



Lenguaje digital: codificar el trauma en lenguaje abstracto¹

Paulette Rosales Fernández

Pontificia Universidad Católica de Chile

prosales@uc.cl

Resumen: En este trabajo pretendo analizar *Nefando*, novela de Mónica Ojeda, y los distintos lenguajes que se conciben para la traducción de una subjetividad que se postula como y desde el exceso en el campo de las corporalidades dentro del circuito del deseo. La complejidad de temas como la violencia, violaciones, pederastia y otros que circundan al tabú, se plantea desde una vereda poco explorada de la *Dark Net*, sobre todo con voces de infancias como protagonistas de experiencias tan extremas. Con esto en consideración se va desarrollando el hilo narrativo que, luego, da pie a la creación del videojuego que da nombre a la novela. Este videojuego constituye el recurso simbólico a través del cual la representación visual refracta las zonas opacas del lenguaje y del ser humano. Una liminalidad hecha corporalidad digital que hace visible esta realidad imposible de articular

Palabras Clave: Literatura latinoamericana | videojuego | infancias | violencia | abyecto

Abstract: With this work I intend to analyze *Nefando*, a novel by Mónica Ojeda, and the different languages that are conceived for the translation of a subjectivity that is postulated as excess in the subject of corporeality within the circuit of desire. The complexity of topics such as violence, rape, pedophilia and others that surrounds taboo, is articulated from a perspective of the *Dark Net*, and through the voices of childhood as protagonists of such extreme experiences. With this in consideration, the narrative thread gives way to the creation of a videogame that

gives its name to the novel and constitutes the symbolic resource through which the visual representation refracts the opaque areas of language. A liminality made digital corporeality that provides visibility to this reality that is impossible to articulate.

Keywords: Latin American literature | videogame | childhood | violence | abject

1. Volverse abstracto

Nefando, novela de la autora ecuatoriana Mónica Ojeda, publicada en el año 2016, es una narración fragmentaria relatada a partir de las voces de los seis personajes principales: Kiki, Iván, El Cuco, y los hermanos Terán y Teresa, Cecilia y Emilio. Esta multiperspectiva ronda un tema en particular: la sexualidad y el deseo de las infancias. Los relatos se intercalan entre experiencias personales respecto a sus acercamientos con el tópico de la sexualidad y la irrupción de una voz anónima que entrevista a estos personajes sobre la creación de un videojuego titulado *Nefando*. Esta construcción narrativa articula modos de explorar el tabú y los medios de representación de aquello que se postula en una zona liminal, como lo es la sexualidad en las infancias. De este modo, el lenguaje se escinde en dos categorías y se asocian a personajes específicos: lenguaje poético y lenguaje digital. Por lenguaje poético propongo el uso de la palabra desde su concepción tradicional, es decir, se hilvanan ideas por medio de un discurso gramaticalmente correcto. Kiki e Iván construyen sus subjetividades por medio de la palabra. Por otro lado, el lenguaje digital se asocia al lenguaje en código y la utilización de algoritmos que formulan nuevos modos de expresión que vincula la imagen en movimiento con el relato escrito. El Cuco, en su calidad de *hacker*, y los hermanos Terán se postulan desde la digitalidad con la creación del videojuego.

Con este trabajo pretendo enfocarme en el lenguaje digital y su incidencia en la construcción sígnica del videojuego como traducción de una subjetividad que se postula como y desde el exceso. Esto en conjunto con la exaltación de la voz y la corporalidad de una infancia escindida y desarticulada.

Para partir de esta base, es fundamental el tratamiento del exceso y lo extremo en esta novela, pues refiere al desplazamiento necesario para narrar sobre temas que superan las normas

tradicionales. Lo extremo, desde la propuesta de David Oubiña (2011) en su libro *El silencio y sus bordes*, señala aquellos espacios que exceden a la norma pero que no por ello traspasan las fronteras de aquello que intenta vislumbrar. Es decir, lo extremo como los bordes más distantes de un centro donde se plantean las formas tradicionales y, en este caso, esos bordes destellan condiciones de exceso e ilegibilidad que designan un espacio de revelación de una autenticidad hostil. El exceso, entonces, remite a asignaciones cualitativas de una narración en que lo extremo opera funcionalmente como la revelación de lo obsceno, lo abominable de aquellas normas sociales. Asimismo, lo abyecto, a partir de la propuesta de Julia Kristeva (2006), opera como base de las representaciones de las corporalidades violentadas, comprende insertar visiones que incomodan, expresiones del deseo que emergen desde voces que usualmente quedan fuera del espectro social y que, por lo tanto, refieren a un espacio tradicionalmente invisibilizado que detalla esta pugna interna del ser con respecto a la problemática entre lo moral y lo ético, y que pone al deseo como catalizador.

La propuesta de la abstracción, o el devenir abstracción por medio de la representación de imágenes y el uso de un código digital, supone la ampliación del lenguaje desde la concepción tradicional. El trasladar los imaginarios a plataformas virtuales, como lo son la *Deep* y la *Dark Net*, implica la creación de una infinitud de posibilidades que, sin embargo, mantiene un vínculo con el lenguaje tradicional pero repensados de forma visual e interactiva. Es decir, se sigue adscribiendo a formatos que sitúan el discurso a un estadio liminal que subvierte y resalta espacios ocultos del lenguaje tradicional transgrediendo mecanismos de traducción de la experiencia. Estas plataformas, por tanto, configuran el planteamiento de un extremo en el que se practica el exceso y formula estados de abyección.

La transgresión es la característica de estas redes, donde entrar ya comprende un set de herramientas en las que interviene la desobediencia y la necesidad de ocultarse de la luz. La *Deep Web* asume el rol de la oscuridad, esto es, velar y a la vez proponerse como un espacio seguro para satisfacer los deseos desviados. Aquí el tabú, lo perverso y abominable adquieren una connotación positiva en tanto que las condiciones de experiencia se vinculan a un discurso del horror, se produce un encuentro entre subjetividades asociadas a lo obscuro y lo réprobo.

2. Lenguaje digital

Por lenguaje digital me refiero a un lenguaje que considera una materialidad distinta a la del lenguaje poético. La digitalidad asume una condición alterna que define parámetros simbólicos ligados a algoritmos que resignifican los modos de representar y expresar subjetividades. Esta resignificación se vale de tecnologías que arrojan al ser humano a comprenderse desde un plano distinto al de la realidad concreta, una radicalización en el ámbito de la representación y expresión que pasa desde un lenguaje poético a uno abstracto dado por códigos algorítmicos enlazados a la inserción de los aparatos tecnológicos. Tal como ha propuesto Berardi (2019) en su texto “Meme y crítica en el imperio de la simulación”, las tecnologías y la digitalidad construyen una realidad alternativa a la concreta, lo que lleva a pensar en este nuevo territorio en el que circulan sentidos otros y nuevas maneras de crear lenguaje. Si es dentro de este simulacro donde se desenvuelven las subjetividades, esta recombinación y recodificación que surge con la tecnología provoca exploraciones en campos abstractos que rompen los límites del sentido vinculado a un lenguaje poético. Lo digital adscribe nuevas reglas, nuevas formas de socializar con el entorno y con uno mismo. Asimismo, en *Fenomenología del fin* Berardi (2019) señala que la transición a la tecnología ha supuesto una mutación en la experimentación sensible, un devenir otro que impulsa una modificación en la

textura de nuestra realidad. El habitar un entorno digital conlleva una especie de disociación que desarticula ciertas sensibilidades ligadas a sensorialidades corporales.

Este cambio de paradigma viene asociado a consecuencias en el ámbito de la construcción simbólica del sujeto desde la noción de autopercepción y aprehensión de la realidad. Esto es, una transformación perpetua que emerge a partir del uso de aparatos y de una exploración constante por encontrar modos de expresión y representación dentro de este nuevo circuito. Preciado (2019) señala que las tecnologías han transformado las relaciones “between power, knowledge, and pleasure, which in turn is determining new forms of subjectivity and defining new forms of subjection and resistance” (2). A partir de esta propuesta se exalta la idea de que, no solo han mutado las relaciones entre ser humano y máquina, sino que el cambio surge desde las desarticulaciones entre los modos de sujeción que implica el uso de esas tecnologías. Considerar a la digitalidad como un vuelco paradigmático vinculado a nociones de una estructura de poder nueva es primordial para entender la necesidad de distinguir entre lenguaje poético y lenguaje digital. No por nada Preciado (2019) especifica que

I have used the term “pharmacopornographic capitalism” to speak of the specific form of the production of the sexual body and of subjectivity within this new power regime dominated by bio, chemical, and Internet communication technologies, where the traditional frontiers between natural and artificial, between inside and outside, between present and absent, between producer and receiver are blurring (2).

Este concepto exalta la condición actual adscrita a las nuevas estructuras de poder dadas por lo digital. Ya con Berardi (2019) y el concepto de simulacro se advierte sobre esta transformación primordial de lo que es la construcción identitaria dentro de un terreno de abstracción. Las redes sociales y la *World Wide Web*, presumen una disolución y dislocación de las subjetividades

desde la corporalidad. Tal como señalaba Berardi (2019), el cuestionamiento por la corporalidad y los modos de representación de esta resalta una de las problemáticas esenciales de la inserción de las tecnologías como instrumentos mediadores entre sujeto y máquina. Braidotti (2013) destaca esta característica de lo posthumano que surge con las tecnologías, nos encontramos globalmente conectados y tecnológicamente mediados en tanto que la comprensión de la realidad está constantemente permeada por los aparatos que nos rodean. Asimismo, Sibilia (2005) responde a esta noción a partir de la idea de superación de lo humano, es decir, la apertura de fisuras a través de las cuales se pueda transgredir las fronteras de lo que construye a la naturaleza humana con la idea de lo postorgánico. La superación de lo orgánico es una idea trascendental al momento de entender esta transformación radical de la que señala Preciado.

Con esto, surgen los cuestionamientos por los conceptos inscritos desde una concepción tradicional. Si el estar atravesado por la tecnología implica la superación y evolución en el campo subjetivo, entonces las nociones tradicionales deben sufrir cambios fundamentales, lo que conlleva a repensar y replantear mecanismos de traducción de las propias subjetividades. Si la tecnología promueve analizar el cambio de conducta del ser humano en el campo simbólico, ¿cómo evoluciona el lenguaje dado que las subjetividades se suspenden dentro de un circuito abstracto de la digitalidad? Aún más importante, ¿de qué manera interactúa el cuerpo dentro de este circuito? El recambio que supone esta transformación de un lenguaje poético, es decir, del uso de la palabra hilada por medio de un discurso lineal, a un lenguaje digital donde el código es un entramado de algoritmos multilineales y multidimensionales en un terreno abstracto, proporciona al ser humano alternativas infinitas a través de las cuales expresarse. Tal como el campo de la *World Wide Web* es infinito, las posibilidades de construir identidades y personalidades alternativas proliferan con el estatus de anonimato.

El lenguaje digital, entonces, se asocia a estas redes virtuales en las que circulan modos alternativos de expresión y representación de las subjetividades que, a su vez, resaltan una desarticulación identitaria amparada por la infinitud de posibilidades que se dan en este espacio abstracto.

3. Sumergirse en la *Dark Web*: especificaciones

El lenguaje digital no solo implica la traslación de sentido desde un plano concreto a uno abstracto, sino que en este caso se extrema el espacio en el que se construye la narración del videojuego en la novela. Para entender esto, es necesario destacar la importancia de una interzona que se encuentra dentro de las redes sociales y que permite acceder a códigos algorítmicos que abren las puertas a espacios donde se produce el tabú propiamente tal: la *Deep Web*. Según Kavallieros et al. (2021), existen dos categorías básicas de la *World Wide Web*: una categoría estructurada y una categoría no estructurada. Estas categorías componen las capas de accesibilidad que se presentan al navegar o sumergirse en la web.

La primera, la categoría estructurada, refiere a la porción de la web conocida como ‘de la superficie’: “readily available to the general public and searchable with standard web search engines. This part is accessible through regular search engines and is where social media platforms reside also” (Kavallieros 2021, 4). Esta área se encuentra bajo normas y reglas instauradas por gobiernos para limitar accesos a materiales que se salgan de lo estipulado. Por otro lado, se encuentra la segunda categoría, que al ser no estructurada no cabe dentro de las normas establecidas, por tanto, no se encuentra fácilmente por buscadores preestablecidos. Si los sitios bajo la primera categoría son utilizados por buscadores que llevan a páginas de dominios indexados, lo que sucede con la *Deep Web* es lo opuesto, los buscadores deben ser accedidos bajo el uso de códigos encriptados por medio de buscadores especiales. “It is not possible to get

to the Dark Web using a regular web browser. A special browser is needed, specifically designed for the task such as Tor or similar browser technology” (Kavallieros 2021, 5). Con esto, se destaca el hecho de que para poder acceder a los contenidos de este terreno de la web se debe tener conocimientos previos de uso de los códigos específicos para encriptar y desencriptar data.

Según las estadísticas que presenta Kavallieros et al. (2021), la porción de data reflejada en la web de superficie, también conocida como *Visible Web*, configura tan solo el 4% del contenido accesible por los buscadores predeterminados. Sin embargo, la data de la *Deep Web*, también llamada *Invisible Web*, mantiene el tráfico del 96% de la data total. Además, hace una distinción importante sobre dos conceptos que suelen ser intercambiables, pero que guardan diferencias en cuanto al manejo de tecnologías especiales y uso de data: *Deep Web* y *Dark Web*. La gran diferencia radica en que “the Dark Web is part of the Deep Web, but it has one major difference. It is not possible to get to the Dark Web using a regular web browser” (5). En la *Deep Web*, si bien existe contenido restringido, no se trata de data encriptada, sino que aquí se encuentran diferentes tipos de dinámicas de restricciones como sitios privados, páginas con acceso limitado. La *Dark Net*, también conocida como *Dark Web*, es accesible solo utilizando buscadores especiales como The Onion Router (Tor) o The Invisible Internet Project (I2P).

Los métodos de conexión a los navegadores a través de estos softwares especializados varían en complejidad, pero lo que mantienen en común es el anonimato de la dirección IP (*Internet Protocol Address*), que vincula al usuario con un computador o aparato en específico, y pone en evidencia los datos utilizados para entrar a las páginas. Tal como sucede con la *World Wide Web*, las categorías en sí mismas se construyen a partir de capas de accesibilidad y la *Dark Web* compone de capas cada vez más difíciles de desencriptar para esconder su contenido.

Sobre esto, hago la salvedad del uso intercambiable de los conceptos de *Deep Web* y *Dark Net* en el desarrollo del análisis, puesto que en la novela así sucede, pero es fundamental tener en cuenta que existen diferencias en cuanto al contenido, la accesibilidad y el uso de tecnologías especializadas en uno u otro caso.

4. Ser hacker en la *Deep Web*

Navegar en el espacio inmersivo que es la virtualidad confiere ciertos poderes a una persona como El Cuco, un *hacker* que conoce los trucos para crear realidades abstractas y pasar desde la superficie hasta los espacios escondidos de la red. Desde el lenguaje El Cuco revela el fundamento del poder detrás del lenguaje digital, y es que “[e]l internet que conocemos está lleno de lugares, lenguajes, territorios, y es, en sí mismo, un mundo alterno (...) tiene las mismas fallas funcionales que el mundo físico o, si prefieres, real. Todos los problemas sociales de nuestro mundo existen en la red” (*Nefando* 70). Esta idea de que la red es un reflejo virtual del mundo “real” asume la condición de que las leyes siguen funcionando de la misma forma en ambos espacios, sin embargo, “en el ciber mundo todos nos atrevemos, al menos una vez, a ser criminales o moralmente incorrectos, pero incluso cuando lo hacemos sentimos vergüenza, como si fuéramos incapaces de pensar fuera del formato de origen” (70).

La particularidad del anonimato y el carácter encriptado de la data al entrar a este espacio, supone una libertad completamente distinta en relación con la web de la superficie, a la vez que exalta la condición de marginalidad en la que se sitúan los *hackers*, quienes se valen del anonimato para operar en circuitos cerrados: “[t]he underground nature of this activity also makes it a marginalized behavior and community at odds with that of the larger law-abiding society” (Holt 2019, 8). Esta noción de *underground* guarda relación directa con los territorios en los que suelen interactuar los *hackers*, quienes se vinculan a un terreno de lo abstracto que suele

estar velado para la persona promedio. Descriptar algoritmos supone adentrarse a la raíz de lo que configura a las redes virtuales.

5. Los hermanos Terán

Irene, Emilio y Cecilia son los tres hermanos que se postulan como los catalizadores de la narrativa general de esta novela. El carácter fragmentado de sus experiencias se asocia a un discurso que se propone fracturado desde su origen. Pezzè (2020) propone una idea que parece ser certera respecto a la unidad que conforman los hermanos Terán al momento de ubicarse como un núcleo narrativo que funciona como un engranaje de experiencias configuradas a partir de tiempos específicos:

En el testimonio de Irene, la mayor, el tiempo es pasado y cuenta la infancia terrible que tuvieron que soportar; en el de Emilio, el tiempo es el presente y empieza desde la vida en común y la complicidad que los une, mientras el de María Cecilia (que se titula “Exhibición de mis ruinas”) es un texto inconexo, sin aparente sentido y no necesariamente literario sino meramente simbólico (ejemplo máximo de la búsqueda del lenguaje en el horror) (51).

Entender a los hermanos de manera que se complete la panorámica de la experiencia compartida a partir de una cronología que detalla la desarticulación del lenguaje, refiere a esa misma indagación por encontrar formatos en los cuales traducir esa transgresión. Si Irene es el pasado, la articuladora de la infancia; Emilio el presente donde desprende la idea de que su cuerpo es el repositorio de todas las violencias a corporalidades dañadas; Cecilia es quien experimenta más desde la inmaterialidad del lenguaje y la pone a prueba. Los hermanos se proponen como una

gradación de sentido, van desde lo concreto a lo abstracto y juegan con los espacios que existen entremedio.

Si el extremo del cual habla Oubiña (2011) incita a iluminar zonas opacas de lo decible, los Terán lo hacen por medio de la normalización de conversaciones incómodas de lo que sucede, pero se invisibiliza socialmente. Al traer a la superficie las dinámicas que se dan en terrenos ocultos como la *Deep Web*, se produce un cambio radical donde el tabú y lo perverso toma protagonismo. El desocultar los sentidos de las palabras asociadas a deseos desviados comprende hacer funcionar la dinámica que ya planteaba Bataille (1957): “Solo una experiencia desde dentro nos presenta su aspecto global, el aspecto en que la prohibición está finalmente justificada ... debemos dejar de tomarlo como una cosa, como un objeto exterior a nosotros. Debemos tomarlo en consideración como el movimiento del ser en nosotros mismos” (26). El deseo, el erotismo, debe ser considerado como una parte intrínseca del ser, sumergirse en el plano del deseo para así poder descubrir lo prohibido sin una condición demarcada por agentes externos. El nombre del videojuego no es casual en el sentido de que es un viaje a las entrañas de una habitación donde habita, literalmente, un cuerpo. Es la demostración material de esa prohibición de la que habla Bataille, esa corporalidad de *la dormida* compone el relato encarnado de los deseos desviados, pero que entran en vigor en el terreno de la *Deep Web*. Después de todo la transgresión es la norma en este espacio virtual.

No solo *la dormida*, protagonista del videojuego, inscribe la representación de los deseos, sino que, en el transcurso del juego, en la interacción de los elementos en la pantalla se vislumbra la irrupción de componentes que develan el verdadero rostro que se cuela entre las imágenes virtuales, haciendo eco de las palabras de El Cuco, en tanto que “expresarían manifiestamente su desacuerdo con la censura institucional y con la equivocada idea de que la

pornografía no era un medio de conocimiento ni un instrumento para la subversión del imaginario heteronormativo" (*Nefando* 44). Dentro de la dinámica que se crea en el videojuego, aparecen a modo de asaltos algunos videos donde se constatan violaciones y violencias de distintos tipos, desde zoofilia hasta incesto y es aquí donde se reconfiguran los papeles de la familia Terán. Los hermanos utilizan sus propias violaciones como parte de la estructura narrativa fragmentaria del juego, aspecto que fractura el sistema de funcionalidad de la agresión. Esta resignificación del trauma al hacer uso del dolor propio asume el rol de desobediencia ante las expectativas sociales de tales experiencias.

6. La incidencia de la máquina

Existe una serie de movimientos específicos que hacen funcionar los mecanismos algorítmicos, y que operan a través del uso de cursores, teclas, controles. Esta relación entre jugador y máquina ya reconfigura modos de interacción a partir de la relación intrínseca que existe en la codificación de los mensajes, el jugador y el código del juego interactúan de tal forma que se crea una comunicación algorítmica. Como señala Galloway (2007), “[e]l jugador, u operador, es un agente individual que se comunica con el software y hardware de la máquina enviando mensajes codificados a través de dispositivos de entrada y recibiendo mensajes codificados a través de los dispositivos de salida” (2). Las acciones son guiadas por comandos específicos que desencadenan una serie de pasos posibles a seguir para avanzar en el juego. Usualmente la asunción de lo que es un videojuego viene ligada a una jugabilidad que configura un sentido que exalta la condición de “juego”, es decir, la entretención, pero Galloway (2007) resuelve distanciarse de esa conceptualización adscribiendo al videojuego dentro de una lógica que hace funcionar dos actores básicos: el operador y la máquina. El operador es el jugador, pero al utilizar este concepto, presume una relación entre ser humano y máquina que se inscriben en

un imaginario propio de los medios electrónicos. Este distanciamiento con la noción de “juego” como una mera forma de entretenimiento, puesto que los juegos en realidad “son fundamentalmente sistemas de software cibernéticos que involucran a actores orgánicos e inorgánicos” (Galloway 2007, 4) en los cuales opera un lenguaje en código que no solo cambia la textura de la realidad, sino que es un lenguaje principalmente maquinal.

7. *Nefando*. Viaje a las entrañas de una habitación

El tabú asociado al videojuego se desprende del mismo nombre. Desde su raíz remite a lo prohibido, lo infame, lo perverso. Según Pezzè (2020), “[e]l videojuego es el centro de la novela, solo porque este constituye el ‘secreto’ de la obra” (49), sin embargo, el protagonismo del videojuego en la matriz del relato presupone leer entre líneas lo que el mismo nombre representa. Según su etimología, “nefando” proviene del latín, cuya forma contiene un matiz de obligación, es decir, refiere a aquello que nunca debe ser dicho explícitamente “por su carácter horroroso o malo” (Etimologías de Chile s/p). El guiño que quisieron hacer los hermanos Terán con el nombre del videojuego cuyo contenido se asocia tan íntimamente a sus vivencias infantiles revela la intención de anteponer al tabú en su narrativa. Este vínculo directo entre el videojuego y las experiencias extremas de los hermanos revisten al formato virtual de una suerte de testimonio anónimo y universal que compone un relato identificable a la vez que obvia. Con esto me refiero a las palabras de Emilio: “Veo lo único: un montón de cuerpo que son el mío” (*Nefando* 127). En el cuerpo de *la dormida* se repliegan todos los cuerpos violentados de infancias frente a cámaras, de videos esparcidos por las redes para la satisfacción de los victimarios y quienes sientan la curiosidad suficiente para hacer clic en “reproducir”.

Sin embargo, existe una diferencia radical entre este videojuego y un videojuego común, pues “Nefando” no cuenta con una narrativa específica que demarque etapas, ni lógicas de ganar

o perder, sino que se trata de un juego de simulación sin una narrativa predesignada (Cremin 2016). Es decir, un videojuego sin una lógica establecida y donde el jugador está a cargo de construir una narrativa propia asociada a lo que ve en el juego. Sin reglas que limiten el actuar, ni etapas que superar, opera el libre albedrío en el uso de la gráfica y los movimientos permitidos por el algoritmo. De este modo, sucedería lo que Young (2016) indica: “what unfolds within the game reflects what the gamer finds desirable” (99), que se relaciona con la idea de que “[t]he multiplicities created by software developers are only realized as videogames when the player adds their forces” (Cremin 2016, 3). Se entiende que la interpretación que hacen los jugadores sobre la narrativa del videojuego incide en el desarrollo de la trama y hace circular sentidos alternativos de lo que se comprende sobre el mismo concepto de videojuego.

Cuando el jugador hace funcionar el circuito del videojuego, se agregan capas de densidad a lo que podría entenderse convencionalmente por este concepto. Al ampliar la noción se devela el hecho de que “[s]in la participación activa de los jugadores y las máquinas, los videojuegos solo existen como código informático estático. Los videojuegos cobran vida cuando la máquina se enciende y el software se ejecuta; existen cuando se juegan” (Galloway 2007, 2). La aparente no-narrativa creada para este juego comprende la inserción de videos reales de abuso sexual infantil, con lo que se traslada la corporalidad desde su concepción material a un espacio abstracto y virtual, lo que replica el abuso ahora democratizado, abriendo un abanico de posibilidades para que el jugador actúe. Es decir, se hace patente el hecho de que “los juegos también tienen sus propias gramáticas de acción que emergen a través de la jugabilidad. Estas gramáticas son parte del código” (Galloway 2007, 2), reiterando la importancia que existe en la creación de un código específico que remite directamente a la narrativa del videojuego, cuya finalidad recae en que todo jugador se convierte en espectador, en testigo y victimario.

Si se toman en consideración las ideas propuestas por Young (2016) sobre el dilema del jugador frente a actos de pornografía y violencia dentro de los videojuegos, queda claro que la representación gráfica de pornografía infantil se postularía como un acto virtual de pedofilia. Young señala que existen ciertos criterios intrínsecos que han sido normalizados dentro del imaginario de los videojuegos, pues al tratarse de una realidad alternativa que sale de los límites de la cotidianidad, las acciones y consecuencias que se producen dentro del videojuego no forman parte de las leyes tradicionales. Con esto no solo se cuestiona las repercusiones de las acciones y decisiones tomadas dentro del videojuego, sino cómo esa libertad puede permear los límites de las normas de un terreno a otro. Es decir, si las corporalidades utilizadas para actos de violencia son de carácter abstracto, entonces esa violencia se justifica al hacer la salvedad de que ningún cuerpo real está siendo afectado. Pero existen relaciones simbólicas dentro del hecho, la violencia abstracta puede ser trasladada al plano concreto fuera de las redes. Entonces ¿qué pasa en ese caso? La dificultad recae en el hecho de la hibridación entre una gráfica con aspecto de videojuego cuya finalidad pareciera ser una excusa para hacer circular los videos de sus propias violaciones, y por lo tanto se suspende la distinción entre lo que es moralmente incorrecto, puesto que la distinción entre virtualidad y realidad se desarticula completamente.

En esta resignificación del concepto de videojuego entran a competir definiciones de por sí complejas en tanto que los sustentos teóricos ya presentan sus propias variantes al momento de definir qué es un videojuego. Para los hermanos Terán el videojuego es un medio a través del cual expresar sus experiencias sin tener que utilizar un lenguaje tradicional que traicionara los sentidos basales de sus relatos; las imágenes contienen una infinitud de sentidos que atribuyen una continuidad dependiendo de la persona que las mire, por lo que su misión no es seguir los pasos para crear un juego interactivo, sino un escenario en el cual expresar sus experiencias. Si

se toma en cuenta lo que señala El Cuco sobre el lenguaje en código, cobra sentido pensar en este lenguaje digital como una opción que se deshace de concepciones convencionales. Pensar fuera de los límites supone revelar mecanismos de resistencia y rebeldía ante normas y leyes, además de poner en evidencia que el lenguaje poético permanece en un terreno donde se develan muchos espacios vacíos que necesitan de nuevas formas de expresar: “Siempre hay algo de lo que no sabemos hablar, algo que no sabemos cómo expresar sin decir lo que no queríamos decir” (*Nefando* 70), y los hermanos Terán se caracterizan por explorar en métodos de expresar sin limitarse ante un solo lenguaje.

La evanescencia de lo que limita al ser se enfrenta a la posibilidad de encontrarse en un espacio donde esas fronteras no operan de la misma manera que en el mundo real. Si en este ciber mundo se permite explorar los límites y situarlos en la representación de un videojuego, el jugador contempla las posibilidades que no conocía de su propio ser y permite sacar desde el fondo de su subjetividad la potencialidad de ser perverso. Una potencialidad del ser humano frente a corporalidades ajenas cuando se piensa que no habrá consecuencia de los actos revela al tabú, como señala Kristeva, “[l]o abyecto es perverso ya que no abandona ni asume una interdicción, una regla o una ley, sino que la desvía, la descamina, la corrompe. Y se sirve de todo ello para denegarlos” (2006, 25), los límites se deshacen y nos encontramos en presencia de desahogos, especulaciones, expulsiones. Sucede entonces ese destierro en el que incurre el lenguaje, el cual al momento de ser representado visualmente adquiere textura de exceso (Oubiña 2011).

Se hace complejo definir *Nefando* como un videojuego, sobre todo cuando se piensa en las clasificaciones mínimas con las que se le confiere este nombre a una representación visual. La interactividad es uno de los conceptos clave al momento de pensar en este formato.

Jayemanne (2017) cuestiona la interactividad a partir de las nociones de performatividad en el terreno de los videojuegos. Si se contemplan los distintos métodos en que un videojuego puede diseñarse, las diversas capas de interactividad dependerán de aspectos fundacionales de su creación. Entonces ¿cómo se analiza la performatividad si no se llega a un consenso sobre la definición de interactividad? Si la performance, como señala Jayemanne, es lo principal, la interactividad deviene de esta propuesta. En *Nefando* la performatividad no depende tanto del jugador como de la representación visual en sí, pues se trata de una “representación de la mierda que nos rodea todos los días, un simple poner en escena lo que está ahí donde es imposible clavar los ojos: nuestras propias nuca” (*Nefando* 89). La representación de los espacios opacos de la sociedad, aquello que se esconde a simple vista es lo que cimenta las bases de este videojuego. Es una refracción en la que el juego reviste al formato de expresión como si se tratara de un videojuego, pero que no es más que un terreno de catarsis personal. Planteado de esta manera, podría entonces funcionar, de cierto modo, como un videojuego, sobre todo si se toma en cuenta que Cremin (2016) propone la mirada desde un aspecto afectivo: qué provoca un videojuego en su jugador. Si retomamos la idea de que el videojuego es un aparato conceptual, entonces, *Nefando* funciona en el terreno de la performance e interactividad que ya señalaba Jayemanne, en tanto que el jugador abre procesos creativos infinitos a partir de la representación visual que postula la dormida en su habitación.

Esta idea se refuerza aún más cuando Cremin señala que las multiplicidades “created by software developers are only realised as videogames when the player adds their forces. The developer creates the program but it is only in play that the creation is realised or rather liberated from its sterile image, screen shots and cut scenes” (3). Con esto en mente, es fácil poner en práctica las asociaciones que devienen de la comunidad de *gamers* cuyos testimonios propician

sentidos diversos a partir de las imágenes en movimiento de *Nefando*. El papel de los jugadores es primordial al hablar de un videojuego, puesto que son ellos quienes “liberate the aesthetic from the representational image, and in this respect the player is integral to the art form” (3). No se trata solo de enfrentar a los jugadores a sus propios deseos íntimos asociados a lo abominable de las formas de este videojuego, sino de hacerlos tomar decisiones de cómo proseguir dentro de una trama que encara aspectos liminales del ser.

8. Interactividad y narrativa del videojuego

La idea planteada por Cremin (2016) sobre la relación recíproca entre videojuego y jugador para la liberación de sentido creativo/narrativo calza perfectamente con el argumento de *Nefando*, pues este videojuego solo lo conocemos una vez que se presentan los testimonios de la comunidad de *gamers* de la *Deep Web*. Son ellos los que confieren el aspecto narrativo a las imágenes, es solo a través de sus testimonios que podemos saber que la premisa del videojuego se trata de una mujer que está dormida en una habitación de la cual pareciera no haber salida. Las experiencias varían de jugador en jugador, lo que hace pensar que el concepto de interactividad circula en tanto que los jugadores experimentan cambios en las imágenes que mueven el relato a un nuevo terreno, pero se trata de una interactividad más bien experimental en la que los jugadores intentan develar los mecanismos que hacen funcionar los comandos básicos del videojuego. Como se trata de un videojuego no tradicional, los comandos no forman parte de la base de su narrativa, por lo que es un juego que se explora a tientas dejando que los instintos guíen los pasos del jugador. Esto se explicita con uno de los primeros testimonios, en el cual se patenta la idea de que este es un juego de “odisea única y privada” (*Nefando* 144) en el cual se devela que “puede ser entendido como un libro de múltiples lecturas y cada jugador, o [llene el espacio con el adjetivo que mejor defina su participación], hizo la suya propia” (144). De este

modo se expone la idea original que ya se antelaba con lo que Emilio relataba: todos los cuerpos son uno, como todo relato emana de una única fuente.

El cuerpo de *la dormida* revela los instintos de cada jugador a modo de catalizador que los guía a tomar comando de las decisiones a proseguir. Si la base del juego es que no existe una linealidad en los modos de operar dentro del circuito, las posibilidades de acción se amplían. Finalmente, esta pareciera ser la meta del videojuego, pues como señala El Cuco, lo que aquí se representa es “la mierda que nos rodea todos los días (...) Supongo que todos nos sentimos atraídos hacia lo que nos provoca repulsión y queremos espantarnos aunque no nos guste admitir que el espanto es placentero. Así somos, sí: criaturas complejas” (89). Desde la complejidad de la libre elección frente a qué hacer con la dormida en esta habitación oscura llena de pistas que no siempre llevan a develar el propósito del videojuego, los jugadores resuelven desatar sus deseos más íntimos. Las crónicas de los jugadores enuncian el tabú en el cual se origina el videojuego, esta refracción de la plataforma en la cual se cuelga el videojuego emula el contexto de perversidad en el cual se plantea esta representación, y los jugadores hacen uso de esa característica. Sumergirse en este espacio en el que lo prohibido se desarticula, responde a actuar de forma distorsionada a si jugaran un videojuego convencional con metas claras. Las reacciones hostiles que se generan al estar inmersos en un ciber mundo donde se reformulan las normas, comprende la ausencia de pudor frente a las respuestas instintivas de los jugadores.

Este estado inmersivo de la *Deep Web* simula la oscuridad de las cosas que existen en la superficie de las redes que operan dentro de las normas establecidas. La *Dark Web* revela lo que se esconde en la oscuridad, hace uso de los vacíos legales y los espacios sin sentido para construir un terreno alternativo donde sucede todo lo prohibido. Esto mismo ocurre con el videojuego, donde la oscuridad resignifica lo que es posible ver y comprender; es en la oscuridad

que se destapan los verdaderos sentidos de la narrativa del videojuego: “se me ocurrió darle clic a las formas oscuras de las cosas y la computadora se encendió” (*Nefando* 146), señala un jugador, lo que repara en el hecho de que este videojuego tiene el propósito de sacar a la luz aquello que ha sido históricamente negado e invisibilizado. “¿Qué es lo que no estoy viendo? ¿Qué se me oculta en el hueco de lo cotidiano, allí frente a mis ojos?” (146), se pregunta otro jugador. En estas condiciones comienza a moverse la narrativa de *Nefando*, desde los aparentes vacíos se desprende una trama que revela violencias y abusos, no solo de los videos caseros de los hermanos Terán y su papá, sino de la violencia que emana de los mismos jugadores con el cuerpo de la dormida. Este traslado del imaginario moral a un terreno donde se modifican sustancialmente las condiciones de trato con la violencia asume un rol que Thi Nguyen (2018) señala como la modificación del *real-world-system*. Al transitar de un mundo real a uno virtual se suspenden ciertas nociones morales que asocian las restricciones morales y éticas de la violencia a una posibilidad de acción que asigna nuevos sentidos. Los jugadores, por tanto, tienen la opción de elegir si aceptan este sistema de resignificación.

Cada crónica, cada relato de los jugadores revela un metarrelato escondido entre las gráficas del videojuego. Las decisiones de los jugadores impulsan consecuencias narrativas que propician la alusión a una pieza del *puzzle*: “Volví a golpear a la dormida, porque era lo único que yo podía hacer (...) seguí golpeándola hasta que una de sus piernas cayó a un lado y en su pantorrilla se pudo leer ‘Carmilla’. Usé ese nombre para iniciar la sesión de la computadora” (*Nefando* 148). Una vez que se revela una pieza, ya no sirve que otro jugador siga los pasos ya establecidos, la idea es seguir develando los objetos y señales que se esconden en la habitación. Dentro de la trama del videojuego se establecen guiños a la infancia de los hermanos Terán y de los videos que circularon sin su consentimiento en la *Dark Net*. También se muestran videos que

representan las violencias sistemáticas colgadas en este espacio sin normas, videos que se anclan en lo abominable, el uso de las corporalidades no solo humanas sino animales en la búsqueda del propio placer, viene a quebrar la narrativa de la dormida que pareciera ser solo el repositorio de los deseos de los jugadores. La dormida en la habitación es la fisura: “Apagué la luz y el agujero en la pared se volvió luminoso, como si detrás hubiera un sol. Inmediatamente después apareció, en el centro de la pantalla, el video de un perro atado al que una mujer destripaba vivo cuando lo pisaba con su tacón de aguja” (148). Cada fisura por donde se cuele la luz resignifica el escenario representado y pareciera simular la luz roja de una cámara al grabar un video, como les sucedía a los hermanos Terán. Una violencia compartida por corporalidades indefensas, las infancias y los animales.

Si la idea central de la novela comprende la resignificación del lenguaje, tomar al videojuego como base desarticuladora de sentido promueve repercutir en los distintos formatos donde los códigos operan. Cuestionar el carácter lúdico de un videojuego no significa descartar su intencionalidad de *ser* un videojuego. La interacción se origina al someter al jugador a clicar objetos que hagan funcionar los engranajes ficcionales de la narrativa del juego, sin embargo, como se señala en los testimonios, esta interacción no es más que una apuesta que no impacta realmente al movimiento de los eventos. Por lo tanto, la narrativa sería una de carácter no-interactiva en el sentido de que los jugadores no inciden realmente en la toma de decisiones que activan nuevas rutas.

La narrativa del videojuego comienza con el urso del recurso de las homologaciones simbólicas de estar a merced de los adultos que los violentan y el hecho de no tener voz para defenderse. Con cada eslogan: “MI INFANCIA: ESTE PERRO” (148, mayúsculas en el original), y “ESTE ANIMAL: MI VOZ” (*Nefando 150*, mayúsculas en el original), se estipulan

nociones básicas de lo que intentan decir los hermanos Terán con la creación de este videojuego, y son reveladas por las decisiones de los jugadores: “Ayer me di cuenta de que la dormida cambió después de los golpes. Sus pechos se volvieron pequeños y sus caderas menos prominentes (...) El cuerpo de *la dormida* empezó a infantilizarse con la paliza. Lo que quedó sobre la cama fue el cuerpo amoratado de una niña” (150-51). Es a través de esta reversión de un cuerpo adulto a uno de una infancia que se comprende el subtexto detrás de las violencias. Las huellas que se originan en una corporalidad comienzan en un estadio prematuro que deja al cuerpo signado a una violencia sistematizada.

Las referencias simbólicas implican la expansión sígnica que se ancla a la violencia. Esta es la meta del videojuego, mostrar las posibilidades del ser humano enfrentado a sus propios deseos. Esa era la apuesta de los hermanos Terán al crear *Nefando*, y *El Cuco* ya lo había señalado:

Los hermanos decían, con mucha razón, que hay dos formas de encarar nuestra humanidad: cavando al cielo o cavando la tierra (...), y esto es lo que aprendí con los Terán, siempre es mejor cavar la tierra. No es el camino fácil. Es doloroso, sí, pero todo conocimiento es una astilla encarnada e imposible de extirpar. Mirando hacia arriba, escalando nubes, alejándote más y más de ti y de lo que eres, también se puede conocer, pero no a ti mismo, sino a tu pintura (...) somos conocibles, aunque se trate de un saber inestable y quebrado, podemos explorarnos como si fuésemos una caverna (121-22).

¿Qué mejor forma de encarar nuestra humanidad sino desde la propia corporalidad encarnada en la figura de *la dormida* que adquiere sentidos y formas diversas codificadas por el algoritmo según cada jugador o jugadora? Se configuran modos exploratorios de pensar el propio cuerpo y

los modos de tratar con él desde el uso y abuso de un cuerpo ajeno, uno que se sitúa en el espacio virtual que, además, promueve la desarticulación de normas sociales establecidas. Sucede entonces lo que Carretero (2016) señalaba sobre la novela y es que, en la búsqueda por repensar el lugar del cuerpo y las formas de expresión de este, “[l]a re-semantización del cuerpo aparece (...) a partir del trauma y el conflicto con la experiencia corporal, y se vincula directamente con la expresión verbal, con el lenguaje, y con la poesía, hacien[do] que todo el texto quede impregnado de metáforas cuyo objetivo es una indagación sobre la manera de contar el horror desde la belleza” (2). El dejar las decisiones básicas en manos de los jugadores incide en los modos en que se presentan los videos y se revelan imágenes de las violencias corporales en distintos cuerpos para llegar a un punto cúlmine que es la revelación de los deseos más íntimos de los jugadores.

9. Conclusiones

Al crear el semblante de un videojuego por medio de un relato escrito se exalta esta idea de que el vocabulario no alcanza y establece el nexo entre los personajes cuyos lenguajes varían, pero terminan buscando una misma salida: *“Había que pornografiar la vida para decir lo que el insistente recubrimiento-cuna-de-todas-las-culturas no se atrevía a pronunciar (...) El problema es que nadie sabe decir lo que no se ha dicho antes (...) Los límites del lenguaje son nuestros abismos”* (Nefando 94). Esta constante amenaza de agotamiento de posibilidades de interpretaciones y lecturas de la realidad remite a la necesidad de encontrar modos de expandir a otros códigos y formatos que mantengan la puerta abierta a lecturas y experiencias alternativas. Por lo mismo, tensionar las definiciones asociadas a los conceptos base con los que se construye el discurso alternativo implica la exploración y ampliación de los límites del vocabulario, sobre

todo considerando la inserción de herramientas que desarticulan a las palabras en su sentido tradicional.

Esta novela no solo postula sodomizar la escritura, sino la posición de enunciación de las voces protagonistas al relatar aquello que queda velado del discurso hegemónico. La puesta en evidencia de las violaciones y la exaltación del deseo dentro de los relatos promueve mirar de frente las hipocresías sociales desde experiencias disímiles.

Nota

1. Este trabajo es un resultado del proyecto FONDECYT regular 1200172 “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”, cuyo investigador responsable es Wolfgang Bongers.

Referencias

- Agamben, Giorgio. *Profanaciones*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2005.
- . *Infancia e historia. Ensayo sobre la destrucción de la experiencia*. 1978.
- Bataille, Georges. *El erotismo*. 1957.
- Berardi, Franco. *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación colectiva*. Buenos Aires, Caja Negra, 2017.
- . "Meme y crítica en el imperio de la simulación" en Speranza, G. (ed.), *Futuro presente*, Buenos Aires, Siglo XXI Editores Argentina, 167-72, 2019.
- Braidotti, Rossi. *Lo Posthumano*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2015.
- Carretero, Andrea. "Las fronteras difusas del horror y la belleza: notas sobre *Nefando* (2016), de Mónica Ojeda". Universidad Complutense de Madrid: II Seminario de Novela Hispanoamericana del Boom a la Posmodernidad, 2020.
- Cramer, Florian. "Digital Code and Literary Text". *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 20, 2001, 1-8.
- Cremin, Colin. *Exploring videogames with Deleuze and Guattari. Towards an affective theory of form*. Nueva York, Routledge, 2016.
- Galloway, Alexander R. "Acción del juego, cuatro momentos". *Artnodes*, 7, 2007.
- Holt, Thomas. "Computer Hacking and the Hacker Subculture". En: Holt T., Bossler A. (eds) *The Palgrave Handbook of International Cybercrime and Cyberdeviance*. Palgrave Macmillan, Cham. DOI: doi-org.pucdechile.idm.oclc.org/10.1007/978-3-319-90307-1_31-1. 2019.
- Jayemanne, Darshana. *Performativity in art, literature and videogames*. Reino Unido, The Palgrave Macmillan, 2017.

- Kavallieros, Dimitrios et al. "Understanding the Dark Web" en Akhgar, Babak. *Dark Web Investigation*. Suiza, Springer, 2021.
- Kristeva, Julia. "Poderes de la perversión. Ensayos sobre Louis Ferdinand Céline". México, Siglo XXI Editores, 2006.
- Nguyen, Thi. "Games and the Moral Transformation of Violence" en Robson, Jon & Grant Travinor (eds.) *The aesthetics of videogames*. New York, Routledge, 2018.
- Ojeda, Mónica. *Nefando*. Barcelona, Candaya, 2016.
- . "Sodomizar la literatura". *El País*,
〈https://elpais.com/cultura/2018/06/28/babelia/1530201263_968588.html?fbclid=IwAR3CXgYCe4DGmFSRMinofFRvvAwwuhjy8oDVUrbD6ps6WKh7e82De6wU7fY〉
- Oubiña, David. *El silencio y sus bordes. Modos de lo extremo en la literatura y el cine*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2011.
- Pezzè, Andrea. "El sistema literario de Mónica Ojeda". *Orillas*, 9, 2020, 45-63.
- Preciado, Paul B. "Dissident Interfaces: Shu Lea Cheang's 3x3x6 and the Digital Avant-Garde". Disponible en 〈https://3x3x6.com/pdfs/paul_b_preciado.pdf〉. 2019.
- Sibilia, Paula. *El hombre postgorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Young, Garry. *Resolving the gamer's dilemma*. United Kingdom, Palgrave Studies in Cyberpsychology, 2016.