados que circulan por la red: asesinatos filmados por cámaras de seguridad o el vídeo del suicidio de Ricardo López, el acosador de la cantante islandesa Björk. Estas formas de conocimiento y perturbación (historias de terror y noticias de crímenes) se equiparan, de hecho, porque su origen es el mismo: Annelise se apropia de estas historias en Internet, creando un cortocircuito entre los productos de la imaginación y la realidad, ambos transformados en un folclore mediático que puede ser replicado y transmitido indefinidamente.

Annelise también es autora de *creepypasta*, que publica en la web bajo el apodo de WhiteGod001. El Dios Blanco, al que volveremos en la siguiente sección, es el marco narrativo que une las invenciones terroríficas. En el *creepypasta* titulado *Mother Eats Daughter*, que Annelise cuenta a sus amigos, una chica tiene un encuentro aterrador con una criatura que dice ser su madre, y este encuentro se produce después de que la chica escuche una canción que encontró en un sitio llamado www.whitegod.org. Después de escuchar la canción, Rachel, la protagonista, se da cuenta de que el pomo de la puerta gira; sin embargo, la puerta está cerrada con llave y, desde atrás, la voz de su madre le pide que le deje entrar. Rachel duda, prolongando el diálogo con su madre con la intención de no abrirle hasta que, al mirar por la ventana, ve un coche en la entrada y a su verdadera madre descargando las bolsas de la compra. La criatura detrás de la puerta desaparece, y, a los pocos días, Rachel intenta acceder de nuevo a la página, pero ha desaparecido; sin embargo, descubre, por lo que puede entender en Internet, que este «Dios Blanco» parece estar vinculado a una serie de misteriosas desapariciones de jóvenes, y quizás incluso a una secta de adolescentes.

Aquí Ojeda repite algunos patrones comunes de *creepypasta*, combinando eficazmente dos tipos de narración: una centrada en un simple suceso perturbador, y la otra en las profundidades de la web. Como en *Candle Cove*, Rachel y otros usuarios anónimos intercambian informaciones sobre un objeto multimedia (el sitio web) que creen haber visto, pero que ha desaparecido. Sobre todo, *Mother Eats Daughter* recoge la dinámica de familiaridad y alienación que subyace en los *creepypastas* (y de nuevo, en *Candle Cove* en particular). La historia comienza con su protagonista negándose a interactuar con su familia (la puerta de la habitación está cerrada con llave), mientras que el origen del suceso sobrenatural proviene, como es lógico, de Internet. Aquí Ojeda hace que la historia dentro de la historia refleje el mismo malestar (la alienación de las familias y la sociedad) que experimentan sus protagonistas.

Como veremos con más detalle en la siguiente sección, la historia de *Mandíbula* se desarrolla, por así decirlo, en el vacío: es decir, en un espacio geográfico y cultural vaciado de referencias históricas y locales y poblado únicamente por las animaciones fantasmales de la cultura de masas y el folclore digital. Si el centro de la narración de *Mandíbula* es la adolescencia como momento de formación de la personalidad, resulta extraño constatar que no solo los protagonistas se relacionan con los adultos de forma conflictiva, sino que la mayor parte del tiempo estos adultos simplemente no están presentes. De hecho, aparte de los profesores, los adultos apenas aparecen en escena (y los

propios profesores, que trabajan en una escuela privada con tasas muy elevadas, no tienen ninguna autoridad real para imponerse a los alumnos), y la única relación madre-hija que se retrata es la de Miss Clara con su madre, una relación marcada por una forma de imitación morbosa y grotesca.

Al ser una forma de folclore, el *creepypasta* delimita una comunidad: la de quienes escriben y leen sobre él, pero más generalmente la de quienes son capaces de descifrar sus mecanismos de multiplicación en la red. No es de extrañar, pues, que los protagonistas se empapen de elementos del folclore digital, ni que Annelise intente dar forma a un nuevo *creepypasta* viral, el del Dios Blanco: en ausencia de adultos, y con la evaporación de una comunidad cultural definida, estos comportamientos señalan la búsqueda espasmódica y paroxística de algo que pueda constituir realmente una comunidad y construir un espacio cultural y afectivo alternativo al familiar (inexistente).

EL FOLCLORE DE LA GLOBALIZACIÓN

Antes aludíamos a la dimensión folclórica del terror contemporáneo y, hablando de *creepypasta*, señalábamos que en *Mandíbula* se introduce una cierta forma de folclore: pero hay que precisar de qué tipo de folclore estamos hablando. Si el *creepypasta* es el folclore de Internet, también es, inevitablemente, el folclore (o uno de los folclores) de la globalización. Quizás el aspecto más notable del uso que hace Ojeda del *creepypasta* como expresión del malestar juvenil reside en la anulación casi total de cualquier referencia local.

No es casualidad que las chicas protagonistas de *Mandíbula*, que pertenecen todas a la clase alta de la sociedad, vayan a un colegio internacional (el «Colegio Bilingüe Delta, Highschool for Girls»), y se comuniquen en un idioma repleto de anglicismos («creepy», «you know» y «fuck» salpican todo el libro). El imaginario de terror de Annelise y los demás también se nutre casi exclusivamente de referencias a la literatura anglosajona (desde Edgar Allan Poe hasta Howard Phillips Lovecraft y Stephen King) y de productos de la cultura pop (*Twilight*, 2008, *Stranger Things*, 2016-actualidad, o la serie infantil *Are You Afraid of the Dark?*, 1992-1996). Las referencias a la cultura latinoamericana solo surgen de manera ocasional: en un momento de una de las historias inventadas por las niñas, aparece un Aleph, en clara referencia al cuento de Jorge Luis Borges; en otro pasaje, Annalise cuenta, junto a muchos *creepypastas*, la historia de la Llorona. Es significativo, sin embargo, que incluso estos pocos elementos del ámbito cultural más cercano a las niñas, el hispanoame-

ricano, sean respectivamente un escritor como Borges -un argentino tan conocido en el extranjero como para pertenecer casi a un horizonte global más que continental- y una leyenda de tan amplia difusión que, justo en la época de la publicación del libro, se estaba convirtiendo en la película de Hollywood *The curse of La Llorona* (2019), producida por James Wan adaptando la historia para que fuera coherente con el universo narrativo de su serie *The Conjuring* (la franquicia de películas de terror más exitosa de la historia del cine).

En otras palabras, en Ojeda el folclore local es sustituido por un folclore internacional, genérico, mediado por Internet. Sin embargo, es precisamente esta omisión la que constituye, en mi opinión, un importante testimonio sobre las dinámicas de la globalización. En este sentido, para hablar de *Mandíbula* es útil evocar el concepto de *Globalgothic*. Acuñado por Glennis Byron, el *Globalgothic* se refiere a un aspecto particular del gótico contemporáneo, esto es, su difusión global y globalizada, con lo que ello conlleva en términos de influencia en las culturas locales y su reapropiación de un único imaginario gótico global. Como escribe Byron, el *Globalgothic* refleja un movimiento neoimperialista, que hace hincapié en la homogeneización cultural y la mercantilización de las tradiciones locales (Byron, 2013: 2; lo que da lugar a la creación de lo que se denomina elocuentemente una «Mcglobal-Mcgothic monoculture», 3). Pero, al mismo tiempo, el *Globalgothic* considera la dimensión global de los intercambios entre las diferentes formas góticas de culturas nacionales específicas, analizando también el papel de la tecnología en estos intercambios. Y lo que es más importante, el *Globalgothic* investiga «whether globalization itself was being represented in gothic terms, with traditional gothic tropes being reformulated to engage with the anxieties produced by the breakdown of national and cultural boundaries» (Byron, 2013: 2).

Esto es precisamente lo que ocurre en *Mandíbula*: en el *Globalgothic*, continúa Byron, mientras que las manifestaciones locales se apropian de los productos de la globalización, estos son al mismo tiempo explotados para narrar la dimensión monstruosa, espectral y caníbal de este proceso, que se convierte a su vez en gótico (Byron, 2013: 5). A través de su insistencia en los *creepypastas*, Ojeda expresa precisamente esta angustia de desterritorialización: sus protagonistas se mueven en un espacio que no tiene nada de nacional (su colegio es bilingüe, los exteriores no se distinguen por ningún monumento o signo reconocible que pueda identificar la ciudad en la que se encuentran), y su cultura es la inmaterial de Internet.

También la presencia omnipresente en la novela del tema del doble — una de las piedras angulares de la tradición gótica— insiste en la homologación

de la globalización, pero aquí se tiñe de otro matiz. Este tema es generalmente perceptible en el comportamiento de las chicas y en el mimetismo mutuo que caracteriza su conducta, especialmente en lo que concierne a Fernanda y Annelise («¿Por qué las chicas hacen cosas privadas acompañadas, no por tres o cuatro o cinco, sino por una, su igual?», pregunta esta última; Ojeda, 2018). Pero, sobre todo, este tema es central en el personaje de Clara, que reproduce hasta el más mínimo detalle la ropa, el comportamiento y la conducta de su madre:

Clara había aprendido que, por alguna razón del todo incomprensible para ella, los demás encontraban obscena la imitación que hacía de la apariencia física de su madre, como si en su mímesis amorosa hubiese algo abyecto que obligara a los demás a encoger sus rostros y a dedicarle miradas de desconfianza —algunas veces notó, por parte de los pocos familiares vivos que le quedaban (y con quienes ya no mantenía ningún tipo de contacto), un abierto desprecio a causa de la incomodidad que sentían cuando ella no solo fingía ser su madre, sino que llegaba a serlo (en esas ocasiones en las que su interpretación alcanzaba su cenit, Clara se veía a sí misma diluyéndose en el personaje materno igual que una gota de sangre sobre otra gota de sangre)—. Pellizcarse la delicada piel de entre los dedos de la mano izquierda, por ejemplo, era algo que le salía de forma natural cuando estaba nerviosa, pero le había costado casi siete meses adoptar de la gestualidad de su madre —dos años le había tomado sudar como ella; un año y medio ir al baño las mismas veces al día que ella— (Ojeda, 2018).

Al insistir en el tema del doble, Ojeda comenta los procesos de homologación de la globalización. Si los adolescentes protagonistas de la novela padecen la ausencia de las figuras parentales, Clara sufre su presencia hipertrófica, hasta el punto de que su única forma de aceptar el modelo de la madre no es mediante el desarrollo de una personalidad autónoma, sino a través de la imitación forzada. En el vacío cultural del mundo de *Mandíbula*, los personajes reaccionan con un paroxismo neurótico que intenta construir, sobre las ruinas de la globalización, una cultura alternativa que se oponga a la imperante y desterritorializadora: y no es casualidad que Clara, al final, sucumba a su vez a la canción de horror de Annelise, y acabe secuestrando a Fernanda. Sin embargo, al mismo tiempo, Clara no se da cuenta de que, mediante la imitación, no está construyendo una personalidad autónoma, sino una copia.

Se ha dicho hasta ahora que el folclore local está ausente, y esto es cierto en su mayor parte: la dimensión folclórica que impregna *Mandíbula* se alimenta casi exclusivamente de las mitologías de Internet. Sin embargo, paralelamente, hay que tener en cuenta que el énfasis en la dimensión internacional y la desterritorialización se corresponde, al menos hasta cierto punto, con la

repetición fantasmática del pasado colonial. En este sentido, es muy interesante que el mito inventado por Annelise sea precisamente el del Dios Blanco. Quizá sea solo una coincidencia, pero el título de «Dios Blanco» es también un calificativo de Viracocha, la principal deidad del panteón inca; y, lo que es más interesante, se debate si esta blancura es un rasgo original del dios o si no fue atribuida *a posteriori* por los conquistadores españoles (Pease, 1991 y 1995; Harris, 1995; Lamana, 2005; los expertos se inclinan por la segunda hipótesis). También es curioso que el símbolo del Dios Blanco sea un cocodrilo albino que las chicas creen vislumbrar durante una de sus salidas (y de nuevo, es Annelise la que obliga a las demás a verlo blanco para ajustarlo a su mitología personal). Esta criatura es uno de los pocos elementos específicamente referentes del paisaje ecuatoriano, y al mismo tiempo se complica con un calificativo, el de la blancura, que la dota precisamente del color de las clases dominantes coloniales del país. Como escribió Fred Botting, «Haunting is persistent within the postcolonial consciousness precisely because of its affective feature, a feature that conjures a sense of looming importance that is both present and unsettling. And a spectre is also conjured in the imagined origins of a “pure” tradition killed off in the incursion of colonial forces» (2013: 17).

Sin embargo, la oposición que se crea en *Mandíbula* no es ni abierta ni binaria: es decir, no observamos, como en el *folk horror* más tradicional, un conflicto entre las fuerzas de la modernidad o la globalización y los elementos locales que se niegan a desaparecer. Todo lo contrario, ya que, retomando a Botting, las nuevas formas de imperio y el capital transnacional han provocado el declive de las fuerzas imperialistas habituales vinculadas al Estado-nación, «it is not always easy to locate tangible forms of empire, particularly given their transnational nature» (2013: 17); e incluso la oposición a estas formas etéreas de dominación transnacional que en *Mandíbula* se cosifican en el folclore de Internet debe, necesariamente, volverse fantasmática, manifestándose así sonoramente como ausencia, aludida solo (o quizás no) en algunos detalles cruciales.

La omnipresencia del folclore digital, por tanto, no pretende más que representar esos procesos de despersonalización, alienación y desterritorialización que hacen de la propia globalización un fenómeno profundamente espectral. Estos procesos, en un cortocircuito, están representados tanto en la adolescencia «vacía» de los protagonistas, como en los intentos de construir una comunidad en la que se refugian. En este sentido, la oposición entre lo global y lo local no es binaria ni rígida: lo local puede reaparecer en forma espectral, pero no puede ofrecer una alternativa real, mercantilizada y vaciada como está por los procesos de globalización. En estos «Territori-palimpsesto

sostanzialmente sincronici e culturalmente infranti», como los ha definido Gabriele Bizzarri, «lo spettro locale appare destituito del suo potere trasgressivo e della sua cogenza controfattuale, rimanendo invischiato in un gioco di occhieggiamenti assai poco innocenti con le esigenze di consumo immaginario del mercato globale» (2019: 108-109).

Las protagonistas de *Mandíbula* se encuentran presas de una necesidad espasmódica de creer en algo: suplir el vacío de valores y conexiones que deja la ausencia de figuras adultas y de narrativas coherentes. Uno de los aspectos más destacables de la novela de Mónica Ojeda (aunque también podrían sumarse a ella autoras como Mariana Enríquez o Samantha Schweblin) es el modo en que la recuperación de los temas y formas de la novela de terror va más allá de los modos posmodernos de parodia y pastiche. El citacionismo bulímico de Ojeda, que embellece su novela con referencias a obras de horror más o menos conocidas (donde el clímax del libro es quizás la larga carta-ensayo de Annelise), no recupera las formas literarias «bajas» como objeto de burla o de juego literario superfluo. Por el contrario, en *Mandíbula*, el horror impregna las historias de los protagonistas y su forma de moverse por el mundo en respuesta a sus necesidades. *Mandíbula* no es una parodia de una novela de terror, es una novela de terror. Como dicen los protagonistas, «fuimos a la literatura porque queríamos asustarnos de verdad» (Ojeda, 2018).

La compleja red intertextual tejida por Ojeda no pretende retratar un mundo reducido a un puro texto, a un sistema de signos; el recurso masivo a otras obras no señala una renuncia a la posibilidad de conocer la realidad, sino, en todo caso, una fe renovada en la capacidad de la literatura para influir en ella. En este sentido, la insistencia en la *creepypasta* en la novela no es casual. Con su continua oscilación entre lo factual y lo artificial, subrayada por su uso de la dimensión (pseudo)documental, el *creepypasta* complica la distinción entre lo real y lo ficticio, y su continuidad con asesinatos que realmente tuvieron lugar señala su poder para influir en el mundo fuera de la pantalla.

No es casualidad que sea la propia Annelise, con su imaginación y su tortura psicológica, quien convenza a Clara de que Fernanda puede ser una amenaza para la profesora, e indirectamente la impulse a secuestrar a su amiga: «Los sucesos habían comenzado antes de la confesión de Annelise Van Isschot y antes del retorcido ensayo que le dejó sobre el escritorio, pero solo después de esas palabras Clara empezó a entender que su miedo -esa sensación de asfixia que le llenaba el pecho de calores y de tentáculos- no distorsionaba la realidad, sino que la ensanchaba» (Ojeda, 2018). Es la imaginación de Annelise la que mantiene unidas a las protagonistas y seduce a Clara, una

imaginación que se alimenta fluidamente de la realidad y la ficción, superando su distinción e invitando desesperadamente a creer (porque, como comenta Fernanda, «a veces pienso que una historia, aunque sea de mentira, puede decir cosas verdaderas»; Ojeda, 2018). La propia dimensión folclórica del *creepypasta* insiste en este punto: ¿qué es el folclore sino algo cuyos referentes inmediatos no existen, pero cuyo contenido de verdad es tangible? Es posible que el Dios Blanco no exista, pero es imposible no creer en él.

BIBLIOGRAFÍA

- BALANZATEGUI, Jessica (2019): «Creepypasta, “Candle Cove”, and the Digital Gothic», *Journal of Visual Culture*, núm. 18 (2), pp. 187-208. <<https://doi.org/10.1177/1470412919841018>>
- BIZZARRI, Gabriele (2019): «Idoli di plastica e alter chincaglierie. La rifusione della tradizione nel fantastico ispanoamericano della globalizzazione», en Marco Malvestio y Valentina Sturli (eds.), *Vecchi maestri e nuovi mostri. Tendenze e prospettive della narrativa horror all’inizio del nuovo millennio*, Mimesis, Milán, pp. 103-124.
- BLAKE, Linnie, y Xavier ALDANA REYES (eds.) (2016): *Digital Horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*, Tauris, Londres. <<https://doi.org/10.5040/9780755603718>>
- BLANK, Trevor J. y Lynne S. McNEILL (2018): «Fear Has No Face. Creepypasta as Digital Legendry», en Trevor J. Blank y Lynne S. McNeill (eds.), *Slender Man Is Coming. Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet*, Utah State University Press, Logan, pp. 3-24.
- BOTTING, Fred (2013): «Theorising Globalgothic», en Glennis Byron (ed.), *Globalgothic*, Manchester University Press, Manchester, pp. 11-24. <<https://doi.org/10.7765/9781526102973.00006>>.
- BOYER, Tina Marie (2013): «The Anatomy of a Monster: The Case of Slender Man», *Preternature*, núm. 2 (2), pp. 240-261. <<https://doi.org/10.5325/preternature.2.2.0240>>
- BYRON, Glennis (2013): «Introduction», en Glennis Byron (ed.), *Globalgothic*. Manchester University Press, Manchester, pp. 1-10. <<https://doi.org/10.7765/9781526102973.00005>>
- CARRETERO SANGUINO, Andrea (2021): «El encuentro entre el monstruo y el mito: el gótico andino y la construcción de la realidad en *Las voladoras* de Mónica Ojeda», *Cuadernos de Aleph*, núm. 13, pp. 169-185.
- CASANOVA-VIZCAÍNO, Sandra, e Inés ORTÍZ (eds.) (2018): *Latin American Gothic in Culture and Literature*, Routledge, Nueva York. <<https://doi.org/10.4324/9781315307671>>
- CHESS, Shira (2011): «Open-Sourcing Horror: The Slender Man, *Marble Hornets*, and Genre Negotiations», *Information, Communication & Society*, núm. 15 (3), pp. 374-393. <<https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642889>>

- CHESS, Shira, y Eric NEWSOM (2015): *Folklore, Horror Stories, and the Slender Man*, Palgrave MacMillan, Londres. <<https://doi.org/10.1057/9781137491138>>
- COOLEY, Kevin, y Caleb Andrew MILLIGAN (2018): «Haunted Objects, Networked Subjects: The Nightmarish Nostalgia of Creepypasta», *Horror Studies*, núm. 9 (2), pp. 193-211. <https://doi.org/10.1386/host.9.2.193_1>
- DANE, Patrick (2012): «Why Slenderman Works: The Internet Meme That Proves Our Need To Believe», *WhatCulture*, 31 de octubre, disponible en: <https://whatculture.com/offbeat/why-slenderman-works-the-internet-meme-that-proves-our-need-to-believe> [10/09/2021].
- DERRIDA, Jacques (1993): *Spectres de Marx: L'état de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale*, Éditions Galiléé, Paris.
- ENRIGHT, Lyle (2017): «Powers of the False: The Slender Man and Post-Postmodernism», *Cultural Analysis*, núm. 16 (2), pp. 1-19.
- GUTIÉRREZ LEÓN, Anabel (2019): «Miedo, amor y violencia en *Mandíbula* de Mónica Ojeda», *Revista Letral*, núm. 22, pp. 346-348.
- HARRIS, Olivia (1995): «“The Coming of the White People”. Reflections on the Mythologisation of History in Latin America», *Bulletin of Latin American Research*, núm. 14 (1), pp. 9-24.
- HENRIKSEN, Line (2016): *In the Company of Ghosts. Hauntology, Ethics, Digital Monsters*, tesis doctoral, Linköping University, Linköping. <<https://doi.org/10.3384/diss.diva-127021>>
- (2018): «“Spread the Word”: Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse», *University of Toronto Quarterly*, núm. 87 (1), pp. 266-280. <<https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>>
- HOGLE, Jerrold E. (2002): «Introduction: the Gothic in Western Culture», en Jerrold H. Hoogle (ed.), *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 1—20. <<https://doi.org/10.1017/ccol0521791243.001>>
- KEETLEY, Dawn, y Ruth HEHOLT (eds.) (2022): *Folk Horror: New Global Pathways*, University of Wales Press, Cardiff.
- KEMBER, Joe (2020): «“Spectrology”: Gothic Showmanship in Nineteenth-Century Popular Shows and Media», en Dale Townshend y Angela White (eds.), *The Cambridge History of the Gothic. Volume 2: The Gothic in the Nineteenth Century*. Cambridge University Press, Cambridge, pp. 182-203. <<https://doi.org/10.1017/9781108561082.009>>
- KOVEN, Mikel J. (2008): *Film, Folklore, and Urban Legends*, Scarecrow Press, Lanham.
- (2015): «Slender Man: A Dissenting View», *Contemporary Legend*, núm. 3 (5), pp. 105-111.
- LAMANA, Gonzalo (2005): «Beyond Exotization and Likeness: Alterity and the Production of Sense in a Colonial Encounter», *Comparative Studies in Society and History*, núm. 47 (1), pp. 4-39. <<https://doi.org/10.1017/s0010417505000022>>
- MURPHY, Bernice M. (2013): *The Rural Gothic in American Popular Culture. Backwoods Horror and Terror in the Wilderness*, Palgrave Macmillan, London. <<https://doi.org/10.1057/9781137353726>>
- OJEDA, Mónica (2018): *Mandíbula*, Candaya, Barcelona.

- ONDRAK, Joe (2018): «Spectres des Monstres: Post-postmodernisms, Hauntology and Creepypasta Narratives as Digital Fiction», *Horror Studies*, núm. 9 (2), pp. 161-178. <https://doi.org/10.1386/host.9.2.161_1>
- PEASE, Franklin G. Y. (1991): *Los últimos incas del Cuzco*. Alianza Editorial, Madrid.
- (1995): *Las crónicas y los Andes*, Pontificia Universidad Católica del Perú-Fondo de Cultura Económica, Lima.
- PECK, Andrew (2015a): «At the Modems of Madness: The Slender Man, Ostension, and the Digital Age», *Contemporary Legend*, núm. 3 (5), pp. 14-37.
- (2015b): «Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age», *Journal of American Folklore*, núm. 128 (509), pp. 333-348. <<https://doi.org/10.5406/jamerfolk.128.509.0333>>
- (2017): «Capturing the Slender Man: Online and Offline Vernacular Practice in the Digital Age», *Cultural Analysis*, núm. 16 (1), pp. 30-38.
- REYNOLDS, Simon (2011): *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, Faber and Faber, Londres.
- SCOVELL, Adam (2017): *Folk Horror. Hours Dreadful and Things Strange*, Auteur, Liverpool.
- SERRANO, Carmen A. (2019): *Gothic Imagination in Latin American Fiction and Film*, University of New Mexico Press, Albuquerque.
- STRAUB, Kris (2009): «Candle Cove», 15 de marzo, disponible en: <http://ichorfalls.chainsawsuit.com/> [consultado el 10/09/2021].
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Editions du Seuil, Paris.
- TOLBERT, Jeffrey A. (2013), «“The sort of story that has you covering your mirrors”: The Case of Slender Man», *Semiotic Review*, núm. 2. <<https://doi.org/10.7330/9781607327813.c001>>
- (2015): «“Dark and Wicked Things”: Slender Man, the Folkloresque, and the Implications of Belief», *Contemporary Legend*, núm. 3 (5), pp. 38-61. <<https://doi.org/10.7330/9781607327813.c004>>
- ZAMBRANO Alvarado, Jessica (2020): «Ojeda, Baudoin y Erlés entre finalistas del Premio Ribera del Duero», *El Telégrafo*, 10 de septiembre, disponible en: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/finalistas-riberadel-duero> [10/09/2021].