

Claudio CIFUENTES ALDUNATE

(Syddansk Universitet. Dinamarca)

**DEL JUEGO DEL VACÍO AL VACÍO DEL JUEGO.
VIRTUALIDAD LITERARIA Y ÉTICA**

El tema propuesto para este congreso me hizo pensar en las relaciones entre la llamada técnica de la realidad virtual y la literatura actual. ¿En qué medida estos dos fenómenos se inter-penetran o se inter-influencian?, ¿cuál es la consecuencia de esta relación?

Se puede decir que lo virtual es susceptible de traducirse como “posible”. Desde un punto de vista semiótico lo virtual representa el paradigma de lo posible, en la semiótica greimasiana la virtualización se define dentro de los modos de existencia semiótica. “La catégorie virtuel/actuel permet de caractériser le rapport du système au procès, de la langue à la parole (...) il s’agit d’une existence “In absentia”.

De manera tal que se puede traducir lo virtual como “posible” pero permaneciendo, desde un punto de vista ontológico, en el estadio de “mundos posibles”, no como actualizaciones ni como realizaciones sino como una suspensión en un estadio de posibilidad. Allí radicaría su esencia.

Si pensamos en la literatura como fenómeno, es una entidad cuyos universos desde siempre han sido de aconteceres virtuales. Es la manera de asumir la lectura de dichos universos, la que ha cambiado a través de la historia. Sin embargo, intermitentemente, la misma literatura muestra y oculta -a través de la historia- su esencia, es decir el hecho de “ser virtualidad”. Ya en el Quijote de Cervantes tenemos a un sujeto víctima patológica de haber consumido la literatura como universo concreto y no virtual, lo que hace que -inspirado por su lectura- salga a actualizar un discurso que debería haber permanecido en su estadio virtual. Sí, en dicho texto se denuncia el

peligro de la lectura, pero al mismo tiempo no deja de señalar que actualizar lo virtual es una empresa relativamente realizable. Basta para ello que el que decodifica esos mundos virtuales los crea, los asuma y los lleve a la práctica.

La literatura actual, aquella literatura que denominamos “no-inocente”, ha constantemente señalado y advertido al lector de su calidad de virtual. Al revés, la tecnología virtual —en su objetivo de eficacia— desea cada vez más y con mayor efectividad, demostrar que esas ilusiones que construye no son ni más ni menos reales que nuestro entorno cotidiano. Esta suerte de “trompe l’oeil” dinámico, apela a nuestro aparato sensitivo-somático-olfático-táctil-visual. Antenas con las cuales experimentamos y dudamos intelectualmente sobre aquella frontera realidad/ilusión.

¿Dónde comienza este fenómeno? La virtualidad del ver, del sentir, del oler, del tocar relativamente pasivo o estático que nos presenta la tecnología virtual, posee su versión dinámica en la virtualidad del accionar, en la medida en que despierte en el usuario el deseo de actualizar ese mundo de ilusión.

Estrechamente relacionado con esto a través de un trasfondo ético, aparece el recientemente pasado juego de roles, juego que entrega los elementos-roles a los participantes del juego y les propone —a partir de una historia pre -escrita— actualizar una acción “prescrita” y muchas veces “proscrita”.

Lo que acabo de enunciar pretende ser mucho más que un juego de palabras. Pues en el juego de veras se pre -escribe una historia que funciona como prescripción, como “orden” dentro de un discurso ideológico que —en este tipo de relatos-juego siempre aparece bajo la forma del discurso del honor. La acción a actualizar por el poseedor del rol en el mayor de los casos es algo (una acción) que un código ético social proscribire o prohíbe.

El sujeto del rol aparece constreñido por un marco de reglas según las cuales debe actuar, llevando a cabo una serie de “tareas a cumplir”. Las tareas del héroe —extractadas por Vladimir Propp— se comienzan a actualizar en un juego aparentemente inocente, pero que, por el marco de constricción de las reglas, hace desaparecer la frontera entre el jugar y “el hacer” efectivo. Recordemos que en muchos países este juego en cuestión estuvo a punto de ser prohibido, cuando innumerables muertes, en forma de asesinato o de suicidio, aparecían motivadas por este juego de

roles cuya índole debía ser absolutamente virtual. Sin embargo, quienes practicaban dicho juego pasaban de la virtualidad lúdica a un tipo de obsesión patológica actualizante y de allí había sólo un pequeño paso a la realización de una muerte.

De hecho la mayoría de esos juegos se situaban en un sistema axiológico medieval y —virtualizando dichos valores— revitalizaban dicho sistema en los sujetos de juego apelando a una serie de valores de raigambre arcaica como iniciaciones rituales, mundo de sectas, concepto de honor y de venganza. Virtualidades del juego que dejaban de ser virtuales a través, insisto, de una manera deontológica de asumir las reglas y la lectura de esas virtualidades, las que provenían de una serie de modalizaciones que se ordenaban en una secuencia reconstruible como un “querer-ser” pasando por un “deber-hacer” para finalmente merecer ser —o merecer continuar a ser miembro del juego—. Cumpliendo la tarea se evitaba la exclusión.

Tenemos allí una muestra ejemplar de la no-inocencia ética del juego en cuestión. Una capacidad manipulativa que atiende a la confusión de los niveles realidad/virtualidad. Un movimiento que hace que en el universo subjetivo de los sujetos se virtualice lo real y se crea poder realizar lo virtual, como sucede en el juego de los roles.

En la última literatura —como decía anteriormente— son varios los ejemplos que hablan de ese nivel de confusión que viene propiciado por la no diferenciación de los niveles virtuales y reales de los sujetos. Lo interesante es que, en la literatura actual, estos seres no se proponen como ejemplos a imitar o con vidas o destinos “deseables”.

El movimiento que se ve desde un tiempo a esta parte es: construcción de un escenario posible => puesta en evidencia de este escenario como escenario virtual. Esa mostración o evidencia metaficcional, por cierto, no es nada nuevo. Hay antecedentes, ya lo decía, en Cervantes y Unamuno entre muchísimos otros: en una determinada novela un personaje-escritor, cuyo nombre coincide con el del autor real, posee el proyecto de escribir un relato. Cuando terminamos la lectura del relato de primer grado nos percatamos que hemos leído en el relato “A” la historia de un proyecto “A’ ” que es idéntico al relato A. A este modelo han acudido muchos escritores contemporáneos a un punto tal que lo metaficcional se ha vuelto un elemento previsible, próximo a lo trivial.

Se nos repite: nada de lo que ocurre aquí ha efectivamente ocurrido, todo se subsume en lo virtual, todo ha sido un juego.

Hay —en efecto— muchos títulos, en la literatura actual, que se inscriben en esa isotopía de la des-realización de los universos narrados o que hacen referencias a la inconsistencia de dichos universos ya a partir del título, como *Puro humo* del reconocido escritor cubano Guillermo Cabrera Infante, (2001) de cuyo texto se comenta que es de corte inclasificable: juegos de palabras, anécdotas sobre el tabaco y los fumadores. Su título me lleva a la reflexión de si no está ya total y suficientemente dicho que la literatura es —en su materialidad— pura letra, puro lenguaje, virtualidad pura. Sin embargo el lenguaje, en su juego, virtualiza y construye escenarios destinados a ser identificados con referentes pertenecientes al imaginario y realidad colectivos. Espacios reconocibles tales como una plaza de Madrid, una calle de Barcelona, una alameda de Santiago de Chile, sujetos posibles con problemas posibles, con conductas posibles y que se mueven en acciones factibles o tal vez fantásticas pero situables en un determinado verosímil del inventario humano de géneros, siempre como algo conocible o reconocible, fuese parcialmente.

La novela contemporánea virtualiza nuestro acontecer histórico y nuestros espacios cotidianos. Hay una revelación —en el sentido fotográfico del término, donde un proceso produce una transformación de un negativo a un positivo— que se presenta subvertida: de un espacio positivo y reconocible en el que creemos porque lo reconocemos, hemos estado allí, de pronto se nos subraya la gran mentira de dicho reflejo. El espejo literario se desvanece en la misma desconstrucción del mundo presentado, hay una revelación de su esencia ficcional a través de una argucia metapoética, una puesta en abismo de mi espacio real, ahora literalizado, una puesta en abismo de mi propio hacer lectoral, como se lee en *El desorden de tu nombre* de Millás.

“Julio sonrió para sus adentros. Abrió el portal, entró en el ascensor, apretó el botón correspondiente, y entonces tuvo la absoluta seguridad de que cuando llegara al apartamento encontraría sobre su mesa de trabajo una novela manuscrita, completamente terminada, que llevaba por título *El desorden de tu nombre*.”(Millás, 1991:195), donde un autor virtualiza imaginariamente la “novela de su vida”. Su “realidad” se vuelve imaginación literarizada y —como un efecto de espejos repetidos al infinito— pone en abismo mi objeto de lectura y mi ser de lector.

Como ya decía, hay muchos textos que insisten en la esencia y lógica literarias de lo literario. Aparte de que —en el caso preciso de Cervantes— junto con subrayar el carácter ficticio de lo leído, se puede leer una invitación a hacer acceder el espacio de la fantasía y de la condición virtual del mundo ficcional al diario vivir poniendo en práctica una posibilidad —leída— de ser (Cifuentes, 1996).

Son esos los mundos posibles que nos entrega la literatura actual especies de fata morgana de la realidad, fata morgana incluso de un narrador representado que se disuelve ante nuestros ojos mostrándonos su esencia de lenguaje. Sujetos y realidades fundamentalmente anti-heroicos o anti-épicas, posibilidades a la vez evanescentes, en lo físico, y decadentes, en lo moral. Tal vez producto de una influencia de las realidades virtuales, se nos ha insistido en el universo de las posibilidades: en el juego de la posibilidad, en la posibilidad de ser y en el ser-posibilidad, visto en tipologías de historias que el cine ha reiterado en películas como *Lola rennt*, (Tykwer, 1998) donde se nos dan cuatro desarrollos diferentes de una misma intención, o como -en un caso extremo sucede en el film *Matrix*, (Larry y Andy Wachowski, 1999) o *The Game*. (Fincher, 1997). Todas estas películas de la última década.

Producto de ese “ser-posibilidad” —como un sólo sustantivo— es que ha surgido en la novela actual lo que podría llamarse una explosión o inflación de alter egos. Hay allí una tematización de la identidad como problema o como no-problema. Identidad diseminada, tematización de una a-responsabilidad del sujeto desintegrado, por su misma calidad de desintegrado o no-definitivamente constituido, o, lo que es peor, sin la más remota posibilidad de constituirse y muchas veces sin el menor deseo de constituirse. Feliz, impasible o tristemente desintegrado. La desintegración como euforia, disforia o aporía nos lleva a un mismo problema ético: el de un sujeto virtualizado, (medio real, pero sobre todo “imaginable”, vaciado de contenido, es decir vaciado de sí mismo, o —lo que es igual— nos lleva a la ausencia de sujeto y su substitución por una pura virtualidad: su simulacro en desintegración.

Actualmente son innumerables los textos de orden literario o filmico que poseen una composición del mundo y de los personajes como esencias virtuales. Un ejemplo claro lo tenemos en *Volver a casa*, de J. J. Millás. En el esqueleto de este relato

tenemos la historia de Juan Estrade quien posee como proyecto la recuperación de su identidad primaria intercambiada con su hermano gemelo durante un juego de juventud. En dicho intercambio Juan ha perdido a su mujer, Laura, la cadena de oro que lo identificaba como José y la profesión de escritor, que él se había programado para su vida y que hoy ejerce su hermano José, que en realidad es Juan.

Juan viaja desde Barcelona a Madrid para ayudar a Laura en la búsqueda de su hermano desaparecido hace quince días. Se subraya entre los atributos de estos hermanos gemelos su calidad de idénticos. En el medio madrileño —y producto de la confusión de identidades— los amigos de José comienzan a “joseizarlo” y de esta manera comienza también a recuperar su primitiva identidad. Previamente a la desaparición de José los gemelos habían recomenzado su relación epistolar por iniciativa de José para planear un nuevo cambio de identidades donde cada uno volvería a su primitiva identidad, es decir donde José volvería a ser Juan y Juan volvería a ser José y, además éste recuperaría su proyecto de ser escritor con la elaboración de una novela que llevaría por título *Volver a casa..* El proceso de “puesta en abismo” del objeto de lectura y del sujeto lector vuelve a producirse, como veíamos en *El desorden de tu nombre*. En cualquier caso, en *Volver a casa* el proyecto se cumple parcialmente. El retorno a casa no se lee como signo de satisfacción. El haber vivido vidas prestadas durante veinte años hace insoportable el retorno a la identidad primera. Hay un final disfórico.

Otro texto de temática muy próxima es la novela del chileno Pablo Azócar, *El hombre que aparece de espaldas*. Daniel, arquitecto casado con Manuela, quienes viven en Santiago de Chile, recibe la llamada de una mujer desde Madrid que le anuncia la muerte de su hermano Fausto, cuatro años mayor que él. Fausto ha muerto en un accidente automovilístico cayendo en un barranco con el sugestivo nombre de Despeñaperros, en las proximidades de Sevilla.. Daniel viaja a Madrid. Ya en el avión se plantea una situación rocambolesca cuando su compañera de asiento, que insiste en conversarle mientras él lee su correspondencia con Fausto acumulada en 20 años de ausencia, le pide ayuda. Ella ha descubierto a un policía en el mismo avión, ella viene cargada de drogas y desea que Daniel le ayude a bajar la carga a su llegada a Barajas. Daniel elude el compromiso y desde su llegada a Madrid comienza a sentirse perseguido. Se lo confunde con un terrible mafioso irlandés y sobre todo con su hermano Fausto. En Madrid se entera de que, producto del accidente, no hay cadáver

que entregar. Después del incendio del coche de su hermano, todo a quedado reducido a cenizas. Las dos amantes de Fausto: Tania, cantante de ópera y Emmanuelle, periodista francesa, —ambas amigas entre sí— lo reciben y lo informan sobre la vida de Fausto. Una vida llena de vacíos misteriosos a llenar. Fausto viene descrito como la genialidad opuesta a la normal medianía de su hermano Daniel. Sus cartas están pobladas de citas donde Fausto hace del discurso ajeno su propio discurso, se evidencia además su característica de mitómano y fabulador. En la novela se proponen los espacios Santiago/Madrid en relación paradigmática con Daniel/Fausto que encarnan los valores sistema/caos respectivamente: Madrid-Fausto-caos/ Santiago de Chile-Daniel-sistema. Dos seres idénticos en lo físico pero dos espacios y dos vidas, al igual que en *Volver a casa*, Juan -Barcelona/ José - Madrid .

Observamos aquí un síntoma común a estos dos relatos en ese juego especular de identidades. Al perderse la frontera de quién es el imitador y quién es el imitado se produce una disolución de la identidad. La tensión se resuelve en la construcción de una identidad desintegrada a diseminada. El sujeto posee una parte de sí aquí y otra allá. La búsqueda de la unidad resulta imposible cuando resulta también imposible identificar qué es lo propio y qué es del otro.

En el caso de *Volver a casa* la disolución juega metapoéticamente con la identidad del autor al estar dichas identidades intercambiadas y bautizadas con parte del nombre del autor, Juan el uno, José el otro. El apellido del autor: Millás, cercano a Millas y con su connotación de distancia, en la novela se ha convertido en Estrada, apellido que también apunta (por el italiano “strada”, calle, a espacio y distancia. Tenemos allí un proceso de virtualización de algo concreto.

No obstante, la diferencia entre estos dos relatos es que en *Volver a casa* hay un retorno consciente para la recuperación de la identidad primitiva, mientras que en *El hombre que aparece de espaldas*, Daniel va a Madrid y descubre —a través de espejos concretos y figurados— el parecido físico con su hermano muerto. Es por este parecido que traficantes, guerrilleros saharauíes y policía, lo hacen sujeto sustitutivo de su hermano muerto. Daniel

Así como Juan, en *Volver a casa*, no puede recuperar su identidad volviendo a ser José, la personalidad prestada queda como definitiva, Daniel también se transforma en Madrid perdiendo el rasgo diferencial de ser el hermano sistemático frente a Fausto,

el hermano bohemio. El parecido físico con su hermano hace que el medio sátrapa y bohemio de Fausto lo incluya en un comportamiento que no es el suyo imponiéndole otra personalidad, virtualizándolo como otro.

Pero en ese proceso de desmaterialización de una realidad “segura” e identificante, porque es el nicho de la cotidianeidad, se desvanece también el mundo circundante, lo que era deja de ser como era. Así, cuando el personaje Daniel —sintiéndose perdido, y en un intento por reencontrar su eje nuevamente— llama por teléfono desde Madrid a Santiago, a casa, y Manuela evidencia haber sufrido un cambio tal que la propone como fundamentalmente otra, con claros rasgos de desquiciamiento.”Esta Manuela no era Manuela.”(84)

La búsqueda de la identidad como recuperación de algo prestado o temporalmente perdido o robado, en ambas novelas se presenta con comportamientos patémicos obsesionales de envidia del otro, en una clara reescritura del mito bíblico de Caín y Abel. El que es cree ser otro o cree que otro le ha quitado su lugar o parte de su ser. La envidia del hermano favorecido por el talento, por el amor, o por la genialidad hacen que desde la infancia Daniel, en *El hombre que aparece de espaldas* y Juan, en *Volver a casa* hayan odiado a sus hermanos.

"Nunca me importó admitir que yo no tuve ni su genio ni su talento, ¿Su genio dije? ¿Fue Fausto un genio o fue simplemente un sátrapa que se dedicó a jugar y a hacer morisquetas de clown con el único objetivo de seducir a los demás?. Qué importa. ¿Qué importa? ¿No sentí un apercat en la barriga cuando papá anunció solemnemente que había un mago genial en casa y no era yo? ¿No mordía bilis cuando descubría los ojos de arrobo de mamá al mirarlo pintar cuadros dudosos, inventar sinfonías adolescentes en el piano o escribir poemas que más tarde quemaría con furia en rituales que a mí me parecían el mejor y único alarde, la más envidiable puesta en escena del fantasioso polvorín que tenía incrustado dentro? ¿No saboreé una saludable vendetta cuando acabé mi carrera de arquitectura, mientras Fausto no terminaba nada y se hundía en depresiones tremendas.(...)?" (13-14).

Las relaciones —en estas novelas que comentamos— son entre hermanos y tal vez por eso parece estar tan presente el mito de Caín y Abel. Sin embargo, el fenómeno se repite en otras novelas actuales sin que medie una relación fraterna: el tema de la envidia y del sentirse robado de algo que los sujetos piensan que les debiera pertenecer.

El talento ausente de Julio, en *El desorden de tu nombre* (1991) respecto al novel autor: Orlando Azcárate, como también la reflexión del amante sobre el marido ausente ante el cadáver de Mata Téllez en *Mañana en la batalla piensa en mí*, (1994) de Marías, etc. relatos, todos, donde se tematiza la envidia y el sentimiento de desposesión en el reparto de los dones.

La virtualización de un “otro” que ha robado parte de mi propiedad-identidad, llámese parecido físico, talento, mujer, etc. es un rasgo que conecta esta obsesión con el narcisismo. Es tal vez por esta razón que tanto en el relato de Millás como en el de Azócar, en un cierto punto, sospechamos que no existe un hermano. Que esa entidad es sólo una virtualidad. En dicho caso la identidad buscada en el otro es ilusoria o un ardid que sirve para justificar la construcción de la ficción. Esto se hace evidente en pasajes donde Juan, en *Volver a casa*, llama desde el hotel a su hermano y éste se limita tan sólo a escuchar la voz de su hermano, como si no hubiera interlocutor. De manera similar se da la situación en *El hombre que aparece de espaldas*, cuando Daniel se informa de que hay alguien que sabe el motivo de la muerte de su hermano: un tal Demián.

"...podría conocer a ese Demián que era su igual , su sosia, una nueva fotocopia de sí mismo, su alter ego, tan bribón como él, tan descarado y jaranero, sólo que más afeminado, con un ligero toque hermafrodita, con el pelo más corto, duro y claro y con los ojos muertos. Yo pensaba en Demián y me decía que si era el doble de mi hermano también sería copia mía, como el irlandés del carajo".(247)

Es tal vez porque la esencia de aquellos sujetos buscados en ambas novelas: José, en *Volver a Casa*, Fausto, en *El hombre...*, se constituyen de epístolas, de silencios, de ausencias en fin, donde todo se traduce en misterio y mito, en substitutos del sujeto buscado, lo que hace que su constitución sea una virtualidad sospechosa, puesto que sus esencias son texto. Textos dentro del texto inscritos en un sistema de parecidos físicos, onomásticos y accionales que no sólo plantean una duda sobre su estatuto de realidad al interior de la ficción, sino que también resulta un guiño, una indicación para que el lector concluya que todos estos seres narrados, los buscados y los buscadores sean reductibles a un puro ejercicio lúdico de virtualización.

Se transfiere así esa suerte de metafísica intertextual, que dice que todo texto es transformación de un texto anterior, a la problemática del sujeto según la cual todo

sujeto es reiteración parcial de un sujeto anterior. Todo sujeto posee su contra-sujeto, todo texto su contra-texto. Todo lo que es, en el universo de la cultura, es reiteración ampliada, reducida, invertida de algo pre-existente o a existir. Juan y José Estrada , propuestos como virtualizaciones / alter egos del autor Juan José Millás; Fausto, Demián, Daniel versiones de una misma entidad que subsume y reduce a las tres: el acto de ficcionalización en sí. Fausto y Demián integrados por el intertexto de Goethe al ser Demián anagrama de demonio.

Virtualidad, evanescencia y disolución del sujeto y -con el sujeto- también de la ficción. Un leve episodio narrado al pasar en *El hombre que aparece de espaldas* nos presenta a Daniel, en su esfuerzo de reestablecer contacto telefónico con lo que representa su eje, su orden, el sistema: Manuela, la llama y sólo responde el contestador automático. El mensaje que Daniel deja a Manuela es: "Soy yo, nada".(85).

Me detengo en esta frase no sólo yo -como crítico. También el personaje se percata de que acaba de decir algo muy sugerente. Algo que va más allá de lo que retóricamente podríamos llamar una figura de arrepentimiento.

"Dejé un mensaje lacónico: "Soy yo. Nada", me dije que era un buen mensaje. Soy yo. Nada Conteníó humor, ciertamente (y Manuela tenía las llaves para leer ese humor en píldoras), aunque podía también vehicular otras cosas. Había estado certero.(85)

El narcisismo de nuestro personaje después de decir la frase mide y pesa su genialidad. La frase es producto de ese sentimiento de frustración que muchos tienen frente a un respondedor automático y que construye un tipo de frases inéditas hasta antes de que esta tecnología surgiera.

"Soy yo. Nada." Parece un banal e inocente arrepentimiento al resistirse el sujeto a comunicar con un robot y preferir hacerlo con una persona. Sin embargo el mensaje telefónico y su significado, primero apuntan a lo que su ser podría significar para Manuela en un contexto donde la relación de Daniel con Manuela sufre un deterioro. La frase, sin embargo se abre metapoéticamente a una relación con la ontología virtual de los sujetos en tanto seres de ficción. Identidades vaciadas de significación en la connotación de este mensaje de respondedor automático y también en el universo textual. Soy yo, es decir nada.

Precisamente el recorrido narrativo nos ha llevado al punto de partida inicial. Desde Daniel a Daniel, que en la última frase del texto —y luego de haber reducido no pocos personajes a la figura de su hermano Fausto— cumple la última reducción, cuando habiendo perdido a Manuela, y al cerrarse el texto, Daniel se quita su máscara. No ha habido faustos ni demianes. Daniel en su reflexión dice:

"...lamento no haberle dicho un buen día, por ejemplo, que Fausto no existe, que es un invento mío, que yo soy y siempre he sido Fausto, que me he disfrazado de arquitecto, me he instalado en Santiago y todos los domingos compro el mismo diario, las misma empanadas, el mismo vino."
(310)

Resolución final que llena de sentido la famosa frase del respondedor automático: soy yo, nada. Reducción y desaparición del sujeto en una estratagema metapoética donde se lee y se disuelve lo leído, se construye y se desconstruye el relato evidenciándose como pura virtualidad. Reducción a un narcisismo lúdico auto-celebrativo —eufórico tal vez— si lo pensamos con relación al final disfórico de *Volver a casa*. En *El hombre que aparece de espaldas* observamos un claro leit motiv de la narrativa actual, el develamiento de su esencia virtual pensable como un ritual de nihilismo que nos repite: soy yo. Nada.

Las acciones positivas o negativas de estos actores virtuales que disuelven la ficción como una gran (y dulce) mentira y niegan a sí mismos un estatuto ontológico, contiene una no desdeñable consecuencia ética.

Referencias bibliográficas

- AZÓCAR, P. (1997). *El hombre que aparece de espaldas*. Madrid: Alfaguara.
- CABRERA INFANTE, G. (2001). *Puro Humo*. Madrid: Alfaguara.
- CIFUENTES ALDUNATE, C. (1996), «Don Quijote. Una nueva ontología: la del “querer-ser”». *Pjecer* nr.20. Institut for Litteratur, Kultur og Medier. Syddansk Universitet Trykkeriet, Odense.
- FERRATER MORA, J. (1983). *Diccionario de Filosofía de bolsillo*. Madrid: Alianza.
- MILLÁS, J.J. (1988). *El desorden de tu nombre*. Barcelona: Destino.
- ___ (1990a). *La soledad era esto*. Barcelona: Destino.
- ___ (1990b) *Volver a casa*. Barcelona: Destino.

Referencias cinematográficas

- FINCHER, D. (1999). *The Game*. Estados Unidos: Universal.
- TYKWER, T. (1998). *Lola rennt*. Alemania: Stefan Arndt für X-Filme Creative Pool.
Drehbuch.
- WACHOWSKI, L. y A. (1999). *The Matrix*. Estados Unidos: Fox.