

**DAR A MIRAR****NUEVA FICCIÓN EXTRAÑA LATINOAMERICANA: HIBRIDACIONES NARRATIVAS, CINE Y JUEGOS DE ROL****ALEJANDRA BOTTARI<sup>1</sup>****RESUMEN**

Este artículo analiza el surgimiento y consolidación del *new weird*, o "nueva ficción extraña" latinoamericana, particularmente en la literatura y el cine argentino contemporáneo. Traza un mapa y establece su relación con la identidad latinoamericana y su potencial en la educación literaria como una fusión de géneros (terror, ciencia ficción, fantasía y policial), que combina influencias de autores como H. P. Lovecraft, Arthur Machen y Jorge Luis Borges, así como contiene referencias culturales del animé, el cine de terror de los años 80 y los videojuegos en un contexto cultural y geopolítico propio. El *weird* propone nuevas maneras de narrar lo monstruoso, lo tecnológico y lo político. Respecto a la educación literaria, permite nuevas formas de experiencia lúdica basadas en los juegos de rol.

**PALABRAS CLAVE: NEW WEIRD – LITERATURA LATINOAMERICANA – CINE ARGENTINO – JUEGOS DE ROL**

---

<sup>1</sup> Profesora en Lengua y Comunicación oral y escrita (CURZAS), tallerista y capacitadora en temáticas literarias, integrante del Proyecto de Investigación "Figuraciones del horror. Usos y desvíos del policial (123-CURZAS). Mail de contacto: [bottarialejandra@gmail.com](mailto:bottarialejandra@gmail.com)

### **El *New Weird latinoamericano* como actitud narrativa**

El término *weird* se origina en la literatura anglosajona con autores como H.P. Lovecraft y Arthur Machen, refiere a lo extraño, lo ajeno, aquello que irrumpe en la normalidad desde una lógica propia e ininteligible (Lovecraft, citado en Acevedo, p 113). En América Latina, sin embargo, este concepto ha mutado significativamente: no solo se asimila desde la tradición fantástica regional con antecedentes como Jorge Luis Borges, sino que se reconfigura con la cultural regional y las transformaciones digitales.

La emergencia de una "nueva ficción extraña latinoamericana" (Mattio y Canosa, en Acevedo, pp 129) se vincula con una generación de autores y lectores criados entre el realismo mágico, el manga, el cine de terror clase B, y las nuevas formas de circulación digital del conocimiento. El *new weird* regional no surge en oposición a la tradición, sino como un espacio donde conviven saberes ancestrales, narrativas disidentes y tecnología contemporánea porque no es un género cerrado sino una actitud narrativa.

Se estructura en torno a ciertas características fundamentales:

- Hibridación: presenta un cruce entre terror, ciencia ficción, western, policial y elementos míticos o religiosos, cuestión que desestabiliza la clasificación de género tradicional.
- Exploración de saberes no hegemónicos: integra cosmologías indígenas, ritos afrocaribeños, oralidades populares y ficciones especulativas.
- Alteraciones de la corporalidad: combina cuerpos cyborg, cuerpos queer, cuerpos simbióticos o monstruosos que cuestionan los límites de lo humano.
- Regionalismos locales: configura temas entramados en ucronias y cosmologías con deidades caribeñas interactuando con inteligencia artificial (Rita Indiana), o dictaduras tecnológicas pos-apocalípticas (Juan Mattio).
- Relecturas del monstruo: recorre los terrores atávicos hasta los *tecnomonstruos* digitales, como ha propuesto Marcelo Acevedo.

Estas principales características demuestran que la actitud narrativa *weird* tensiona el canon literario como así también la idea de identidad latinoamericana a partir de la relación: sujeto, tecnología, historia y territorio.

## Mutaciones del miedo: de Lovecraft al tecnomonstruo

La evolución del miedo en la literatura y el cine ha acompañado los cambios culturales y tecnológicos. Desde terrores primigenios como el miedo a la oscuridad o a lo desconocido, representado por Lovecraft hasta nuevas formas de horror digital, las representaciones de lo monstruoso han mutado con cada generación. Acevedo sostiene que el *new weird* da lugar a un pasaje que va desde los "monstruos clásicos" hacia los "tecnomonstruos", figuras emergentes en un entorno dominado por la cultura pop y la hiperconectividad digital. Asimismo observa que el auge de internet, las redes sociales y los *creepypastas* democratizó el acceso al terror, dando lugar a narrativas virales que renuevan leyendas urbanas con estéticas digitales, como ocurre con el fenómeno contemporáneo de *Slender Man* o *Backrooms*.

## *Weird* y cine en Argentina, lo familiar hecho extraño

Se evidencia que el cine argentino reciente absorbió el impulso *weird* porque sus producciones cuestionan modos de percibir, identidades, la memoria y lo real. Aunque no puede hablarse aún de un movimiento formal, el cine *new weird argentino* comparte una serie de elementos estructurales como: la hibridez genérica, la experimentación formal, las atmósferas perturbadoras, las narrativas ambiguas y fragmentadas y los imaginarios locales reconfigurados.

Los ejemplos que propone este trabajo son:

- *Moebius* (1996) de Gustavo Mosquera es un clásico de ciencia ficción argentino que genera una atmósfera de misterio y extrañeza con la desaparición de un tren en el subte de Buenos Aires. La búsqueda lleva a los personajes a un viaje que desdibuja verdad e imaginación, trabaja la ficción paranoia (Piglia) y anticipa lo anómalo dentro del sistema cotidiano. Todos estos elementos argumentan la idea de acercar la producción cinematográfica argentina al *weird*.
- *El asombro* (2015) de Paula Hernández es una película que explora el enigma como forma. Una mujer alterna sus percepciones del tiempo a causa de un accidente.

También se observa una “emoción fuera de escuadra” (Negrin) y una disolución de la supuesta realidad personal que conecta la película con las preocupaciones del *new weird*, dando lugar a la idea que la mente humana es la operadora de lo extraño.

- *Historias extraordinarias* (2008) y *La flor* (2018) ambas de Mariano Llinás son obras que experimentan renovaciones respecto al modo de contar la narrativa del propio estatuto del cine. La primera presenta una trama que trabaja la relación verdad e imaginación y la segunda configura una colección de historias independientes que construyen un universo inherentemente *weird* porque cambian géneros narrativos, logrando así un juego de expectativas con las convenciones del lector. Como consecuencia, se crea una experiencia de expectación desconcertante porque rompe con esquemas del modo de hacer cine.
- *Aterrados* (2017) de Demián Rugna es una producción exponente del terror sobrenatural argentino actual. La película construye su propia mitología alrededor de casas embrujadas y presencias fantasmales. La narrativa condensa lo inexplicable que irrumpe con violencia y lógica propia, cuestión que permite el diálogo con el *weird* a partir de las atmósferas perturbadoras que en este caso, exploran lo monstruoso.
- *Los que aman, odian* (2016) de Alejandro Maci es una obra basada en una novela policial de Silvina Ocampo y Bioy Casares. Esta película trabaja el misterio desde lo extraño porque como trasposición retoma el fatalismo como tema. Los giros de la trama, los personajes y la sensación de que los destinos están sellados por fuerzas invisibles evocan la idea que algo más allá de la razón existe, efecto que la conecta con lo inquietante que contiene y se produce desde el *weird*.
- *El Aura* (2005) de Fabián Bielinsky no se podría leer solamente desde la ciencia ficción, sin embargo explora la paranoia, la realidad alternativa y la pérdida de control desde una atmósfera inquietante, por esto resuenan en ella, ecos del *new weird* a causa de las alteraciones sobre la relación entre la verdad y la fantasía. Su protagonista que es un taxidermista epiléptico con memoria fotográfica se sumerge en una espiral de paranoia cuando sus fantasías criminales chocan con la realidad.
- *La niña santa* (2004) y *La Mujer Sin Cabeza* (2008) de Lucrecia Martel son largometrajes que construyen una atmósfera opresiva que explora la incomodidad y

la ansiedad psicológica de sus personajes, características que producen diálogos con la estética *new weird*. La primera establece esta condición a partir de la exploración de la sexualidad y la religión. Mientras que la segunda, centra su argumento en un accidente, hecho que produce una disociación y negación en la trama. El entorno de la protagonista conspira para ocultar el incidente. Estas películas no tienen monstruos explícitos, pero producen tanto horror psicológico producto de la ambigüedad, el silencio y la dislocación de la conciencia que condensan una carga perturbadora en los espectadores que terminan cuestionando lo familiar como un lugar seguro porque irrumpe lo extraño.

- *Ostende* (2011) de Laura Citarella tiene una trama con una atmósfera surrealista y presenta una exploración de la realidad de modo fragmentada. Esta película se vincula al *new weird* porque la protagonista llega a un hotel y se obsesiona con observar a una pareja pero le inventa múltiples escenarios para sus vidas, al respecto de esta ambivalencia La película no ofrece respuestas y deja una sensación de extrañeza en el espectador que surge de la percepción subjetiva de la protagonista y de la disolución de la realidad en su mente.
- *La antena* (2007) de Esteban Sapir construye un mundo distópico con una estética particular que explora especialmente la práctica de manipulación, argumento y tratamiento que podrían vincularse al *new weird*.
- *Los rubios* (2003) de Albertina Carri que aunque es un documental, explora la memoria y la identidad de una manera que se relaciona con la exploración de lo extraño e inquietante del *new weird*.

Estas películas demuestran la diversidad y riqueza del cine argentino que se atreve a explorar los límites, mezclar géneros y generar experiencias que invitan a reflexionar sobre lo inusual y lo inquietante. Estas obras rehúyen a explicaciones lógicas y se sumergen en lo que Mark Fisher (2016) denominó “lo raro y lo espeluznante”: lo que no debería estar ahí, lo que desestabiliza la experiencia cotidiana.

### **Educación literaria: resonancia del *Weird* en los Juegos de Rol**

La corriente de cine *weird*, con su mezcla de géneros, atmósferas inquietantes y exploración de lo anómalo, tiene una resonancia en los juegos de rol. Sus características se ofrecen para crear aventuras únicas que se apartan de lo tradicional y sumergen a los jugadores en diferentes posibilidades a causa de su hibridez genérica.

Así como el cine *weird* fusiona terror, ciencia ficción, fantasía y policial, los juegos de rol pueden hacer lo mismo. Un director de juego (DJ) puede crear una aventura que empieza como una investigación policial, deriva en un horror cósmico y termina con elementos de ciencia ficción distópica. Esto permite una flexibilidad narrativa enorme y mantiene a los jugadores en vilo, sin saber qué esperar.

Otra clave para la inmersión en estas atmósferas perturbadoras es que el *weird* produce incomodidad y desasosiego esto se traduce en describir escenarios que evocan inquietud como por ejemplo un pueblo rural que parece normal pero oculta un secreto aberrante, una Buenos Aires laberíntica donde los mapas no coinciden con la realidad. La incertidumbre sobre lo que es la verdad y lo que es la fantasía, y la sensación de que algo está fundamentalmente "mal", son herramientas poderosas para el DJ.

Las películas *weird* desafían la estructura narrativa lineal tradicional. En los juegos de rol, esto puede significar romper con la típica secuencia de "problema-investigación-solución". Se pueden introducir tramas no lineales, saltos temporales, sueños lúcidos que afectan la realidad o incluso que la realidad misma de los personajes se puede cuestionar para llevar la partida a un terreno más psicológico y existencial.

El cine *weird* argentino se nutre de su cultura. Esto, en los juegos de rol, significa la posibilidad de incorporar leyendas urbanas argentinas, figuras del folklore local (reimaginadas de forma extraña), sitios históricos con secretos ocultos, o incluso la arquitectura porteña convertida en un laberinto mental. Con esta propuesta, crear un *weird* local añade una capa de autenticidad y familiaridad que hace que lo extraño sea aún más perturbador. Temas como la memoria distorsionada, la identidad fragmentada, la violencia inexplicable, la incomunicación o la confrontación con lo sobrenatural/tecnológico son puntos de partida excelentes para tramas de rol porque los personajes pueden ser afectados por una amnesia selectiva, descubrir que sus identidades son una construcción o enfrentarse a horrores que desafían su comprensión y su cordura. Entre las propuestas destacadas se encuentran:

- *Moebius*: juego que imagina una campaña de *La Llamada de Cthulhu* o *Delta Green* donde los investigadores deben desentrañar la desaparición de un tren en el subte, solo para descubrir que las leyes del espacio y el tiempo se están desmoronando, o que una entidad lovecraftiana habita en los túneles ocultos de la ciudad. La paranoia y la duda sobre la realidad serían constantes.
- *El Asombro*: una partida de *Kult: Divinity Lost* o *Don't Rest Your Head* donde los personajes, tras un evento traumático, experimentan la realidad de forma distorsionada, viendo capas ocultas o sintiendo que el tiempo es maleable. Sus propias mentes se convierten en el campo de batalla de lo *weird*.
- *La Flor*: el concepto de esta película inspira una serie de *one-shots* (sesiones únicas) conectadas por un hilo sutil, donde los jugadores interpretan personajes distintos en cada aventura que, sin saberlo, están inmersos en una narrativa mayor que cambia de género constantemente, desde el espionaje hasta el terror gótico, sin una resolución clara hasta el final.
- *Aterrados*: una campaña de *Terror Gótico* o *Dread* (que usa la torre de Jenga para el suspenso) ambientada en un barrio bonaerense, donde las casas están infestadas por entes inexplicables con comportamientos aberrantes que desafían las reglas de lo sobrenatural conocido. El objetivo no es solo sobrevivir, sino entender qué *quieren* o *son* esas criaturas.
- *Los que aman, odian*: una partida de misterio en un entorno aislado, donde el detective (o los personajes) se enfrentan no solo a un crimen, sino a una red de intrigas familiares y secretos ancestrales que parecen guiados por un destino ineludible, con un tono fatalista y extrañas coincidencias que sugieren una influencia cósmica o metafísica.

Estas experiencias no solo permiten tramas innovadoras, sino que integran elementos culturales locales: leyendas urbanas argentinas, arquitectura simbólica, o políticas de la memoria como parte de la ambientación.

### **Conclusiones: estética en expansión**

El *new weird latinoamericano* no es simplemente una importación o adaptación de formas anglosajonas sino que es una mutación que toma lo heredado de Borges por ejemplo, como lo fantástico, la dictadura, lo religioso y lo reconfigura desde lo popular, lo digital y lo monstruoso. Esta narrativa híbrida y transgresora en América Latina representa una respuesta creativa a las tensiones entre tradición y modernidad. A partir de la década de 2010, este movimiento literario ha consolidado una estética particular donde confluyen el horror cósmico, las corporalidades queer-cyborg, las deidades afrocaribeñas y la ciencia ficción política. Su genealogía puede rastrearse en referentes como Jorge Luis Borges y el cine de terror de los años 80, como 'In the Mouth of Madness' (Carpenter, 1994), obra paradigmática del *weird* cinematográfico.

A su vez, en su cruce con el cine y los juegos de rol, el *weird* no solo da lugar a una estética, sino a una forma de pensar el presente y sus posibilidades narrativas. Estos relatos extraños ofrecen un lenguaje que habita lo incierto por la hibridez narrativa, la ambientación perturbadora y las estructuras no lineales cuestiones que potencian la experiencia inmersiva de los jugadores. Títulos como *La llamada de Cthulhu* o *Kult: Divinity Lost* encuentran en el *weird* latinoamericano un acervo estético fértil (Barragán, 2019).

Según Acevedo (2022), editor de la colección *Arqueologías del futuro*, el *Weird latinoamericano* da cuenta de una mutación de los temores colectivos que van desde los monstruos clásicos hacia tecnomonstruos influenciados ambos por la digitalización de la cultura y la globalización de los imaginarios. El cine argentino contemporáneo ofrece ejemplos relevantes de esta estética, destacados como *Aterrados* (Rugna, 2017), *La mujer sin cabeza* (Martel, 2008) y *Moebius* (Mosquera, 1996). Estas obras comparten una hibridez genérica, atmósferas inquietantes y un cuestionamiento de la realidad, alineándose con los postulados del *New weird* (Vázquez, 2020).

**REFERENCIA BIBLIOGRAFICA**

- Acevedo, M. (2022). Mutación de monstruos: del gótico al tecnomonstruo. En J. Mattio & F. Canosa (Eds.), *Arqueologías del futuro*. Indómita Luz.
- Acevedo, M. (2022). *Arqueologías del futuro*. Indómita Luz.
- Barragán, L. C. (2019). *La enfermedad de las sombras*. Editorial Suburbano.
- Carpenter, J. (Director). (1994). *In the mouth of madness* [Película]. New Line Cinema.
- Fisher, M. (2016). *The weird and the eerie* Repeater Books.
- Lovecraft, H. P. (1927). *El horror sobrenatural en la literatura*. En *The Recluse* (pp. 23–72).
- Martel, L. (Directora). (2008). *La mujer sin cabeza* [Película]. El Deseo.
- Mattio, J., & Canosa, F. (Eds.). (2022). *Ficción extraña latinoamericana*. Indómita Luz.
- Mosquera, G. (Director). (1996). *Moebius* [Película]. Universidad del Cine.
- Rugna, D. (Director). (2017). *Aterrados* [Película]. Machaco Films.
- Vázquez, R. (2020). Weird y estética latinoamericana: territorios de lo extraño. *Revista de Narrativas Híbridas*, 15(3), 45–67.