



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE**  
**FACULTAD DE LETRAS**  
**DEPARTAMENTO DE LITERATURA**

**“Sodomizar la literatura entre lo poético y lo digital: representaciones del exceso en  
*Nefando* de Mónica Ojeda”<sup>1</sup>**

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN LITERATURA**

**Paulette Rosales Fernández**  
**Profesor guía: Wolfgang Bongers**

**Santiago, Chile**  
**(2022)**

---

<sup>1</sup> Esta tesis es un resultado del proyecto FONDECYT regular 1200172 “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”, investigador responsable: Wolfgang Bongers.

## **Agradecimientos**

Quisiera comenzar agradeciendo a quien fue la persona que me empujó a tomar la decisión de postular a este Magíster. Sin él, lo más probable es que no estaría escribiendo esto. Héctor Rojas se transformó en mi mentor luego de haber terminado la Licenciatura en pregrado, y quien por alguna razón me tomó bajo su tutela y me insta constantemente a ir más allá de lo que creo puede ser posible dadas mis capacidades. Siempre ve más de lo que yo puedo, cree más en mí, y eso me ha ayudado de sobremanera. Le había prometido una mención honrosa en esta tesis, estoy cumpliendo con mi palabra.

No menos importante, el apoyo de mi familia, mis amigas y compañeros del Magíster, ha sido primordial para mantener la mente sana incluso en los momentos más arduos. Cursar todo un Magíster de forma virtual no es fácil, pero gracias a todos ellos, he podido sortear las crisis. Agradezco a cada uno de ustedes, y por supuesto, a quien me apoya aun cuando no entiende bien qué es lo que hago: mi mamá.

Y por supuesto, debo agradecer a quien hizo posible que esta tesis pudiese existir: mi profesor guía Wolfgang Bongers. Gracias por invitarme a formar parte de este proyecto, por creer en mi escritura, en mis decisiones y en mis intereses. Gracias por creer en mí desde un comienzo y por siempre ser tan atento.

## Índice

Introducción .....	5
Hipótesis, objetivos y otras consideraciones .....	5
Configuración de intereses .....	8
Capítulo 1. Excesos de sentido en la escritura poética .....	23
1. Kiki: deseo y violencia como eje en la metaficción de su <i>Pornonovela Hype</i> .....	24
1.1. Sentirse tripartita .....	30
1.2. Diego y Eduardo .....	33
1.3. Nella: fantasía y fantasmagoría .....	38
1.4. El bosque .....	41
2. Iván y la mitología .....	43
2.1 Disforia corporal.....	47
2.2 Perverso y polimorfo .....	48
2.3 Saberse escindido: Quetzalcóatl y Tezcatlipoca .....	51
2.4 Ficcionalizar la infancia .....	54
2.5 Volverse animalidad .....	56
3. Acercamientos: Sodomizar el lenguaje poético .....	58
Capítulo 2. Lenguaje digital. Rellenar de espectros los espacios vacíos .....	61
1. Sumergirse en la <i>Dark Web</i> : especificaciones .....	64
1.1. Transgredir las normas, volverse abstracto .....	66

1.2. El Cuco: cavar a la tierra, llegar al origen.....	68
1.3. Corporalidad digital.....	70
1.4. Ser hacker en la <i>Deep Web</i> : El Cuco .....	72
1.5. Ser hacker en la <i>Deep Web</i> : el padre .....	75
2. Los hermanos Terán: primeras devastaciones .....	77
2.1. Representar la abstracción: dibujar el lenguaje .....	81
2.2. De víctimas a victimarios: transgredir el trauma .....	86
2.3. Nefando. Viaje a las entrañas de una habitación.....	90
2.4. Segundas intenciones: juego de sentidos .....	97
2.5. El foro de gamers: interactividad y narrativa en el videojuego .....	98
2.6. Lenguaje digital: suspender la moral .....	106
3. Convergencias y acercamientos: lenguaje poético y lenguaje digital.....	110
Conclusiones y proyecciones .....	115
Referencias bibliográficas .....	119

## **Introducción**

*Nefando* es una novela de la autora ecuatoriana Mónica Ojeda publicada en el año 2016 por la editorial Candaya. Esta autora transita entre la poesía y la prosa como modos de expresión, representación y exploración de temáticas centrales que buscan incomodar al lector a la vez que intenta interpelarlo para develar los temas que se esconden a plena vista. Desde una posición que cuestiona a la sociedad por la forma en que se inscriben las corporalidades dentro de la tradición, Mónica Ojeda ofrece una panorámica de distintas expresiones de lo tabú, antepone lo abyecto de modo que la palabra escrita se sale de los cánones y se presentan desde su lado más oscuro. *Nefando*, rescata temas centrales que desprenden de la consideración del propio lenguaje como propiciador de exploraciones que repiensen los límites de lo permitido, moral y éticamente, en el campo de las corporalidades dentro del circuito del deseo. La misma autora señala que “la esencia de la literatura [es] la de sacudir estructuras añejas, lo necesaria que era para romper moldes, para hacer cosas con palabras” (“Sodomizar la escritura” s/p).

## **Hipótesis, objetivos y otras consideraciones**

Hipótesis:

Con este trabajo pretendo analizar los distintos lenguajes que se conciben para la traducción de una subjetividad que se postula como y desde el exceso. *Nefando* se propone como una novela que retrata la violencia, el trauma y el dolor en donde el cuerpo se sostiene en estas herramientas resignificadas, como lo es el lenguaje poético y el lenguaje digital, adscribiendo la escritura a un extremo que resuelve sodomizar la escritura de modo que deleve sentidos alternativos.

### Objetivos generales:

- Identificar los distintos lenguajes que se utilizan como métodos de representación del trauma de la corporalidad escindida
- Distinguir los formatos que las corporalidades escindidas articulan para expresar sus deseos

### Objetivos específicos:

- Analizar cómo se articula la experiencia del deseo corporal en los lenguajes presentados en la novela desde el lenguaje poético y el lenguaje digital
- Identificar qué cabida tienen las corporalidades fracturadas por la violencia y el trauma dentro del lenguaje normalizado, cuáles son las formas de autorreconocimiento
- Analizar de qué manera se problematiza el lenguaje y se resuelven los vacíos de representación del deseo por medio de las mismas palabras que se cuestionan
- Abordar la problematización de los límites morales y éticos en la novela, atribuidos a las exploraciones sexuales de las infancias en contraposición al abuso de las relaciones de poder entre adultos-niños normalizadas en la sociedad

Para esto, sostengo mi análisis en autores teóricos fundamentales que guardan relación con conceptos básicos: la literatura extrema (Oubiña), que postulo como el concepto fundamental desde el cual surgen las relaciones simbólicas y sónicas alternativas que presenta la escritura de Ojeda. Agamben (1978) y la relación que propone entre lenguaje e infancia, en tanto que los protagonistas de los relatos son experiencias de infancia; Bataille (1957) y Kristeva (2006) en tanto que desarrollan los conceptos de erotismo y tabú, los cuales se ligan directamente a las infancias, y a la noción de exceso desarrollado por Oubiña (2011). Estos son los conceptos básicos

desarrollados principalmente en el primer capítulo, pero que trascienden de cierto modo a todo el trabajo.

Al hacer la distinción entre lenguaje poético y lenguaje digital, adscribo conceptos distintos en el capítulo dos. El simulacro de Berardi (2019) sirve para explicar la transición desde un lenguaje poético a uno digital, en tanto que se configura una realidad alternativa a partir del uso de las tecnologías, a la vez que explicita una transformación en la experiencia sensible (Berardi 2017). Kavallieros et al (2021) desarrolla la configuración de lo que se entiende por *Dark Net* y la incidencia de los *hackers*; tanto la plataforma virtual, como la figura del *hacker* (Holt 2019) comprenden particularidades de la virtualidad, y develan mecanismos simbólicos del tabú y el exceso. Cremin (2016), Jayemanne (2017), Young (2016) y Galloway (2007) son los autores principales al momento de analizar el videojuego que se postula en esta novela. Los aspectos de jugabilidad, interactividad, narrativa, e incidencia de los jugadores en el funcionamiento de los mecanismos que operan, son algunos de los rasgos que rescato a partir de sus propuestas.

Asimismo, como mis intereses recaen en la exploración de formas de representación de las subjetividades suspendidas, hago el vínculo entre la poesía de Alejandra Pizarnik y la escritura de Mónica Ojeda con entradas de algunos de sus poemas a modo de condensación de lo que voy a desarrollar en el primer capítulo y sus subcapítulos. En la búsqueda imposible de traducir el dolor, el guiño entre la poesía de Pizarnik y la prosa de Ojeda perpetúa ese terreno y evidencia el vacío. Pizarnik resalta en su escritura poética que no existe una forma concreta de traducir la subjetividad y que incluso en el dolor puede haber belleza, nexos que cumplen con relevar la escritura exploratoria en distintos formatos, como lo hace Ojeda con esta novela. La belleza puede hablar de horrores, de fracturas y fisuras. Las posibilidades son infinitas y no existen las palabras correctas.

## **Configuración de intereses**

Algunos de los cuestionamientos que surgen a partir de la novela guardan relación con “el interés de una reflexión acerca de las posibilidades de nombrar y narrar experiencias corporales extremas, cuando de una infancia vulnerada se trata” (Ortega 43). La presencia marcada de las infancias y el despliegue de (im)posibilidades por relatar a través de un vocabulario inarticulable es la base de los análisis de esta novela; las dinámicas familiares y los orígenes de los traumas propician la indagación por los modos de articular el discurso. Pues “[a] través de ‘Nefando’, Ojeda abre una mirilla, un pequeño hueco, por el que se filtra uno de los problemas sociales menos abordados de la literatura local: la pedofilia” (Flores s/p, 2017), sumergiendo al lector en lo más hondo de la condición humana logra relatar el dolor, hacer del grito un discurso y hacer dialogar el placer con la agonía (Silvelo), son algunas de las bases fundamentales desde las cuales se sirve esta novela.

Existe, de hecho, una característica fundamental dentro del tratamiento del exceso en esta narración que, si tomamos como fundamento la noción de literatura extrema de Oubiña, refiere al resguardo que significa dar paso a narrar sobre temas que superan las normas tradicionales. Lo extremo, entendiéndose desde la definición o, más bien, la propuesta de Oubiña, 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 en 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, como base de los argumentos, refiere a asignaciones cualitativas de una narración en que lo extremo opera funcionalmente como la revelación de lo obscuro, lo abominable de aquellas normas sociales. No salen de las fronteras, sino que apelan a ellas y a sus vacíos legales, sus hipocresías. Beatriz Sarlo resume esto en breves palabras señalando que lo extremo supone marcar el territorio en que la obra

se abre hacia afuera, “hacia afuera de sí mism[a] con un movimiento que recorre la extensión de su propio territorio, sin pasar a otro, deteniéndose en sus puntos más lejanos” (21), pues qué es la exploración del tabú sino la explotación de la fascinación por territorios velados.

Sucede, de esta manera, que *Nefando* cumple con ciertos rasgos característicos de la literatura extrema ya que, al componer relatos por medio de distintos recursos, la narración releva formatos diferentes por personaje, lo que implica una experimentación de la palabra como base de un discurso que se deforma en su camino. Encontrar los modos de expresar la experiencia cuando esta es extrema supone sacudirse la retórica convencional, especular por medio de la desarticulación para así crear una lengua propia. En efecto, esta novela desde la noción de literatura extrema explora “las dimensiones de un tiempo que se resiste a la narración, pone en cuestión el deslizamiento de lo sucesivo y dilata el instante, como si el antes y el después se volvieran simultáneos en un plano espacial” (Oubiña 23). La construcción de la novela parte desde la concepción de una fragmentariedad que alude a un discurso quebrado, lleno de fisuras, en donde los vacíos de sentido signan la imposibilidad, esa ilegibilidad característica de esta rama de literatura que se sitúa en lo extremo.

Por esto mismo, uno de los problemas centrales en los que se enfoca esta tesis considera el uso del lenguaje como mecanismo de traducción de la experiencia extrema. El lenguaje del exceso que propicia modos alternativos de componer una corporalidad muchas veces escindida y que, sin embargo, se adscribe a personajes determinados que utilizan las palabras y sus cuerpos de forma distinta para enfrentar y refractar sus subjetividades. El lenguaje funciona como mecanismo de traducción de la experiencia extrema en que la violencia permea cada letra, y zurce huellas que han sido dejadas desde la infancia. Por medio del lenguaje es por donde comienza la exploración de medios para comunicar y abrirse paso en los recodos más opacos de las vivencias de un deseo

que se inscribe en un cuerpo demasiado joven e inexperimentado como para poder decir lo que realmente quiere expresar. Recurrir a la metaficción sugiere un método de plantear alternativas de sentido, signar el cuerpo y sus deseos primitivos desde una vereda en que las normas aún no son parte intrínseca del diario vivir. Acudir a la voz de la infancia imprime un valor en que las fronteras aún son porosas y los límites aún pueden ser atravesados.

Desde estas expresiones se hilan seis historias que comparten la transgresión como vocabulario; el lenguaje, la corporalidad, el código virtual demuestran espacios en que las normas decaen y conforman una cara pocas veces revelada de una sociedad hipócrita. Los deseos desviados de personajes infantiles, tema que poco se toca en la cotidianidad, la violencia ejercida por una estructura de poder que soporta a un sistema adultocentrista. Las apariencias poco tienen que hacer en la trama, lo que interesa es aquello que se mantiene escondido y que sale a relucir con los deseos más íntimos, más instintivos que llevan al lenguaje y al cuerpo a un extremo tal que se convierten en exceso. Por lo mismo, sodomizar el lenguaje, deconstruir las estructuras, repensar la gramática, y ver cómo el cuerpo se sostiene en estas herramientas resignificadas, va a ser el epicentro de los cuestionamientos planteados en esta novela.

Cada personaje encarna una represión, una violencia, un vacío. Cada uno comprende complejidades que devienen en un intento de concreción del exceso inscrito en sus cuerpos. Quizás serviría pensar esto a partir de las historias que articulan a cada personaje. Y por lo mismo, analizar las especificidades de cada uno por separado remite a pensar en ellos de acuerdo con características determinadas que destapan otra cara de lo que se vive en sociedad y se pasa por alto. Por un lado, se encuentran los personajes que hacen uso del lenguaje poético para traducir su experiencia, y por otro se encuentran los cuatro personajes restantes quienes resuelven describir la experiencia desde la abstracción de la imagen en movimiento de un videojuego.

Ojeda, entonces, construye una narración donde la multi-perspectiva respecto a un mismo tema permite llenar los vacíos lingüísticos que se revelan en cada experiencia. Se componen modos de resistencia ante el abuso a través de las experimentaciones con el lenguaje, como un intento de darle forma al sentir, de traducir la subjetividad a un código que abarque la experiencia completa. Sin embargo, la corporalidad como repositorio de deseos se entiende como exceso (lo abyecto, lo profano), que se ancla en un lenguaje que no sabe traducir los límites de lo moral en relación a la exploración del placer. Se produce lo que Ortega (2018) señala, la novela se propone como una “explícita indagación en torno a un lenguaje capaz de dar forma y nombre a experiencias corporales extremas: experiencias que, anudadas a la crueldad y la violencia, suelen quedar agazapadas en el silencio, el balbuceo, el grito” (44). El silencio, el balbuceo, el grito, son los aspectos que se busca analizar en este trabajo. Finalmente se trata de desenredar los juegos narratológicos que revelan espacios oscuros de un lenguaje que no puede ser articulado de forma convencional.

Hablar desde la desarticulación del lenguaje en tanto convenciones establecidas que se presentan como fronteras para representar temas controversiales haciendo uso de un vocabulario tradicional para llevarlo a una narrativa liminal. Navegar entre códigos supone una entrada de configuración de subjetividades que se salen de la norma y acceden a una sensibilidad representacional que juega con el tabú y lo abyecto. O más bien, se postulan desde el horizonte de lo abyecto en tanto que no existe un lenguaje concreto que plantee las corporalidades desde la noción del deseo sexual; no existe un vocabulario con el cual retratar la pulsión que emerge desde cuerpos infantiles, o de aquellos que se enmarcan en espacios entendidos como perversos.

Es por esto que se hace hincapié en la importancia de las infancias en la novela, desde ese momento en que se intenta retratar la imposibilidad de traducción del sentir. Y es que esto tiene una base

lingüística de carácter complejo, que Agamben (1978) define como la “teoría de la infancia”, en donde señala que “el hombre tiene una infancia (o sea que, para hablar, necesita ser expropiado de la infancia para constituirse como sujeto en el lenguaje) que rompe el “mundo cerrado” del signo y transforma la lengua pura en discurso humano, lo semiótico en semántico” (185). Se entiende, entonces, que existe una barrera intrínseca entre la construcción de un discurso que emerge de los estados primitivos, desde espacios en los que la norma aún no ha circunscrito a las corporalidades y, por tanto, no puede ser expresado concretamente en un lenguaje específico. Si las palabras faltan y los sentidos no alcanzan, se hace necesario encontrar otras formas de plantear esas voces que siguen en el estado de infancia, es decir, en ese “mundo cerrado” que indica Agamben.

Cómo representar ese mundo si “en cuanto es ya hablante, el hombre no puede entrar en la lengua como sistema de signos sin transformarla radicalmente, sin constituir la en discurso” (185). Agamben reitera esta imposibilidad que existe entre una etapa y otra desde el ámbito del lenguaje. Si en la adultez ya se tienen estructuras determinadas con las que asir la experiencia, es un modo de aprehensión de la realidad que dista de lo que se puede percibir en el estado previo al discurso. Ojeda se hace cargo de este tema, de algún modo y quizás no tan conscientemente, retrata lenguajes que ponen en cuestión el sistema establecido; desde distintas perspectivas y con diversos recursos, hacen del lenguaje un instrumento maleable. Problematiza la noción del cuerpo deseante por medio del uso del lenguaje, deseo que emana en la infancia y se relata en la adultez, cuando las palabras ya están más asentadas y las estructuras hacen más sentido.

Lo abyecto, 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. La definición de abyecto que hace Julia Kristeva en “Poderes de la perversión”,

donde escribe que “[h]ay en la abyección una de esas violentas y oscuras rebeliones del ser contra aquello que lo amenaza y que le parece venir de un afuera o de un adentro exorbitante, arrojado al lado de lo posible y de lo tolerable, de lo pensable. Allí está, muy cerca, pero inasimilable” (8), lo que detalla esta pugna interna del ser con respecto a la problemática entre lo moral y lo ético que se desprende de la novela, y que pone al deseo como catalizador. La abyección dialoga con otro aspecto que propone George Bataille: la prohibición, señala que “[l]a prohibición elimina la violencia, y nuestros movimientos de violencia (y entre ellos los que responden al impulso sexual) destruyen en nosotros el tranquilo ordenamiento sin el cual es inconcebible la conciencia humana” (*El erotismo* 27). En esta relación dialógica del deseo desviado se suspende la noción de prohibición, pues es precisamente el lugar liminal en donde ocurren las experiencias relatadas en la novela. Si la prohibición surge como la frontera para el ordenamiento social humano, el deseo desviado y los cuerpos abyectos quiebran esa estructura y la rearticulan para resignificar el espacio en el cual se sumergen.

Resulta interesante pensar en esta definición preliminar de lo abyecto que hace Kristeva, puesto que la misma autora se pregunta sobre el rol del lenguaje cuando se trata de representar el deseo más allá de las convenciones morales: “¿Y qué es una literatura extrema sino la que trabaja con el instinto indomesticado de la palabra? Las poéticas que bucean en lo pornográfico —la barbarie del deseo— y no en lo erótico —la civilización del deseo— pertenecen a ese tipo de arte: no le hacen el amor a la escritura, sino que la sodomizan, es decir, desacralizan la palabra y la profanan para extraer de ella sentidos verdaderos” (“Sodomizar la escritura” s/p). Se vislumbra una panorámica respecto a las decisiones literarias que hace Ojeda para retratar a estas corporalidades escindidas por un deseo que va más allá de las convenciones. Es decir, sucede lo que señalaba con el concepto de prohibición (Bataille): si se levantan estas fronteras de actuación, sucede finalmente que

“podríamos dirigir la luz de esa conciencia sobre esas mismas prohibiciones sin las cuales no existiría” (27). Pues, Ojeda en su exploración escribe desde un espacio en que cuestiona, problematiza y moldea las palabras de modo que se pone en evidencia la necesidad de profanar el lenguaje y representar más allá de los límites

En esta exaltación de las voces infantiles que no tienen un lenguaje propio con el que expresar sus experiencias, se remite a utilizar distintas herramientas que permitan expresar hasta cierto punto lo que quedó en el silencio. Así, desde una posición adulta, cuando el lenguaje ya está desarrollado y las normas inculcadas, los personajes rescatan las vivencias y las plasman en narrativas con lenguaje poético (Kiki), con el uso de mitología (Iván), lenguaje en código de videojuego (Cuco y los hermanos Terán) e incluso con dibujos que dejan entrever los silencios que se proponen llenos de sentido (Cecilia). Buscan plantear desde distintos lenguajes, distintos códigos, las perspectivas que retratan el deseo desviado anclado a infancias llenas de experiencias traumáticas, y en vez de dejarlas desvanecerse en el tiempo, las escriben desde y con sus propios cuerpos.

Ojeda transforma la mirada con la que se perciben las descripciones de episodios que rozan en lo grotesco, resalta los vacíos morales en los que se sitúan las experiencias extremas, y pone en evidencia la violencia con que se trata a las corporalidades dentro de la sociedad. Embellece los acontecimientos de seis personajes que han caído en el juego hipócrita del silencio, de una sociedad que permite que existan plataformas donde circulan videos de abusos contra aquellos sujetos que, desde una perspectiva social, debieran ser siempre protegidos (*Deep web*). Las infancias, entonces, son las voces que resuenan dentro de la narración, trascienden los espacios y el tiempo. Los personajes desde su adultez delatan las prácticas normalizadas que se esconden a plena vista de los abusos y la violencia ejercida contra ellos. Y es precisamente por esto que el concepto de lo abyecto resulta imprescindible en este análisis. “Protesta muda del síntoma, violencia estrepitosa

de una convulsión inscripta por cierto en un sistema simbólico, pero en el cual, sin poder ni querer integrarse para responder, eso reacciona, eso abreacciona, eso abyecta” (Kristeva 10).

Entendiendo que la literatura tiene la labor de sodomizar la palabra cuando se trata de elaborar un vocabulario desacralizado con el que expresar el deseo, un deseo más allá de lo erótico y que se plantea desde un estado primitivo que no se limita por convenciones sociales. El deseo en su estado puro no es aprehendido por las palabras. Las experiencias primitivas quedan adscritas a un discurso que constriñe significados y sentidos a una lengua cuyos valores están atados a normas que dejan fuera concepciones esenciales.

Sin embargo, se cuestiona el lenguaje con el cual articular la experiencia del deseo, se asienta la dislocación de un vocabulario que no logra evocar realmente los deseos que se salen de los límites. Una exploración del lenguaje del exceso, que resalta la labor de sodomizar la escritura en la que se ancla la autora, y que “significa transgredir dentro de la palabra a la palabra, no como un mero acto de rebelión, sino como un estudio de las zonas más opacas de lo humano” (“Sodomizar la escritura” s/p). En este acto de indagación dentro del mismo sistema lingüístico con el cual se expresa la experiencia, el cuerpo va a ser el repositorio infalible con el que se cuenta para representar la transgresión. El cuerpo y el lenguaje en un juego de expresión de la subjetividad que mantiene una relación íntima; el cuerpo que siente, el lenguaje que traduce.

Agamben (1978) destaca que “si el niño no es expuesto a actos de habla en el período comprendido entre los dos y los doce años, su posibilidad de adquirir el lenguaje está definitivamente comprometida” (187). En la novela, los personajes se nutren de sus propios deseos que emergen desde su interior y su imposibilidad de expresarlos completamente se debe a que cada uno de ellos, en mayor o menor medida, sufrió una violencia que los mantuvo aislados lingüísticamente. Si se considera que los hermanos Terán crecieron con un padre abusivo y una madre indiferente, la

exposición al lenguaje estaba vinculada a un código de violencia, física y psicológica; con Kiki se refleja el aprendizaje por medio del castigo por confinamiento, encerrar su imaginación en un baúl que le impidiera pensar más allá de las normas morales; el Cuco, un hacker que creció en el ambiente de la delincuencia y aprendiendo un lenguaje de códigos que le permitió entender la realidad desde la simulación del código binario; e Iván, cuya corporalidad se le presenta como la evidencia de una escisión materializada en su sexo. Cuando estas infancias son expuestas a un lenguaje que se propone como una barrera entre sus sensibilidades y sus posibilidades de expresión, el discurso se suspende en fragmentos sin sentido.

Agamben (2005), en *Profanaciones*, da pie a una posible respuesta a por qué resulta tan difícil poner en palabras el deseo, lo que guarda relación con un sentido de pudor íntimo. El mismo autor propone algunas preguntas al respecto, asociando este cuestionamiento al concepto de la confesión. Si la confesión se sitúa como el espacio desde el cual surge el deseo, ¿cómo confesarse a sí mismo este deseo? Y si el deseo es imaginado por medio de imágenes, ¿cómo volcarlo al lenguaje? Termina señalando “que ese deseo inconfesado somos nosotros mismos, para siempre prisioneros en la cripta” (68). Y si se comprende esta relación entre la falta de un lenguaje propio, además de la imposibilidad de la confesión imaginaria del deseo, esta exploración sigue su curso para retratar la experiencia. ¿Acaso no es este el fin de la novela? Siguiendo esta línea, Bataille sugiere un aspecto bastante decidor respecto al erotismo, propone que cuando “la prohibición entra en juego, y a partir de ahí no tiene lugar la experiencia, o acaso sólo tiene un lugar furtivo, permanece fuera del campo de la conciencia” (*Erotismo* 26). Cuando la prohibición tiene lugar en el discurso, entonces las palabras decaen, se desarticula el sentido y se imposibilita la traducción de la experiencia.

Los códigos en los que se inscriben las corporalidades trascienden la materialidad de la palabra, en este tránsito de lo concreto a lo abstracto emerge un lenguaje que posibilita la entrada para representar subjetividades escindidas. El videojuego cuyo título da nombre a esta novela devela problemáticas sistemáticas emanadas desde un espacio de lo oculto en donde lo abyecto y lo profano son la característica fundamental. *Nefando*, el videojuego, emerge desde la composición fragmentaria de las experiencias de los hermanos Terán, se describe visualmente la violencia de los abusos sexuales sin tener que utilizar las palabras para expresarlos. En este videojuego, entonces, se plantea un discurso que se basa en la inserción de una corporalidad por medio de un lenguaje virtual que traslada la materialidad a la digitalidad. Tanto la construcción del videojuego, como el espacio en donde circula, exponen un lado de la sociedad que queda completamente invisibilizado: la *Dark web* como territorio en donde las normas no funcionan, las barreras éticas y morales se suspenden; los cuerpos circulan para convertirse en una mercancía del placer que raya en la violencia.

La figura de El Cuco recalca una concepción del lenguaje digital y la creación de mundos alternativos a través de la escritura de un discurso visual por medio del lenguaje en código, además de exaltar la figura fundamental que responde a nuevos lineamientos adscritos a las tecnologías. En la *Dark Web* no solo circulan subjetividades alternativas y extremas de lo que sucede en la web de la superficie, sino que surgen figuras conceptuales como el *hacker* que hace un uso especializado del código para sortear las barreras de las plataformas convencionales. Tal como señala Holt (2019), “[i]n order to develop a deep connection to technology, hackers must spend time reading and experimenting with computer hardware and software” (8). La exploración no solo se limita al territorio de la web escondida por el anonimato, como lo es la *Dark Web*, sino que el funcionamiento de los ordenadores se modifica de modo que se va anonimizando la identidad

del usuario por medio de softwares, escritura de códigos que permiten acceder a plataformas privadas. Así como El Cuco, todos los usuarios que llegan a este territorio cuentan con las herramientas necesarias para llegar a la privacidad y anonimato de una capa de la web velada por códigos que combaten a las leyes.

La *Dark Web* comprende el uso de ciertas herramientas especializadas con las cuales se entra a un espacio que se sumerge en un terreno donde las normas no funcionan de la misma manera que en el mundo real. El lenguaje digital que opera circula a través del uso de códigos asociados a algoritmos que se vale de softwares que cubren las huellas de la data utilizada para navegar en una red donde el anonimato es la norma. Es decir, el lenguaje digital que emerge en este espacio se ancla a normas establecidas que subvierten las estructuras de la realidad concreta de la web de la superficie. La superficie viene siendo el terreno de los navegadores predeterminados de un computador, programas indexados con dominios fijos y una inscripción de la dirección. La distinción, entonces, surge a partir de la consideración de que “the web is just a portion of the Internet, although a large portion of it. Content on the World Wide Web can be broken down into two basic categories: structured and unstructured, while the web consists of several layers of accessibility. The first layer is called the clear web or surface web” (Kavallieros et al. 4). Al entender que la *Dark Web* inscribe la realidad no solo en un imaginario alternativo, sino que da cabida a la superación de las reglas inscritas por leyes convenidas por tradiciones sociales. En este espacio de la red la data queda velada por el anonimato, lo que incide en los modos en que las subjetividades expresan sus deseos más desviados.

Un espacio en donde se hegemoniza el deseo, cada pulsión tiene cabida, velado por algoritmos que limitan la entrada de los espectadores se crea una realidad que funciona de manera alternativa, en donde el videojuego se consigna como la construcción de una narrativa otra cuya función replica

las nociones de este espacio virtual. La representación de un cuerpo que puede ser golpeado, violentado hasta la muerte, más la inserción de videos del abuso sexual de niños como avisos pop-up en la pantalla, comprende la realización de un circuito que retrata la experiencia por tomas y las socializa para quien quiera verlas.

De este modo se realzan los vacíos lingüísticos de la experiencia virtual con los problemas de corte moral y ético, exaltando la noción de la abyección y la profanación de los cuerpos, pero esta vez insertos en un espacio en donde no hay limitantes para actuar el deseo. Los detalles del videojuego son expuestos a través de un apartado que detalla los testimonios de distintos jugadores, quienes describen las escenas de la imagen en movimiento y arman el relato a partir de sus propias perspectivas. Este apartado titulado “Foros-comunidades-gamers. Deep Web. Recopilación de posts y crónicas sobre Nefando, videojuego de navegador...”, de alguna forma responde a la idea del dilema del jugador (Garry Young). Si el espacio de la *Dark Web* se postula como un territorio abierto dentro de la digitalidad, donde simula una realidad alternativa en que todo es posible, entonces ¿cómo se demarcan límites morales y éticos? Es decir, hasta qué punto se permite el uso de los cuerpos ajenos para el placer propio. Entendiendo que “[l]as imágenes sintéticas creadas por ordenadores no son una representación inferior de nuestra realidad, sino una representación de una realidad diferente” (Cramer 26), plantea la idea de que en esta simulación que configura una realidad alternativa asume si el rol de construir un territorio de exploración alejado de las normas.

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/perder, sino que se trata de un juego de simulación sin una narrativa pre-designada (Cremin). Es decir, un videojuego sin una lógica establecida y en 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 realised as videogames when the player adds their forces” (Cremin 3). Entendiendo que la interpretación que hacen los jugadores sobre la narrativa del videojuego incide en el desarrollo de la trama y, además, 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 videojuego. Al ampliar la noción sobre este concepto devela el hecho de que “[s]in la participación activa de los jugadores y las máquinas, los videojuegos sólo existen como código informático estático. Los videojuegos cobran vida cuando la máquina se enciende y el software se ejecuta; existen cuando se juegan” (Galloway 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 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.

Como una perpetuación del abuso, y a la vez como libertad de experimentación para dar rienda suelta al deseo individual. En este sentido, sucedería lo que Young señala, “morally, they should not be permitted; not if the only reason for carrying out an act of virtual violence is the fact that

one is free to do so. In essence, having the freedom to enact violence for its own sake does not mean one should” (99). Moralmente recae la pregunta por lo que estaría permitido y lo que no, pero en este espacio de la *Dark Web*, atendiendo a que “its anonymous nature makes it a good place for all kinds of things people wouldn’t dare do on the surface web” (Kavallieros et al 4), las nociones morales y éticas no existen del mismo modo que en la realidad. Por lo mismo se destaca un aspecto fundamental del videojuego: la libertad de llevar a cabo el deseo primitivo. Entonces, ¿las decisiones de los jugadores replican los deseos reprimidos, o solo una mera curiosidad de las posibilidades de realizar actos que en la realidad serían vistos como delitos?

*Nefando* como novela y como el juego descrito pareciera abrir las puertas a cuestionarse sobre este tema. ¿Cuándo, por qué y desde dónde emana el deseo, hasta qué punto puede ser abyecto, cómo trabajan las corporalidades y cómo se expresan? Desde una noción del uso del lenguaje poético en la construcción de un mundo metaficcional con la Pornonovela Hype de Kiki, a un lenguaje con tonos mitológicos para insertar una corporalidad escindida en donde el propio cuerpo se propone como el origen y el fin de la violencia, hasta la representación visual como configuración de las subjetividades; la transición gradual de una narrativa que explora los modos a través de los cuales traducir la experiencia y enmarcar el deseo sexual.

Aun así, cabe preguntarse por los modos en que se construye este espacio virtual dentro de una narrativa escrita con base en el lenguaje poético, si la apertura de sentido adscribe a repensar el formato o solo amplía las connotaciones posibles en un plano digital. El espacio de la corporalidad es resignificado, las posibilidades de acción en este terreno significan, no solo entender que el traslado del imaginario simbólico: de un plano real y concreto a uno abstracto y digital revela nuevos mecanismos de subjetivación. Pero ¿qué pasa en el caso del videojuego? La pregunta surge a partir de la problematización que se origina por entender la conjugación de los distintos lenguajes

y formatos con los que se explora representar la experiencia traumática. Este videojuego tiene características intrínsecas que, sin embargo, erigen cuestionamientos en sí mismos por categorías básicas de lo que significa codificar la representación de manera interactiva. Para esto se contraponen diversas definiciones sobre lo que es un videojuego y las categorías básicas que se asumen necesarias para la construcción de una narrativa de estas características. No es solo la experimentación en el terreno de la palabra escrita, sino la conjugación de la exploración en el plano abstracto donde la estética promueve sentidos alternativos.

## **Capítulo 1. Excesos de sentido en la escritura poética**

Este capítulo analiza el uso de la palabra en su forma tradicional, con lo que me refiero al uso de las palabras como sustento identitario que, igualmente, va a ser problematizado y llevado a un espacio liminal. El exceso, la fisura, la sodomización del lenguaje en pro de la expresión sin mediar normas sociales, en que el tabú toma protagonismo para resignificar los espacios vacíos que el vocabulario tradicional no puede develar. De este modo se van revelando los terrenos oscuros de los deseos humanos, aquellos que se muestran a través de lo que comúnmente se reconoce como lo impuro, lo anormal, lo aborrecible.

Existen dos personajes de esta novela que se vinculan al uso de las palabras como mecanismo de autodefinición; sin mediar determinismos, el lenguaje los va creando o, más bien, ellos se van creando a partir de un lenguaje que no alcanza a tocar las esferas complejas de sus cuerpos deseantes. Estos desvíos en los que se inscriben estos personajes permean las convenciones e imposibilitan una definición concreta. A modo de una puesta en escena de la complejización de la palabra, deshacen los mecanismos tradicionales de una estructura que revele su interioridad; abstraen, juegan, rearticulan las palabras para darles un nuevo sentido, desandan los pasos instruidos y construyen un camino propio. Kiki, por un lado, la escritora que se encuentra a cargo de configurar(se) desde la ficcionalización de un deseo intrínseco desestabiliza la gramática para armar personajes que logren descifrar la oscuridad que lleva dentro. Iván, por otro lado, a pesar de ser un estudiante de escritura creativa, resuelve describir con su propio cuerpo las desconexiones que le supone un lenguaje que no logra determinarle. Desde el cuerpo como el instrumento lingüístico que no responde a las inquietudes de no identificarse con su reflejo.

Con esto, no solo se propone un análisis del lenguaje como instrumento, sino de cada cuerpo vinculado a cada uno de los seis personajes que compone esta novela y hace uso de esta

herramienta para construirse desde la base de su propia carne, entendiendo que “la narración extrema jamás llega a destino; opera, más bien, en el hiato infinitesimal del acercamiento (siempre en progresión y nunca completo” (Oubiña 30).

### **1. Kiki: deseo y violencia como eje en la metaficción de su *Pornonovela Hype***

*No nombrar las cosas por sus nombres. Las cosas tienen bordes dentados, vegetación lujuriosa. Pero quién habla en la habitación llena de ojos. Quién dentellea con una boca de papel. Nombres que vienen, sombras con máscaras. Cúrame del vacío –dije.*

Alejandra Pizarnik

*en esta noche en este mundo  
las palabras del sueño de la infancia de la muerte  
nunca es eso lo que uno quiere decir  
la lengua natal castra  
la lengua es un órgano de conocimiento  
del fracaso de todo poema  
castrado por su propia lengua.*

Alejandra Pizarnik

Kiki es el personaje a cargo de abrir la novela es desde esta voz que se nos presenta la imposibilidad de un significado absoluto de lo que estamos leyendo. Kiki es una escritora que está en proceso de construir una novela y que es consciente de los vacíos que existen entre lo que una desea expresar y lo que las palabras logran representar. A partir de frases intercaladas devela una voz interior que da cuenta de que las palabras correctas no existen, solo las palabras expresivas. Con un cruce que

se plantea en cursiva, elabora una idea que sobrepasa o se entremezcla, con la problematización del lenguaje. A modo de corriente de consciencia, Kiki va enlazando conjeturas propias sobre lo inabarcable del lenguaje como instrumento expresivo, y la creación de los personajes principales de su novela: Diego, Eduardo y Nella. Escribir es para ella renombrar el espacio circundante para describirlo como si fuera otra cosa y lo hace rearticulando el espacio reducido de su pieza y de su cuerpo, para trasladarlo a un mundo ficticio en el que se renueven los sentidos de las palabras. Kiki es quien plantea como tópico central la necesidad de encontrar un vocabulario que rompa con los esquemas y entrenar la lengua de la interioridad para traspasar las fronteras y transgredir los sentidos.

Desde los confines de su privacidad, describe que “[l]as cuatro murallas de su habitación le permitían quebrar la sintaxis, el orden de las palabras que siempre alteraba el producto, elaborar paisajes propios, pintar con el habla de un niño” (*Nefando* 7). De esta manera es que se nos devela Kiki como una escritora que incurre en profanar el lenguaje y llevarlo a una instancia en que el vocabulario sirva como expresión, sin mediar en leyes externas que corrompen el verdadero sentir. Desde este punto se entienden ideas de autores como Georges Bataille, existen ciertas experiencias que no pueden sino ser descritas por medio de la profanación del lenguaje, como lo son el erotismo, la pérdida, el sacrificio, entonces resolver escribir esas experiencias tan íntimas desde la desarticulación de una gramática tradicional, supondría un camino propicio para expresar la imposibilidad. En este caso, pintar con el habla de un niño es lo que más importa en este personaje, volver a aquellos momentos en que las sensaciones son tan intensas que no tienen formas las palabras para expresar la experiencia. Traducir las experiencias desde un orden simbólico abstraído del orden de la razón y tomar a la escritura como herramienta de exploración donde las infancias cobran una relevancia vital y apelan a una libertad que coquetea con el tabú; sin saber realmente

de las limitaciones morales instaladas por la sociedad. Las voces de las infancias mantienen una suerte de desembarazo e independencia que no entiende de tapujos.

De esta manera resuenan las ideas planteadas por Ojeda sobre la necesidad no solo de desacralizar las definiciones estáticas de las palabras y desestabilizar la gramática de modo que se puedan develar los sentidos escondidos del lenguaje, sino que toca profanar la lengua a partir de la sodomía de la escritura. En esta labor de escribir la subjetividad de Kiki, se resuelve tomar en cuenta las herramientas que propone Ojeda con su escritura, haciendo un guiño directo a una metaficción que hace pensar en que este personaje se asemeja a su propia autora. Y es que sucede aquello que ya señalaba con antelación Bataille: la escritura “produce penumbras, introduce el equívoco, aleja al mismo tiempo de la noche y el día -tanto del cuestionamiento como de la puesta en acción del mundo” (21). Renovación de los sentidos en su estado más puro, más instintivo, donde desaparece lo conocido y reconocido y se desvelan sentidos ocultos.

Asimismo, parece necesario citar a Giorgio Agamben al reconocer esta imposibilidad de traducir la experiencia. Desde su ensayo sobre las infancias (1978), resalta un rasgo común del ser humano contemporáneo y la expropiación de la experiencia. Decir con la propia lengua la experiencia es una posibilidad que no le es propia, toda expresión parte de la base de un conocimiento instaurado que corrompe los sentidos originales y los tiñe de un correlato que vela los sentidos. El lenguaje, así como su posibilidad de abarcar sentidos, se encuentra vinculado a una autoridad que sanciona los modos de uso, las formas de expresión. Es decir, como señala Agamben, la experiencia ha sido expropiada desde el reconocimiento de que existen fronteras inquebrantables que las subjetividades no pueden atravesar. El lenguaje está mediado desde su origen por reglas ajenas a los cuerpos que lo ocupan; restricciones que a su vez median en las posibilidades de entenderse en la realidad. Tomar como eje central el dolor vinculado a la experiencia de los cuerpos deseantes

como una tarea imposible a la vez que lo hace desde voces infantiles, resalta un orden simbólico que permea las estructuras de autorrepresentación. Intentar relatar el dolor denota la imposibilidad. Las esferas en las que se desenvuelven los personajes principales de su pornonovela componen un centro al margen; desde las esquinas más allá de las fronteras transgreden las normas con sus relatos corporizados. Los cuerpos expresan lo que sus lenguas no logran articular.

Por lo mismo, cuando Ojeda señala que para poder sodomizar la escritura se incurre en manchar de cuerpo las ideas, releva el hecho de que los cuerpos deben tomar protagonismo al momento de expresar sus subjetividades. Para expresar ese dolor tan íntimo, se deben desplegar herramientas infinitas y personales, puesto que el dolor es algo que solo el cuerpo sintiente puede comprender. De esta extracción y traslación de ideas desde lo abstracto hasta la materialización corporal es que se tiñen los relatos tanto de Kiki como de sus personajes de la *Pornonovela Hype*. Al intentar asir las palabras expresivas determinantes para describir su interioridad se sitúa en un espacio liminal en el que se configura como un personaje más. La metaficción como herramienta de traducción de su corporalidad deseante se encuentra repartida en tres voces infantiles con las cuales nos permite acceder a las verdades de su deseo desviado. Un intento de comunicar lo incommunicable, de poner en palabras la imposibilidad, y por lo tanto, relevar el uso del silencio como complemento esencial de esos espacios llenos de significados que no han sido puestos en palabras.

Es a partir de la ficcionalización de su propia voz de niña que revela sus secretos más íntimos en la escritura de su *Pornonovela Hype*, cuya voz se reparte en tres personajes principales: Eduardo, Diego y Nella. Se hace eco de la idea de revelar la posición de la escritora dentro del flujo creativo que se encapsula en el espacio privado, desde la intimidad de su habitación y, por lo mismo, no es casualidad que *Nefando* comience con la construcción ficcional de los personajes principales de la novela de Kiki. Cuando Ojeda señala que “la escritura extrema es siempre liminal: una en la que

el escritor está a punto de hacer algo terrible como *desocultar* el horror privado o atávico o hundir las manos en el centro de un tabú” (s/p), se entiende que la creación de la metaficción de Kiki se vincula a posicionarse en este extremo como escritora. A modo de un trabajo en construcción, la novela parte con esta articulación escritural a partir de una voz que desde sus cimientos problematiza la lengua con la que asir la realidad y se sitúa en un espacio liminal que tiene al tabú como foco. Al problematizar el lenguaje tradicional, sugiere la necesidad de pornografiar el lenguaje exaltando las voces infantiles. Se trata de elaborar paisajes propios desde una gramática incorrecta, al menos desde el punto de vista institucional, desordenar las estructuras y alterar el producto de modo que se visibilicen estas experiencias. Exacerbar el deseo desviado, problematizar el exceso.

Pornografiar el lenguaje comprende superar las nociones asociadas al tabú o, más bien, situarse en el tabú como referente para lograr describir los excesos de manera que se logre dar sentido a las experiencias extremas. Experiencias que, además, cumplen la función de poner en escena a estos personajes que encarnan subjetividades invisibilizadas sistemáticamente: las infancias. Por tanto, resignificar estas nociones permite a los personajes explorar con mayor libertad los vacíos de sentido que encuentran en los modos de traducir la experiencia. Kiki advierte los límites que tienen las palabras en su orden establecido para la construcción de su ficción, entiende, desde su posición de escritura, que el lenguaje no siempre es el mejor instrumento de expresión, que hay momentos en que las palabras no alcanzan y los límites asfixian. Es por eso que admite que “No sabía muy bien lo que quería decir, pero escribía para saberlo” (*Nefando* 10), porque es desde este rincón en el que se encuentra liberada de las ataduras sociales. Escribir no es solo su forma de expresarse, sino de explorar cómo alterar los sentidos para hacer que su propia interioridad cobre vida en las páginas de su pornonovela. Escribir es su mecanismo de aprehensión, convierte en literatura lo

que no logra armar en oralidad de especular y pensar el mundo desde ese territorio completamente propio y ajeno a la vez. “Debía escribir para que las palabras no hablaran por ella, para que el lenguaje detrás de las murallas no la destruyeran” (10). Es esa destrucción vinculada a las normas sociales que reprimen la subjetividad de Kiki y es solo por medio de la escritura que puede hacer rebosar de sentidos alternativos a palabras que apremian con sus significados estancados por definiciones adscritas a nociones tradicionales.

Volver a pensar en la frase de la importancia de encontrar la palabra expresiva por sobre la correcta conlleva connotaciones que van más allá del sentido literal. Aquello que señala Bataille, la palabra expresiva como aquella que contempla formas que demuestran la huida del lenguaje, ese terreno en que lo literario sale de su literaridad, “Es el *grito* de lo que en nosotros no puede ser reducido, que en nosotros es *más fuerte que nosotros*” (33). La expresión en lenguaje poético que supera los límites y se sitúa en el exceso que llevamos dentro, aquello que las subjetividades no pueden traducir ni trasladar al campo de una gramática normada; la profanación del lenguaje comprende la rotura de reglas, descomposición de definiciones, exploración por darle luz a los espacios oscuros, terrenos de nadie. Lo expresivo conllevaría ampliar las nociones hasta un punto que sobrepase los límites y sugiera el exceso. Sodomizar la escritura desde el proceso de cambio, mostrar las ideas que subyacen a una estructura que deslegitima los sentidos impuestos y explorar a partir del mismo lenguaje lo que se esconde en los límites. Y es que en esto recae la escritura de esta pornonovela, en encontrar una lengua propia que logre capturar sin limitar las expresiones de una subjetividad en constante movimiento. Al situarse en el límite, lo que se implica es la transgresión, la superación, desnudar al lenguaje desde el interior.

Responden, entonces, a la idea basal de lo que David Oubiña define sobre los textos extremos, en que las temáticas sobrepasan aquello que puede ser expresado y trasladado a un espacio común.

Es decir, en estos textos “esa aparente singularidad aparece como rasgo central y definitorio de la representación (...) supone la exacerbación de una dimensión expresiva que en los modos dominantes tiende a ser relegada o acotada” (35). En el caso de Kiki, su escritura extrema conlleva corromper para desocultar las violencias, las hipocresías, los deseos desviados. Por lo tanto, desde la ficcionalización de su propia subjetividad Kiki logra tocar los temas que la han dejado con un trauma que no conlleva huellas físicas, pero que ameritan que mire al pasado para compensar la violencia instruida en su cuerpo de infante.

### **1.1. Sentirse tripartita**

*No es esto, tal vez, lo que quiero decir. Este decir y decirse no es grato.  
No puedo hablar con mi voz sino con mis voces. También este poema es  
posible que sea una trampa, un escenario más.*

Alejandra Pizarnik

“Lo único que quería era decirse. *Mis personajes serán lo real y yo una ficción*” (11). Tomando distancia de las experiencias vividas en un pasado en que el lenguaje aún se le escapaba, Kiki rearma su vocabulario y lo traslada a la ficción de tres personajes que revelan una sexualidad curiosa y violenta. “Ella tenía que ser un *peephole*, un pequeño agujero por donde entrara el deseo de desear; oscura, perversa, mucho más cráter que Ellos” (8). Ella, refiriéndose a Nella, personaje que se presenta como una niña de esencia fantasmagórica cuyo semblante se mimetiza con el paisaje, procura enarbolar el sentido de lo perverso. Es Nella quien va a adscribir en su cuerpo los excesos de la norma, el concepto del tabú. Ellos, Diego y Eduardo, en cambio, se sostienen en la noción de reconocerse en un deseo instintivo e insaciable, una sed de violentar los cuerpos ajenos hasta encontrar el límite. Ellos como símil de la escritora de su historia, recalcan la importancia de la literatura para entenderse y rearticularse a partir de conceptos propios.

Por medio de una construcción tripartita de una misma subjetividad, Kiki repara en identificar los distintos instintos que se revuelcan en su interioridad. La exploración consiste en experimentar a través de la palabra los cuerpos de estas infancias. Corporización de un lenguaje que aún no se articula, depara revelar a través de sus cuerpos los secretos de unos deseos que se salen de los límites. En sus cuerpos se advierte el exceso y en sus lenguas habita una perversión violenta. Con estos tres personajes, la escritora de esta metaficción somete a cuestionamiento distintas zonas opacas de la sociedad, que se atisban en los distintos fragmentos de entrevista con la voz sin nombre que trasciende los capítulos de *Nefando*. En Diego, Eduardo y Nella encarna cada crítica hecha a modo de mención al entrevistador, cada juego de poder que comprenden las estructuras jerárquicas se somete a prueba en un deseo circundante. Así, Kiki toma inspiración de sus experiencias en la realidad para construir este mundo ficticio en que sus personajes toman protagonismo, y hacen uso de las ideas para deshacerlas y resignificarlas.

No es casual que el interés de desvelar lo perverso desde el terreno de lo amoral comprenda la desacralización de tradiciones vinculadas a una cultura que exalta la figura de un dios castigador y un Cristo sufriente. Kiki, desde su propia voz, le dice al entrevistador que existe algo hipócrita en el hecho de tachar conductas asociadas al BDSM cuando, culturalmente, se exacerbaban imágenes de figuras sufrientes. El pecado se purifica mediante el dolor y el autoflagelo. Lo perverso permea concepciones normalizadas que solo se permiten en un espacio de ritualidad cristiana, pero los alcances que existen entre esa excomulgación y la exploración del éxtasis se vinculan estrechamente. La expresión de amor en su más pura demostración, desde el dolor emana un sentido sublime, sobre todo cuando es el cuerpo el que canaliza el castigo impuesto por una divinidad que toma posesión de tu carne. “Es una cuestión muy literaria esto del lenguaje volviéndose carne” (35). Considerar al lenguaje como carne resalta su condición como articulador

de corporalidad, lo que se entiende solo cuando el vocabulario logra traducir la experiencia, a la vez que se recalca el lugar en el que se sitúa el sujeto latinoamericano. Desde esta cultura del sufriente, el subyugado, de alguna manera hace sentido de la necesidad de violentar el propio cuerpo para satisfacer los deseos. A partir de la escritura se da cuenta de una cultura que tiene sus cimientos en el placer y la violencia.

Corporizar el lenguaje, que las palabras atraviesen y trasciendan el espacio de lo impalpable de modo que sea el cuerpo el que controle lo que se expresa, situarse en el límite y experimentar los modos de decirse, así lo dice Kiki, “muchas cuestiones que consideramos perversas se pueden volver sublimes, para algunos, en el arte de la iconografía cristiana, y para otros en obras literarias o plásticas o performáticas” (35). ¿Y acaso no es eso lo que intenta hacer con la escenificación de los encuentros sexuales de estos tres personajes? Sublimar las experiencias perversas propicia la disolución de las fronteras que existen entre lo permitido y lo prohibido; rearticular a partir de lo perverso lo instintivo del deseo sexual desde las voces de las infancias repara en devolverle autonomía a corporalidades invisibilizadas y voces silenciadas. Poner como centro los espacios de los márgenes, atraer la oscuridad opaca a la luz y desafiar las normas desde su condición de estatutos morales y éticos. Es decir, dejar vislumbrar la irreductibilidad de las experiencias en una lengua que se propone como ajena desde un punto de clausura el lenguaje se acerca a su propia destrucción como lenguaje (Oubiña). No se trata tanto de la creación de un lenguaje nuevo, sino de la exploración de una lengua individual que penetre los recodos de las normas y transgreda las estructuras de modo de poder entender la subjetividad desde su origen, esto es, desde las expresiones de sus corporalidades.

En este proceso creativo de desocultar, transgredir, volver tabú el lenguaje y demostrar que en cada situación se puede leer una posibilidad alternativa al discurso oficial, se lleva al límite y sitúa

el exceso como instrumento para traducir los silencios y vacíos de sentido de las subjetividades violentadas. Y Kiki lo hace por medio de la escritura usando las voces de las infancias para lograr esa profanación.

## **1.2. Diego y Eduardo**

*hablo de lo que no es  
hablo de lo que conozco*  
Alejandra Pizarnik

Quizás uno de los elementos centrales de la construcción de los personajes de este metarrelato corresponde a las referencias literarias que se presentan con el pasar de los capítulos. Desde la intertextualidad se dan a conocer las voces a partir de las cuales los personajes configuran su propio sentido de sexualidad, desde qué cimientos se posicionan para expresar la experiencia corporal. Diego es quien abre el catálogo con el Marqués de Sade, que responde a la necesidad que tiene este personaje por intentar llevar al límite el cuerpo del otro, de transgredir la carne en busca de su propia satisfacción. Así, Diego y Eduardo no solo construyen sus voces, sino que sacian su curiosidad por medio de la lectura de novelas con atisbos de eroticidad; libros sacados de la biblioteca del padre de Diego, que son leídos con un lente que tiñe cada relato en una posibilidad de sexualizar la experiencia. Kiki mantiene esta necesidad de configurar un lenguaje propio de sus personajes que pudieran lograr formar una mirada panorámica de su propia interioridad, de su voz de niña. “Tenía que ser posible crear un lenguaje que no se remordiera (...) explorar lo inquietante; la de decir lo que no podía decirse” (14). La resignificación del uso de las referencias literarias, entonces, compone una línea de pensamiento que saca al canon literario de su esfera sacra. Sodomizar el lenguaje es para estos personajes desacralizar la palabra desde su lugar canónico, tomar las voces paternas y configurar un archivo personal con el cual describir su deseo. Leer,

resignificar esa lectura y luego escribir sentidos novedosos de historias clásicas permite desarmar las estructuras adscritas a un currículo que sostiene la norma por sobre la curiosidad de aprenderse de manera autónoma. Encontrar lo prohibido y decirse desde ese territorio en que la oquedad pareciera silenciar los sentidos, exaltar lo invisible y traerlo a escena para quitarle ese halo de perversidad.

Para Diego y Eduardo la experiencia sexual compartida en el velatorio del padre de Diego supone la apertura a un conocimiento que detona una curiosidad llena de posibilidades. Explorar el mundo desde los recodos de sus propios cuerpos, en donde el lenguaje poético no alcanza a componer los parajes que pueden experimentar, por lo que experimentar entre ellos el deseo no basta para contentar a sus mentes curiosas.

A partir de esta primera experiencia compartida, los amigos resuelven buscar nuevas corporalidades con quienes explorar su deseo. El deseo carnal se satisface reproduciendo lo leído en cómics eróticos y novelas de escritores cuya gama temática se basa en lo tabú. Probar los límites del propio cuerpo y del ajeno, sin siempre mediar en el consentimiento, Diego y Eduardo componen un dúo que transgrede toda frontera: “Para Diego el sexo era líquido lácteo que manaba de su cuerpo como un vómito que lo despojaba, por unos breves segundos, de su deseo inagotable de morir; era echar la mirada hacia el interior de su cráneo, arboleda donde corrían sombras de panteras, y ser individualidad perfecta: ser carne, ser piel, ser huesos, ser sangre. Su cuerpo: ser vida y no muerte.” (*Nefando* 53). Diego, al igual que la escritora que está detrás de construir a este personaje, utiliza un instrumento específico para entenderse. Si para Kiki el lenguaje es la herramienta esencial con la cual asir la realidad y su interioridad, para Diego la exploración sexual cumple la misma función. Saberse teñido, contaminado comprende su individualidad, a través de su sexualidad “interiorizaba un saber inarticulable que lo volvía consciente de sus instintos” (53).

Y es que esa es una de las razones por las cuales Kiki intenta repartir su subjetividad en tres personajes en que cada uno conlleva entender parte de la complejidad que la sostiene. Ser consciente de lo inarticulable de ese instinto primitivo que empuja a explorar y explotar a su cuerpo y el de otros para comprender el deseo desviado. El deseo es silencioso y taciturno, se repliega en los recodos de la carne y no se traduce en una lengua donde las palabras sean las protagonistas.

Si el deseo sexual es la puerta de entrada a sus subjetividades, lo que habían vivido hasta antes de ese primer encuentro era solo oscuridad. La literatura y la exploración sexual suponen el renacimiento de estos personajes que incurren en prácticas tildadas de amorales y poco éticas. Y en su labor de compartir la experiencia con el mundo, recurren a la democratización de material erótico en el aula de clases. No solo abren las puertas a la exploración de los cuerpos, sino que promueven la socialización de material de forma ilegal, a modo de desobediencia civil. Esta exploración colectiva resuelve desarmar las prohibiciones de una institución que busca constreñir las subjetividades a base de normas.

El arte, gracias a ellos, proliferaba dentro del colegio. Diego era un hábil dibujante de cómics eróticos que intercambiaba archivos .avi de películas porno y Eduardo un poeta de versos obscenos que, aunque nadie lo supiera, imitaba a Pietro Aretino. *Sonetos Lujuriosos* formaba parte de la incipiente colección de libros que habían construido robando textos de la biblioteca del padre muerto de Diego (58)

Existe un elemento predeterminante para estos encuentros sexuales, y es que a pesar de que se intenta sacar el velo de lo moral a las experiencias, el exceso se tiñe de oscuridad y el escenario idílico se desarrolla en espacios oscuros, donde la naturaleza circunda y encapsula a los cuerpos deseantes. Los únicos momentos en que este circuito se rompe se da en las descripciones de los encuentros entre Eduardo y Diego con sus compañeros en el colegio y, sin embargo, sigue siendo

un escenario secundario, pues lo relevante de estas descripciones son las novelas ejemplares de Eduardo. La escuela se torna en el *aleph* desde el cual surgen las imágenes que resignifican los relatos canónicos de escritores famosos para darles un giro hacia lo sexual. Del mismo modo, es en el colegio en que se encuentran los instrumentos con los cuales Eduardo sugiere experimentar el deseo entre los pares. La ficcionalización de la educación para llevarla a un terreno de la intimidad que busca el éxtasis de formas alternativas y grotescas, remite a repensar un sistema que busca moldear a las subjetividades infantiles sin darles espacio para crear sus propias historias.

Es en este escenario del colegio en donde se desatan los dotes creativos de los personajes, Diego con el arte y Eduardo con la escritura. Experiencia fantasiosa de encuentros perversos entre compañeros como espacio ideal para experimentar el sexo y retratarlo en versos. Poner en palabras las vivencias, que el cuerpo componga los sentidos y que suceda lo que escribe Eduardo: “En la carne / la razón no existe / la intención no existe / los motivos no existen / sólo la prefiguración del vértigo” (*Nefando* 60). Con sus relatos pornográficos titulados “novelas ejemplares”, Eduardo recurre a la resignificación y reescritura de novelas clásicas para darles un giro que denote la exploración sexual y componga una nueva base cultural con la cual nutrir las mentes curiosas desde las infancias. Crear realidades alternativas a partir de un escenario ficcional con lecturas sacadas de la biblioteca del padre de Diego, el llamado “Mausoleo del desprestigio”, es que Eduardo comparte su subjetividad. A partir de las palabras de Eduardo se rearticulan nociones tradicionales, es decir, “[l]a eroticidad de las oraciones perversas hacía que leer no fuera una nueva repetición de las leyes con las que los familiarizaban en el aula de clases. Para leer hay que leer mal, decía Diego; hay que leer lo que no quieren que leamos” (63). Desacralizar la letra desde su condición de canon asociado a normas morales y éticas para darles una nueva apertura a posibilidades de lectura que amplíen las nociones estipuladas. Del mismo modo, escribían como

un intento de deshacerse de las heridas que la moral les había impuesto, clausura de sus propias normas, los límites les son atribuidos, sus instintos son sosegados por palabras externas que compiten con aquello que vive bajo sus pieles y en el centro de sus cuerpos. De esta manera, repensar las estructuras del lenguaje, las leyes sociales, implica la disolución irreparable de un sistema en el que se encuentran inscritos: “Las clases, el internado, los profesores convencieron a Diego y a Eduardo de que había algo dentro de los seres humanos que no podía ser educado, algo que hervía y que no estaba sujeto a las cuerdas, que latía, tumultuoso, como una campana interior cuya resonancia estaba destinada a alterar lo que sí había normado en ellos. Era una parte primitiva, ajena al lenguaje” (113-4). El lenguaje supone estas mismas normativas que subyugan las subjetividades que sus cuerpos intentan traducir. Se entienden desde la vereda de lo perverso, el horror como foco creativo, aquello que supera las expectativas de la educación en la escuela. Se entienden indómitos y violentos y eso lo plasman en acciones y en literatura codificada en eroticidad que roza en incesto y necrofilia.

Reescribir desde la intertextualidad permite resignificar su propia sensibilidad, sus propios instintos desde las palabras de otros. Leer entre líneas y encontrar sentidos adversos a los inculcados en la sala de clases, revalorizar expresiones y ponerlas en el orden de lo sexual. Salirse del molde ligado a las normas inculcadas y encontrar un lenguaje propio con el cual aprehender la realidad fuera de los límites. Es decir, refundar desde sus cimientos el lenguaje para encontrar una lengua propia que logre decir el exceso. Poner al placer en el centro de toda significación sin que esto limite los modos de expresión, y entender que el placer “era un topo que excavaba, a través de los gemidos, rojos de su sangre, hacia una luz espigada, prohibida por un orden adusto y recrudescida en el civismo del lenguaje” (111).

### 1.3. Nella: fantasía y fantasmagoría

*Ojalá pudiera vivir solamente en éxtasis, haciendo el cuerpo del poema con mi cuerpo, rescatando cada frase con mis días y con mis semanas, infundiéndole al poema mi soplo a medida que cada letra de cada palabra haya sido sacrificada en las ceremonias del vivir.*  
Alejandra Pizarnik

Kiki reconoce que una de las intenciones fundamentales de su escritura es la de teñir de silencio todo discurso que no tiene lengua propia como un intento de decir el dolor y dejar de lado el léxico de palabras correctas, pero sin expresión que denota la experiencia individual. Por lo mismo, señala que dejó la escritura de una novela distinta en la que la protagonista pudiera hacer el relato encarnado del dolor ajeno, y en que “[s]u experiencia, la de mi personaje, estaría contaminada, pero al menos se acercaría a entender el silencio mejor que nadie. La imaginé interesada en el cuerpo y no en la mente, o mejor dicho, en la mente como consecuencia del cuerpo” (*Nefando* 81). Así, se revelan los modos en que la escritura muestra los límites del lenguaje y, de alguna manera, Nella rescata formas en las que se desenvuelve en estos espacios aparentemente vacíos, opacos, pero que revelan aquello que existe y decidimos ignorar.

Si Diego y Eduardo comprenden el deseo en su máxima expresión corporal y artística, Nella es el personaje que configura el contrapeso a esa dinámica. Siendo un personaje que se confunde con su entorno, la figura de Nella se escenifica desde su fantasmagoría, como si se tratara de un ser mitológico, es una niña de características animalescas e identidad mutable que se ancla en la naturaleza y los lugares oscuros. Se esconde en las esquinas cobrando relevancia solo cuando tiene un encuentro cercano en el bosque con Diego y Eduardo. El bosque es el espacio en el que se

desenvuelve Nella, donde encuentra su refugio para liberar su curiosidad y dar rienda suelta a la exploración de su instinto. Ella es la refracción de la exploración activa de los amigos. Nella recurre a la oscuridad y la soledad para desenterrar sus deseos más íntimos; sin necesidad de demostrar a los demás. Ella responde a la profanación desde su corporalidad, se sitúa en el límite y hace del paisaje natural el espacio donde habitan sus deseos más íntimos. Desde esta prefiguración, donde se acerca a un estado original y primitivo, hace uso de los recodos donde prima el instinto en su máxima expresión, el bosque donde se vacían los espacios de cualquier semblante de civilización y reglas morales.

De algún modo, Nella responde a la necesidad de encontrar la forma de explorar sus deseos más allá de los límites morales. Devenir animalidad en que el instinto primitivo subsume cualquier norma, y así lograr experimentar a su propio ritmo su corporalidad y sus deseos. “*A Ella, la araña, le costaría entender otra moral que no fuera la de su individualidad (...) Nella encontraría, sin embargo, el modo de satisfacerse a escondidas*” (Nefando 9). Es a partir de la misma creación del personaje de Nella que se denota este terreno de lo oculto, el espacio liminal en el cual se expanden las posibilidades hasta la infinitud. Existe una relación intrínseca entre Nella y la naturaleza, el bosque como el escenario idílico de sus travesías para volverse completamente abyecta. Ella, desarmada de toda pureza atribuida por características y reglamentos sociales, se desprende de cualquier atisbo de humanidad para volverse animalidad. Nella es aquel límite que ya vaticinaba Bataille, encarna “un placer de vivir violento, total e indiferente, que no calcula, que no se asusta y que está siempre a merced de la pasión” (38).

Resuenan las palabras de Kristeva cuando describe los poderes de la perversión, la definición de lo abyecto en el centro de la cultura, y más aún cuando señala que por lo abyecto “[m]e encuentro en los límites de mi condición de viviente. De esos límites se desprende mi cuerpo como viviente”

(10). Nella en su calidad de personaje que se signa a partir de los márgenes y se cierne en las sombras, devela su capacidad de lo abyecto al expresar su deseo desviado por medio de la tortura a los animales que encuentra en el bosque. Nella “era un oasis oscuro y obsceno (...) un oasis más allá de la frontera. Era el fuego de lo hostil, el golpe de lo invencible. Era tundra, cíclope, noria” (*Nefando* 119). Nella es el silencio que engloba la imposibilidad de traducir el sentido original de un deseo que surge de lo más hondo del cuerpo. Ella es tundra, cíclope y noria, es una subjetividad enorme enfrascada en un cuerpo ínfimo para todo lo que tiene para expresar. Lo primitivo que no logra articularse y se mantiene en silencio, pero no silenciado, pues busca las formas de expresarse sin trasladarse a palabras concretas.

Esta intención de exaltar la mente como consecuencia del cuerpo da a entender que cada acción, cada movimiento y decisión de este personaje subsume normas propias que mantienen un correlato con su modo de acceder a la realidad que la circunda. Así, se logra vislumbrar lo que David Oubiña ya estipulaba sobre los textos extremos, en que la intersección de lo que el lenguaje intenta hacer es insinuar lo que en el mismo lenguaje falta, esa exterioridad al léxico, la puesta al límite, “la concavidad de sus formas ese vacío que nunca alcanzan a nombrar pero que permanentemente convocan y asedian. No es una representación del límite sino una experiencia del límite (con los medios de representación)” (30). Y es que no sería esto lo que busca responder Kiki, a los espacios vacíos en los que se sitúa o se relega la experiencia de la violencia vinculada a cuerpos deseantes cuyas fantasías se sitúan más allá de los límites. Por lo tanto, recurrir a aquellos espacios aparentemente opacos comprende situarse en el límite; traducir desde el silencio, signar los cuerpos en sus acciones y no en sus palabras. Abrir el campo de representación y acceder a lo inaccesible.

El bosque y las fotografías de Nella componen el escenario y el instrumento a través del cual ella logra asirse desde su instinto. Se sirve de reproducir a modo de película fotográfica los encuentros para no perder de vista la experiencia extrema, en el paisaje preferido en el que pareciera no ocurrir nada más que el exceso de una humanidad teñida de tabú, es decir, la profanación cobra un valor aumentado. Es en el cobijo de la naturaleza donde se devela la exploración extrema del deseo desviado, donde se plantean estas formas alternativas de sexualidad de los cuerpos, sin mediar atisbo de ley. El bosque es un mundo en sí mismo que cubre de posibilidad la experimentación de los cuerpos, donde humano y animal se relacionan directamente.

#### **1.4. El bosque**

*La noche, de nuevo, la noche, la magistral sapiencia de lo oscuro, el cálido roce de la muerte, un instante de éxtasis para mí, heredera de todo jardín compartido.*

Alejandra Pizarnik

Como ya señalaba más arriba, el bosque es el paisaje en el que se refractan distintos momentos de encuentros sexuales definidos como tabú. Es en el bosque donde Diego y Eduardo ven por primera vez el encuentro no consensuado entre su profesor de educación física y un alumno de un curso menor que ellos. En donde compartieron un cuerpo violentado y le hicieron saber que se encontraba en posición inferior, mientras el profesor observaba y se masturbaba. Es también en el bosque donde ambos se bañaban desnudos en el lago cuando se supieron observados por Nella. Fue aquí donde surgió el primer atisbo de interés por esta compañera que aparentaba formar parte de las murallas. Es en el escenario de la naturaleza cubierta por un manto de oscuridad donde ocurre el primer encuentro sexual entre los tres personajes; donde Diego y Eduardo ven a Nella en

acción buscando satisfacer sus deseos, tocándose con la sangre derramada de un animal muerto. El bosque es el lugar idílico en el que se propician acciones fuera de la norma, pues se encuentra al margen de la institución a la cual pertenecen, es el hogar donde el silencio circunda y se postula lleno de significados de palabras que nunca lograrían articularse: “Las palabras no pueden decir lo que las palabras no pueden decir, les dijo Nella alguna vez, para eso están mis ‘agonías’” (*Nefando* 180). Solo desde las “agonías” de los animales que ha visto sufrir por mano propia puede representar lo que las palabras no logran traducir. Así, se hace evidente que en este espacio liminal, en el borde de lo aprehensible, donde las normas no restringen más allá de “esa frontera donde la materia se transmuta y deviene otra cosa” (Oubiña 47), es que Nella transita expandiendo las posibilidades de expresar su subjetividad. En este territorio no existen prohibiciones en la penumbra, al estar situados en el límite, la transgresión es la norma, y es en este sentido que subvierte las reglas transitando desde la norma a la antinorma, para hacer de esta última su herramienta. En esto se asume una inversión de las leyes imponiendo un nuevo régimen simbólico que expande las posibilidades en que las subjetividades pueden entenderse y expresarse.

Es en este escenario donde se revelan las verdaderas jerarquías de poder de los personajes, quienes se habían presentado como los cuerpos dominantes pasan a ser los subyugados. La inversión de los roles entre Diego y Eduardo, y Nella propicia de forma más categórica el replanteamiento de nociones establecidas socialmente. Es Nella quien, finalmente, tiene el poder de someter a las otras infancias a llevar a cabo sus ideas y desde el silencio hacer valer su subjetividad. Este reconocimiento del papel de la mujer que, desde el margen y el silencio, con una actitud aparentemente sumisa, toma las riendas del relato y delata prácticas perversas que sacan a relucir aspectos escondidos de los otros personajes. Es ella la que amplía el borde, quien se entiende desde

el tabú y lo utiliza a su favor para retratar la condición humana en su estado más vulnerable, más primitivo.

Este espacio liminal en donde Nella subvierte la jerarquía de poder recalca el estado de subjetividades atadas a deseos primitivos. Volverse animalidad confiere a Nella el poder de situarse en un estado que sobrepasa nociones establecidas por normativas que no se aplican en este espacio cubierto de naturaleza incivilizada. Nella es la protagonista, quien tiene el poder de quitar la posibilidad de vidas que se presentan como inferiores, los animales que se postulan como las presas que le causan placer; ella controla el último suspiro para terminar en el silencio perfecto. El bosque resuena con los latidos de Nella, ella es la escritura de lo que está vivo, no necesita articular palabra pues en su silencio habitan las siluetas de los cuerpos deseados. Diego y Eduardo son espectadores del placer de Nella, todo el proceso lo viven como testigos sin formar parte más que de la escenografía: “ella se llevó la mano ensangrentada bajo la falda y empezó a tocarse mirando al cielo. Sus suspiros alumbraban miles de hojas. / El gato penetró la tierra” (*Nefando* 180). Magnánima y cubierta en un misticismo que la hace parecer omnipotente mira al cielo como diciendo una plegaria, un agradecimiento y un último adiós al cuerpo deseado. La sangre entra en su eje narrativo, su cuerpo es la tierra: la naturaleza en su estado más puro.

## **2. Iván y la mitología**

*El poema que no digo,  
el que no merezco.  
Miedo de ser dos  
camino del espejo:  
alguien en mí dormido  
me come y me bebe.*

Alejandra Pizarnik

*La soledad es no poder decirlo por no poder circundarla por no poder darle un rostro por no poder hacerla sinónimo de un paisaje. La soledad sería esta melodía rota de mis frases.*

Alejandra Pizarnik

Iván, a diferencia de Kiki, no se determina bajo una lógica de narración estable, sino que utiliza su corporalidad como soporte de significados múltiples que no encuentran una resolución. No existe mucha información sobre él como personaje, sino que se adentra a su relato por medio de la introducción de una historia en donde se suspende la voz en primera persona, dando atisbos de una identidad indeterminada. Desde la voz en tercera persona se presentan dos nombres fundamentales correspondientes a las voces en pugna que se encuentran en un mismo territorio y que componen a este personaje de identidad escindida, pero que no van a ser los únicos nombres ni identidades que va a tomar. Por medio de la multiplicidad de formas toma recursos de la mitología azteca como base representacional de su corporalidad; al mismo tiempo que resuelve llenar ciertos vacíos con el concepto de la animalidad que, al igual que hace Kiki, confiere indefiniciones en sí mismas que exaltan el carácter de imposibilidad de traducción de la subjetividad. El cuerpo es el límite, la subjetividad no logra representarse si no es a través de la violencia autoinfligida; el dolor es su herramienta, incluso cuando se trata de un personaje sin narrativa. Sucede con este relato, entonces, que las formas en la que Iván se adapta a las situaciones de vida que experimenta van a estar asociadas al extremo. Más que intentar traspasar las fronteras, Iván revela los límites que impiden vislumbrar las posibilidades que se sitúan en los bordes, por lo que cada personaje, o cada nombre

con el cual se entiende, comprende un formato de develación de lo que se puede encontrar en el límite. Nunca quebrándolo, sino que lo hace evidente y lo amplía de acuerdo a las mismas normas dadas por el orden ontológico. Desde el tabú reconoce sus subjetividades y las visibiliza, desacralizando aspectos inscritos en las normas sociales y culturales.

De esta manera se introduce al personaje de Iván, quien complejiza y pone en evidencia la ampliación del borde: problematiza nociones tan básicas como la definición del género desde la concepción cultural binaria. Esto es, sin hacer uso explícito de los conceptos de “hombre” y “mujer”, retrata los estragos que supone comprenderse prisionero en un cuerpo que se presenta como erróneo; con asociaciones a miembros que sobran, se alude a erecciones inconvenientes que hacen patente el conflicto de saberse un género distinto al biológico. Al mismo tiempo, se retrata el hecho de encontrarse en una sociedad que define este tema como abyecto, perverso, lo que exalta la problemática de Iván. Ante esto, es importante notar lo que señala Bataille: “La prohibición elimina la violencia, y nuestros movimientos de violencia (y entre ellos los que responde al impulso sexual) destruyen en nosotros el tranquilo ordenamiento sin el cual es inconcebible la conciencia humana” (27). Con esto, se anticipa al personaje de Iván, quien utiliza la violencia como el medio por el cual se desentiende de estructuras asociadas a la conciencia humana, o definición determinada de lo que significa ser hombre. Y es que parecieran resonar las propuestas de una teoría literaria feminista asociada al carácter esencialista y biologicista de la escritura. Entendiendo la indeterminación representacional de Iván hace pensar en las palabras de Showalter (1981): “un texto marcado con la huella indeleble: anatomía es textualidad” (85). Si se atiende a esta idea de la textualidad como anatomía, cuestionar lo que compone una narración separatista de femenino/masculino, implica preguntarse lo que ya vaticinaba Showalter, “Si escribir significa, de manera metafórica, dar a luz, ¿de qué órgano pueden los hombres generar textos?” (87). Aunque

sea una propuesta un tanto básica de la teoría feminista, el cuestionamiento sigue siendo una problemática actual: ¿cómo escribirse cuando el género no corresponde? Si la anatomía es textualidad, como ya señalaba Showalter, los modos de representación de una subjetividad que no se comprende dentro de un cuerpo sexuado bajo lógicas de un género definido, deberá compensar los vacíos encontrando vías de expresión alternativas.

Por lo tanto, los alcances que encarna Iván delatan prácticas de represión de las subjetividades al inscribirlas a un imaginario separatista bajo una lógica biologicista, lo que evidencia el conflicto interno. Las asociaciones mitológicas a las que recurre devienen en concepciones propias de autopercepción conflictuadas. El exceso del sentir irradia y refracta en representaciones contrarias, a la vez que controversiales. Sentirse mujer habiendo nacido hombre emplaza a repensar los límites sociales de la construcción del yo. Es decir, a través de Iván se hace patente la problemática del lenguaje, “decir que el lenguaje y la escritura son in/diferentes a la diferencia genérico-sexual refuerza el poder establecido al seguir encubriendo las técnicas mediante las cuales la masculinidad hegemónica disfraza con lo neutro -lo im/personal- su manía de personalizar lo universal” (Richard 131). Iván explicita ese vacío, ese silencio, ese borde, y lo amplía, invitando a repensar estatutos morales y éticos adscritos a definiciones que invisibilizan temas fundamentales como lo es la definición del género y sus modos de expresión. Complejizar las fronteras que impone el lenguaje desde sus normas vinculadas a expresiones de un género y otro, responde a cuestionar la base del mismo instrumento que se supone debiera permitir traducir el sentir. Así, surge el problema por la necesidad de delimitar las expresiones bajo reglas éticas y, sobre todo, de la obsesión por etiquetar los modos de expresión bajo premisas estáticas.

Se recae en esta pregunta desde la perspectiva de una joven que intenta entenderse solo desde las concepciones asociadas a su género de nacimiento, lo que promueve que, desde esa confusión

desde el sentir y lo que se le atribuye por vivir en un cuerpo erróneo, desata violencias internas que proponen al cuerpo como herramienta y arma de traducción. Iván se siente atrapado en un cuerpo que no le corresponde, una cárcel donde debe vivir en un eterno castigo, y surge aquí un mecanismo de defensa y de autoentendimiento que se atiene a utilizar la violencia contra esas partes que le sobran: “Tu cuerpo estaba lleno de prótesis imaginarias. Te faltaban órganos y nadie lo sabía” (*Nefando* 25). El espectro del secreto es algo que va a ser la tónica esencial para la representación del vacío de Iván. Nadie puede saber del conflicto interno, porque socialmente el tema no tiene cabida, por lo que la vergüenza asociada a la escisión identitaria sobre la concepción de género remite a un silencio generalizado. Si la sociedad no admite otras posibilidades de comprender el concepto de género, desarticular ese discurso e inscribir nuevas alternativas sugiere una problemática segura.

## **2.1 Disforia corporal**

*He querido iluminarme a la luz de mi falta de luz. Los ramos  
mueren en la memoria. La yacente anida en mí con su máscara  
de loba. La que no pudo más e imploró llamas y ardimos*

Alejandra Pizarnik

Como ya se anticipaba con lo anterior, el problema central que vaticina el personaje de Iván es la situación de encontrarse en los márgenes de su propio cuerpo. Este territorio supone la noción de ilegibilidad de la percepción personal: sentirse huérfano en su propia piel conlleva cuestionar los límites representacionales de los deseos atrapados en una corporalidad equivocada. El concepto de disforia corporal, sentirse ajeno, desterritorializado en su propio espacio, se vincula a la misma problemática de la definición de género: Iván no se entiende en su cuerpo por la misma razón que no se siente cómodo con los órganos sexuales con los que nació. Su propio nombre es un páramo,

un desierto que puede ser reclamado por distintos nombres que acudan a llenar los vacíos de sentido de las partes que le faltan. Las extremidades que se ensamblan fantasmagóricamente revelan la ausencia que se encarna en el cuerpo como “esa nada densa e inhóspita” (*Nefando* 97). El duelo de la falta, la exaltación de las sobras, comprenden este rumbo de exploración del propio cuerpo como este territorio de limbo, donde todo es posible y nada tiene sentido. Resguardarse bajo nombres y lógicas que sobrepasan las fronteras de las imposturas, de definiciones restringidas, le concede herramientas de rearticulación signica a Iván. Entonces, la corporalidad es el instrumento con el cual Iván resignifica su identidad; se sitúa en el extremo que es la “promesa siempre renovada de un más allá. Tan pronto como logra instalarse, se convierte en un nuevo punto de partida” (Oubiña 47). Al poder armarse de acuerdo a sus propias reglas y establecer un orden en donde su subjetividad surja sin vergüenzas, hace de la experimentación de la violencia su forma de desentenderse de las normas. Se reinscribe en un cuerpo fantasmagórico, ensamblaje de partes que no existen, para distorsionar las nociones conceptuales dadas y hacerlas funcionar para sí mismo.

## **2.2 Perverso y polimorfo**

*Delicia de perderse en la imagen presentida. Yo me  
levanté de mi cadáver, yo fui en busca de quien soy.  
Peregrina de mí he ido hacia la que duerme en un país  
al viento.*

Alejandra Pizarnik

Perverso y polimorfo son adjetivos que Iván antepone a su propia identidad escindida. Sin tener relación directa con la propuesta de Freud, este apartado destaca los modos en que el propio personaje articula su lenguaje desde su no-cuerpo. Iván no solo se comprende desde el castigo y

la violencia, sino que desde su posición de escritor y estudiante de literatura se entienden las referencias simbólicas de algunos de estos actos de dolor autoinfligidos. Existe una escena en la que Iván está en la sala de clases analizando las espaldas de sus compañeros, y siente su pene erguirse al ver la cabeza de uno de ellos. Para disciplinar su cuerpo a no reaccionar instintivamente de esta manera, Iván se entierra un lápiz de tinta en el miembro que sobra. Utiliza su cuerpo para desaprender esas nociones atribuidas y poder resignificarlas desde concepciones propias articuladas a partir de los mismos miembros erróneos. A modo de representación de escribirse sobre los moldes, de realidades veladas o decretadas como obscenas, utiliza el tabú de saberse en un cuerpo erróneo para experimentar su verdadera subjetividad desde ese límite que comprende su corporalidad: la escritura del daño y el placer inscrita en el cuerpo.

Se trata, finalmente, de ficcionalizar el propio cuerpo para hacer emanar la verdad. Por lo mismo Iván mantiene un instrumento fundamental con el cual logra asirse de su verdadera identidad: la caja azul, este escondite de las herramientas con las que se autoviolenta, que componen la Retórica del Dolor. El dolor es el mecanismo con el cual supera este cuerpo que no le pertenece y que, al mismo tiempo, propicia un lenguaje de vaticinio, es “maquinaria orgánica, hacedor de un yo con sexo de plastilina” (*Nefando* 86). Para escribir es necesario ir más allá de uno mismo, escribirse desde el exceso, el equívoco, lavarse de a poco con el castigo autoinfligido para hacer relucir al verdadero Iván, si es que tal persona realmente existe.

El miedo asociado a la incompletitud de su cuerpo que, ensamblado con partes que no encajan, resuelve explicitar la falta y enarbolar las sobras. Miedos turgentes y maduros remiten a ambigüedades de sentido desde la expresión que se le atribuye a su propio cuerpo de identidad escindida. Los miedos que se asimilan a los órganos que le avergüenzan y que hacen notar su madurez. Tanto pene como lengua se hinchan y reclaman su lugar deshabitado: “te comías el

hambre de miedos turgentes y maduros, replegados bajo tu lengua encrespada por tantos soliloquios sin puertas, sin círculos, sin sílabas dobladas que recuerden a túneles sembrados en tu oreja” (156). La lengua que no tiene vocabulario para articular su deseo se encoge a modo de castigo autoinfligido por estar atada en un lugar equivocado. Soliloquios sin puertas porque el discurso no tiene cabida fuera del cuerpo-no-suyo; palabras sordas de significados vacíos que componen nociones sembradas por agentes externos. El sentirse ajeno por comprenderse fuera de la norma y atarse a un estado liminal desde el cual intentar enunciarse incluso desde la fisura es lo que intenta hacer Iván. Recalcar la idea de ideas preconcebidas e inculcadas exalta la necesidad de romper con esas barreras que impiden entenderse desde una construcción del yo propia. Comprenderse abyecto y prisionero, “el sujeto encuentra lo imposible en sí mismo: cuando encuentra que lo imposible es su *ser* mismo, al descubrir que él no *es* otro que siendo abyecto” (Kristeva 12), confiere a Iván una posible respuesta ante el sentir de su subjetividad inestable.

Desde esta suspensión de sentido Iván evidencia la falta fundacional de su identidad escindida, desde esa falta se enuncian los vacíos. Evidenciar las normas para asirlas y resignificarlas, sacudirse las asignaciones deterministas y entenderse desde reglas propias que no se ajustan a definiciones ni constriñen las expresiones de la subjetividad. Desde el trabajo del dolor, de desarticular al yo se desarman concepciones atribuidas y emergen sentidos desconocidos pero intrínsecos, y por lo mismo “[a] veces necesitabas expulsarte, huirte, refugiarte en espacios abiertos y oscuros” (156); develar la autenticidad en espacios idílicos para identidades escindidas que se sitúan en el límite y, por tanto, son consideradas como tabú. Lo obsceno que se restringe a la oscuridad para adentrarse en las sombras propias, para dejar los posibles reflejos de la realidad fuera de toda construcción asociada a un cuerpo que no se reconoce erróneo. Distinguirse en la

falta de luz y sumirse en el desconsuelo de saberse cargado con el peso de un cuerpo ajeno, de habitar una máscara de sí mismo.

### **2.3 Saberse escindido: Quetzalcóatl y Tezcatlipoca**

*Es el desastre  
Es la hora del vacío no vacío  
Es el instante de poner cerrojo a los labios  
Oír a los condenados gritar  
Contemplar a cada uno de mis nombres  
Ahorcados en la nada  
(...)*

Alejandra Pizarnik

Iván es introducido desde la perspectiva de un relato en tercera persona, se reconoce desde un plano onírico en donde se vislumbran dos personajes inscritos en un mismo cuerpo: Quetzalcóatl, serpiente emplumada, dios y vida de todos los hombres, abre el relato que conduce a una dualidad de una identidad sin identidad fija, pues Iván no se reconoce en su propio cuerpo y su identidad es la construcción de cánones que no se condicen con su subjetividad; y Tezcatlipoca, némesis de Quetzalcóatl, espectro ennegrecido, que se propone como “el abominable tú, y miraste al espejo sin imagen que llevaba entre las manos, un espejo que emanaba nubes” (*Nefando* 24). Saberse espejo donde el reflejo no logra abarcar la corporalidad correcta remite a una imposibilidad signada en la carne, y la violencia es el mecanismo de asistencia hacia la comprensión de la pérdida.

Por lo mismo, Iván es quizás el personaje que más utiliza la violencia para traducir la imposibilidad que se encarna en su cuerpo. Desde el comienzo relata que su corporalidad supone un equívoco, entonces su cuerpo es el espacio liminal desde el cual emanan prácticas que insisten en situar una subjetividad que se comprende errónea. El lenguaje corporal articula la escisión desde su origen,

usa la mitología para plantear este cuerpo equivocado como un castigo divino que deviene en la inenarrabilidad de su experiencia. Traducir la falta desde miembros que faltan, fantasmagorías que se anclan a un cuerpo que se entiende como un vacío de sentido. Un lenguaje que se va transfigurando a medida que Iván plantea los modos en que su cuerpo no le corresponde, evidenciando mecanismos de entenderse en un territorio que le parece ajeno: “tu yo abyecto, el que no se dice” (84). Pareciera funcionar como un constante destierro del cual no puede alejarse completamente, una pugna interna que transfigura constantemente la expresión y traslada la experiencia a un espacio límite que no tiene definición.

“Estás solo y eres cuerpo, pero eso nadie lo sabe” (83), señala esta voz en tercera persona que relata a la identidad indefinida de Iván. Ser cuerpo, y solo eso, es lo que concierne a la indefinición, un cuerpo que no corresponde y que, en ese equívoco erige cuestionamientos fundamentales sobre los esencialismos de un concepto que no se logra definir. Resignificar el propio cuerpo es la labor de Iván. “Podrías fingir que no te ves, ocultarte de ti, imaginarte como un hálito, una abstracción que encuentra su valor en un estado de ausencia. Sin embargo te abres a tus ojos, te examinas por encima de la ropa para asumir tu carácter dual” (83), prosigue la voz narradora. Asumirse en un carácter dual dado por su corporalidad errónea remite a la decisión de entenderse desde estos dos personajes mitológicos que escoge como herramientas de traducción de la experiencia desarticulada de su subjetividad escindida: “Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, serpiente-espejo-negro-humeante, mitología de alcantarilla rebosada en donde a veces te miras con vergüenza” (83). El cuerpo-no-suyo, esta identidad artificial en la que se encuentra, es el instrumento con el que cuenta para desunir las partes para así reconocer la ausencia. Desde lo incorrecto articula expresiones alternativas que puedan abordar la experiencia del exceso: “Algo dentro de ti conoce la diferencia: necesitas abrumar al cuerpo-no-tuyo para transformarlo y poseerlo con todas sus fantasmagorías”

(83). Desde la invisibilidad de las partes que le faltan, pero que le corresponden, puede construir una concepción propia de lo que es correcto. Acontecer en el silencio de un tormento asumido, su ser es una verdad esbozada que se abisma al mirar fuera del propio cuerpo. Solo internamente se vislumbra la escisión, una violencia íntima que no se muestra a los ojos de nadie más que del propio doliente. En el dolor se reconoce.

La asunción de la identidad escindida, desde la constante transfiguración que supone la corporalidad a la que le sobran partes y contiene genitales fantasmagóricos, desde el espacio reducido del silencio, comprende utilizar el secreto como territorio de lucha. Batallar con la construcción del yo desde la interioridad supone utilizar recursos que circunscriben a la subjetividad a un margen de lo reprimido. Iván se entiende en el silencio, en las fronteras que componen su habitación, que solo saca a relucir su verdad en la oscuridad. Y es que este es un recurso indispensable para develar al tabú, la oscuridad es la luz que caracteriza a estos tópicos catalogados como pervertidos. Los horrores se esconden en las penumbras donde la sociedad decide no mirar; es en la noche cuando se caen las máscaras y rondan los monstruos: “Es de noche. Estás solo y escindido (...) Te preguntas por qué has estado todo el día esperando este momento, el instante en el que pudieras encerrarte y platicar con el abominable tú” (83).

Estas representaciones mitológicas de las identidades en pugna incitan asociaciones sexuales determinadas. Tezcatlipoca, el abominable tú, espejo sin imagen, némesis que encarna el límite desde el lenguaje, asume la posición protagónica de una sexualidad que quiere ser escondida. Es el rostro que se esconde y vislumbra detrás de una máscara, quien amenaza con desterrarlo de su propio cuerpo. Quetzalcóatl es el enemigo signado en el cuerpo, refiere a los miembros que sobran y que fracturan la subjetividad de Iván: “tu miembro, esa serpiente húmeda que sentías ajena, invasora de tu cuerpo, y que odiabas más que a nada en el mundo. Y allí estaba, apretándose contra

la tela, recordándote que existía y que no podrías deshacerte de ella, Tezcatlipoca” (26). El cuerpo es el extremo de una subjetividad que no cabe dentro de los parámetros dados por un género que se compone de definiciones que se constriñen aspectos biologicistas. Iván distorsiona su cuerpo y lo asocia a una necesidad de violencia intrínseca que nace de una pulsión, un deseo de daño que lo lleva a testear sus propios límites cuando la destrucción es su arma.

## 2.4 Ficcionalizar la infancia

*La luz es demasiado grande  
para mi infancia.  
Pero ¿quién me dará la respuesta jamás usada?  
Alguna palabra que me ampare del viento,  
Alguna verdad pequeña en que sentarme  
Y desde la cual vivirme,  
Alguna frase solamente mía  
Que yo abrace cada noche,  
En la que me reconozca,  
En la que me exista.*

Alejandra Pizarnik

Como si siguiera los patrones dispuestos por la definición de lo abyecto según Kristeva (2006), Iván resuelve llenar esos vacíos de la identidad fracturada por medio de la ficcionalización de la memoria, puesto que “la abyección se construye sobre el no reconocimiento de sus próximos: nada le es familiar, ni siquiera una sombra de sus recuerdos” (13). A modo de intentar excusar su escisión, la transfiguración no puede ocurrir sin una razón determinada que contemple una problemática tan abarcadora como lo es la imposibilidad de identificarse en su propia corporalidad. Por lo mismo, crea una nueva problemática al necesitar justificar la disociación interna por medio de experiencias tabú. Crear escenarios ficcionales en donde la dislocación se hace evidente por un

trauma asociado a violencia y abuso desde la infancia: “para justificarte, empezaste a inventar un pasado no tuyo lleno de traumas y de pequeñas torturas, de historias infantiles que siempre lograban excitarte y que hacían posible que agredieras a tu serpiente Quetzalcóatl con razón” (*Nefando* 157). Tener fundamento del origen de esta pulsión desestabilizadora que surge de vivir una vida sin narrativa, sin autoconocimiento, y donde la destrucción es el poder de Iván. Destruir cada aspecto de su vida, incluso su memoria y producir sentidos desde la radicalidad de ser ajeno, perverso y polimorfo en el espacio reducido de su cuerpo.

“[L]o único que deseabas era destrozarte con cuidado, descascararte por fuera y por dentro hasta tocar los roquedales que te hundían: la memoria” (157). Reconocerse en la violencia proporcionada ilumina los espacios oscurecidos por la indeterminación, y la violencia propicia destellos del verdadero yo. Reconocerse en el acto, en el proceso y en el desarrollo de violencia, una vez envuelto en el silencio, se revierte a la indeterminación del cuerpo equivocado. Con esto se entiende la idea de lo extremo que desarrolla Oubiña (2011), lo extremo comprende el exceso y lo ilegible, a la vez que responde a explorar los espacios desde dentro; explorar el cuerpo y sus límites para expandirlos y ampliar definiciones para así dar forma a las fisuras, a los quiebres, entender la escisión con los mecanismos de expresión que caracterizan a Iván, y a la escritura de Kiki.

Plantear el extremo corporal desde la violencia implica comprender la complejidad del entramado interno de una subjetividad en suspensión, al mismo tiempo que problematiza una noción que ya proponía Agamben (1978), “si el niño no es expuesto a actos de habla en el período comprendido entre los dos y los doce años, su posibilidad de adquirir el lenguaje está definitivamente comprometida” (186). Pero ¿qué sucede si el lenguaje adquirido quiere ser desaprendido para encontrar una lengua acorde a la experiencia real? Al ficcionalizar la infancia, Iván hace un intento de desarticular este lenguaje que se adscribe a sentidos inscritos a normas y leyes que no se

condicen con su propia experiencia; signar el propio cuerpo para desandar los pasos de un lenguaje que no logra asirlo, comprende otro modo de sodomizar la literatura. Cuando el cuerpo se vuelve instrumento de traducción, y la experiencia sobrepasa las fronteras de sentido, desacralizar la corporalidad y profanar la carne para extraer los sentidos verdaderos es la forma de develar los espacios opacos de la sociedad.

## **2.5 Volverse animalidad**

*y he sabido dónde se aposenta aquello tan otro que es yo, que  
espera que me calle para tomar posesión de mí y drenar y  
barrenar los cimientos, los fundamentos,  
aquello que me es adverso desde mí, conspira, toma posesión de  
mi terreno baldío*  
Alejandra Pizarnik

Existen estos espacios vacíos que solo pueden ser llenados de sentido con conceptos un tanto manoseados, pero que resuelven representar aquello que pareciera ser imposible de narrar de otra manera, y es que la animalidad comprende situarse en un espacio donde los sentidos son ambiguos, indefinibles. Volverse animalidad es una cualidad compartida por las subjetividades que se plantean como desviadas. Desde el margen que se acerca al límite, el animal descompone el lenguaje y lo vuelve instinto, permitiendo que las definiciones se anclen a un lenguaje corporal que desata y desanda los pasos de las normas sociales. Ser animal implica ser pulsión, experimentar y explorar recodos indómitos en donde las subjetividades pueden desarrollarse con mayor libertad y develar la autenticidad de sí mismo al devenir origen (Deleuze 2002). Así, cuando Iván se entiende como escindido, supera la dualidad identitaria y desprende las máscaras que componen su cuerpo inestable, la suspensión va más allá de sentirse en un cuerpo-no-suyo, un cuerpo erróneo

con miembros sobrantes y partes fantasma; ya no es solo Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, sino que en su corporalidad caben distintos aspectos que no se anclan a un género ni a un nombre, es experiencia sensorial, es instinto. Sucede lo que Deleuze propone con el devenir animal: devenir es un rizoma que comprende una multiplicidad indefinible. Es la curiosidad que lleva a Iván a repensar su lugar dentro del circuito social, lo hace cuestionar lo conocido: “tenías una curiosidad palpitante en cada esquina del cuerpo, demudándote, malpariéndote otro nombre tal vez más atroz (...) el animal que eras ahora” (159). Esta apertura a nuevas posibilidades del ser amplía el límite, Iván encarna el límite para expandir las definiciones.

Este aspecto central que caracteriza a las subjetividades que se plantean como desviadas, y que asumen el tabú como su herramienta de expresión, evoca una dinámica de poder que implica concebir a los animales como pares. Al volverse instinto, el personaje de Iván replica esta dinámica de poder que comprende entenderse en un plano más primitivo, desde reglas que se vinculan a la naturaleza, y es que como señala Deleuze “[e]l devenir es involutivo, la involución es creadora” (245). Volverse animalidad significa plantearse en un territorio de cadenas de poder donde el más fuerte prevalece, y aquí es donde Iván se comprende más fuerte; se vuelve instinto sin dejar de lado su humanidad: replica la violencia con la que la sociedad lo ha hecho percibirse. Traslada la violencia autoinfligida a cuerpos ajenos, inscribe el duelo en animales a modo de metáforas que contienen la frustración de sentirse otro en su propio cuerpo. “El perro te miraba, pero no podía leerte; no veía en tus ojos al abominable tú emergiendo de la curiosidad, de la desesperación frente a una vida sin narrativa, sin autoconocimiento. El perro ignoraba el deseo de daño que te ensombrecía las manos y por eso no corrió lejos de ti, Tezcatlipoca” (*Nefando* 162). La animalidad desarticula toda lógica, no hay racionalidad que quepa dentro de este encuentro, el animal que se enfrenta a un ser que se ha vuelto animalidad alude a una jerarquía de poder desapareja. El volverse

animalidad no quita que haya resquicios de humanidad, sino que es sumirse en instintos que no miden consecuencias, y replicar la violencia en un cuerpo ajeno más indefenso, revela la verdadera naturaleza humana: la necesidad de destrucción. Esta pulsión primitiva de querer destruir(se) por medio del dolor para encontrar los modos de reconocerse en un cuerpo que se presume como extraño, implica explorar desde la abstracción: “Tu cuerpo se estremeció de algo que era demasiado grande y abstracto: de eso que provenía del ser que no sabías nombrar (...) La memoria te moría mientras dejabas caer el perro al suelo y te levantabas mareado” (162). Desterrarse por un instante en el que la violencia toma el protagonismo es dejar morir la memoria momentáneamente, pero luego quedan los restos de la sangre ajena y el momento pasa. Iván vuelve a ser identidad escindida, la animalidad es temporal.

### **3. Acercamientos: Sodomizar el lenguaje poético**

*Por eso hay en mis noches voces en mis huesos, y también —y es esto lo que me hace dolerme— visiones de palabras escritas pero que se mueven, combaten, danzan, manan sangre, luego las miro andar con muletas, en harapos, corte de los milagros de a hasta z, alfabeto de miserias, alfabeto de crueldades...*

Alejandra Pizarnik

Quedan, quizás, en evidencia las diferencias que caracterizan a la escritura de ambos personajes. Kiki utiliza la palabra a su favor para repartir los sentidos de su subjetividad en un metarrelato que corresponde al planteamiento de tres personajes que logran asir de alguna forma sus modos de expresión: Nella, Diego y Eduardo. Kiki se reconoce tripartita y utiliza la escritura para armarse a través del lenguaje, reconocerse en las palabras y así hacer énfasis en sus silencios. Al escoger a Nella como el espacio vacío de palabra, pero rebosante de sentido, ilumina un territorio poco

hablado dentro de la sociedad. Lo abyecto como arma e instrumento de expresión alude a un lenguaje velado que aún no tiene un vocabulario determinado y que se sitúa al límite de las normas sociales. Asimismo, Iván evidencia otros aspectos problemáticos del lenguaje como instrumento de traducción de la subjetividad y exalta los cuestionamientos por la cabida de los cuerpos dentro del discurso que deja de lado a disidencias o, incluso, subjetividades suspendidas. Iván se deshace en las palabras, distorsiona el vocabulario para que haga juego con su crisis identitaria. La disforia corporal expresa la herida en el lenguaje: al hacer patente que el lenguaje tiene posibilidades de género, se vislumbran estructuras que constriñen las expresiones, lo que, a su vez, desarticula plasmar la experiencia en su totalidad.

Suspender los sentidos y extremarlos al situarse en lo abyecto exalta esos espacios vacíos. Sodomizar la palabra, en el caso de Kiki, implica profanar los significados y desestabilizarlos desde la voz de las infancias. El darles espacio a voces usualmente invisibilizadas con un carácter sexual, y donde el deseo se pronuncia desde el desvío, devela mecanismos constrictores para con estos personajes. Violentar la experiencia desde la palabra, transgredir los sentidos y abrir sus posibilidades den paso a estos espacios opacos del tabú. Mientras que sodomizar el cuerpo, como sucede en el caso de Iván, confiere un espacio concreto en el cual actuar y desatar esa violencia implícita dada por un discurso hegemónico que prefiere hacer ojos ciegos a las problemáticas de las corporalidades que no encuentran lugar dentro de la sociedad. Ir más allá de las palabras como un método de “desterritorialización de los regímenes de poder y captura de la identidad normada” (Richard 133). Es decir, dar paso a la construcción de la identidad del sujeto que profana, “que lleva al límite el discurso y el pensamiento de ciertos temas y camina, incluso, contra sí mismo – la palabra no puede ser un mero instrumento, sino un fin” (Ojeda s/p), y este fin es el de abrir las

posibilidades de traducir la experiencia a partir de reglas propias, puesto que “no basta con contar, sino que se necesita respirar, intuir y expandir lo que hay por debajo de lo que se cuenta” (s/p).

Desde este espacio del margen, el tabú es la base de las experiencias extremas y la traducción representacional de Kiki e Iván tiene un lugar común: la animalidad. El reconocer el espacio primitivo de sus deseos escondidos, volverse animalidad, con distintos fines, pone a estos dos protagonistas en un lugar compartido. La inversión de roles confiere a estos personajes entenderse dentro de una dinámica de poder donde el instinto prevalece, las posibilidades se amplían.

## Capítulo 2. Lenguaje digital. Rellenar de espectros los espacios vacíos

Por lenguaje digital propongo, o 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), 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 alternativos 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. Berardi (2017) 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). Desde esta propuesta se exalta la idea de que, no solo han mutado las relaciones entre ser humano y máquina, sino que el cambio surge a partir de 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)

Preciado hace hincapié en este concepto que adopta para exaltar esta condición actual adscrita a las nuevas estructuras de poder dadas por lo digital, el uso de internet. 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, 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) exalta esta característica de lo posthumano que emerge 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 habla Preciado.

Con esto mismo 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. Así, “las relaciones establecidas entre los sistemas digitales de vigilancia y control y la identidad, haciendo hincapié en aquellas realidades identitarias que sufren de una opresión” (Medina 2021, 72). 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? Y no solo eso, ¿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 en 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 prolifera con el estatus de anonimidad.

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.

## 1. Sumergirse en la *Dark Web*: especificaciones

Si bien se hace la especificación de un lenguaje digital que se vincula al uso de las tecnologías asociadas a las redes sociales/virtuales, existe una particularidad fundamental sobre este lenguaje en la novela. Entendiendo esta evolución desde una realidad cotidiana concreta a una realidad simulada conlleva la utilización de nuevos conceptos que intentan trasladar sentidos tradicionales a un territorio abstracto, pero ¿qué sucede cuando este territorio es un lugar donde lo prohibido es la norma? 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” (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, esta al ser no estructurada no cabe dentro de las normas establecidas, y 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. Sobre esto, Kavallieros señala que “[i]t 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” (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. Kavallieros, 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). Es decir, 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). “Named ‘The Onion Router’, it was quickly coined with the shorter ‘Tor’ with its name coming from application layer encryption within communication protocol stacks as many layers representing the layers of an onion. With Tor, you’ll be able to reach not only the Dark Web but the even smaller subsection known as the Tor network” (6). 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/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 descifrar 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.

### **1.1. Transgredir las normas, volverse abstracto**

Si Kiki e Iván se sitúan en el plano de la palabra concreta como discurso base desde el cual asir sus corporalidades y sus deseos más íntimos, los cuatro personajes restantes de la trama se anclan en la exploración de un vocabulario distinto. 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. En un intento de quebrar las estructuras, El Cuco junto con los hermanos Terán crean un discurso anclado al tabú y la pederastia en el formato de un videojuego. El trasladar los imaginarios a plataformas virtuales comprende la creación de una infinitud de posibilidades que, sin embargo, mantienen un vínculo con el lenguaje tradicional pero repensados de forma visual e interactiva, este concepto se problematiza desde la noción convencional. Las expresiones se inscriben en un léxico que exalta el protagonismo de las corporalidades frente a situaciones extremas, la experiencia del dolor y el trauma. Es decir, se sigue adscribiendo a formatos que sitúan su discurso a un estadio liminal que, como Kiki e Iván, subvierte y resalta espacios ocultos del lenguaje tradicional transgrediendo mecanismos de traducción de la experiencia, solo que esta vez se hace por medio de la exploración en un formato que utiliza

códigos virtuales. Esta apreciación de la virtualidad como campo de expansión de los sentidos adscritos a un lenguaje que juega con la visualidad, admite indagar en aspectos diversos de las representaciones, ampliando las posibilidades de sentido.

Algunos de los alcances que resaltan en la estructuración de la novela es la fragmentación de los discursos al momento de relatar de qué se trata este videojuego y por qué ha causado tanta polémica. Puesto que uno de los aspectos centrales de este videojuego que se cuestiona es el mismo nombre bajo el cual se inscribe dentro del circuito virtual, por lo mismo cabe preguntarse algo básico: ¿qué es un videojuego?, ¿qué hace a un videojuego un videojuego?, e incluso más específicamente, ¿qué se entiende por el concepto de videojuego? Esto es algo que se busca analizar en este capítulo, puesto que el juego que se describe en este apartado ya no existe y todo conocimiento de su existencia se reduce a una serie de testimonios de jugadores.

Según Colin Cremin (2016) un videojuego es todo aquello que desafía el lenguaje de la representación, más allá de tomar en cuenta la tecnología, la gráfica o incluso las complejidades narrativas. Por lo tanto, este artefacto –aludiendo al videojuego– contribuye no solo a la ampliación del discurso desde la palabra escrita, sino que problematiza el mismo formato que utiliza y el espacio en el cual circula.

No solo se resignifica el ámbito del sistema simbólico asociado a una plataforma virtual de abstracción, sino que se invita al lector a sumergirse a un terreno de nadie, donde las leyes no tienen la misma funcionalidad que en la realidad. Si la virtualidad remite a refractar la realidad a un espacio digital, no lo hace bajo los mismos parámetros, sino que se amplían las nociones de posibilidad. Con esto en mente, se hace aún más patente la idea de libertad de acción en un medio que transgrede las normas desde su fundamento. La *Deep Web* es una zona donde se exploran y experimentan las subjetividades en su sentido más primitivo que, como sucedía con Kiki e Iván,

sacan a la luz, o más bien sumergen a las subjetividades a una liminalidad donde pueden experimentar con y desde la violencia. La transgresión es la característica de esta red, 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 obsceno y lo réprobo. Este terreno de la red virtual funciona como un mundo alterno que no opera de la misma forma que la red que se mantiene al alero de las reglas sociales. Es la zona límite donde suceden experiencias extremas y permitidas.

## **1.2. El Cuco: cavar a la tierra, llegar al origen**

El Cuco Martínez, un hacker que se sitúa en los márgenes de la sociedad, es quien comienza el relato del desarrollo del videojuego *Nefando* y quien complejiza la problematización en torno al lenguaje como traductor de experiencias. El Cuco es un programador de videojuegos que conoce cómo utilizar los ordenadores y hacer del lenguaje en código su discurso personal. Conoce los recodos más oscuros de la internet, es el link directo al espacio de la *Dark Web*, terreno en el cual convive el tabú con la antinorma. A modo de una refracción prohibida de lo que sucede en las redes sociales, en la *Dark Web*, también llamada *Dark Net*, se expanden las interacciones posibles donde la antinorma exalta las condiciones más privadas y perversas del ser humano. Este personaje está a cargo de presentar la alternativa al lenguaje poético como instrumento de expresión de las subjetividades y con esto disuelve ciertas panorámicas elementales con las que Kiki e Iván ya habían comenzado a jugar. El lenguaje en la virtualidad, el uso de las tecnologías y las redes sociales componen una serie de artefactos que expanden las posibilidades con las cuales asir la

propia identidad. Esto comprende una complejización en sí misma si se considera que, desde el lenguaje tradicional, las convenciones por más que constriñen los modos de autopercepción, en la virtualidad la apertura a una infinitud de posibilidades exalta vacíos en sí mismos.

Como si se tratara de un traslado de la propuesta de Oubiña (2011) al plano de lo digital, las redes sociales, y más específicamente, los terrenos oscuros como lo es la *Dark Web*, remiten a este mismo extremo que había empezado a ser articulado por Kiki e Iván a partir del lenguaje poético. Entonces ¿qué pasa con ese extremo cuando la virtualidad construye un terreno tan amplio de posibilidades? Si se toma en cuenta que la *Dark Net* es en sí el extremo, la clasificación en niveles de lo extremo, de lo perverso y lo abyecto entra a jugar un papel primordial y es esto lo que se comienza a revelar con las entrevistas a El Cuco. De alguna manera sucede lo que Oubiña ya anticipaba respecto de la literatura extrema, pues en la digitalidad se refracta esta idea en tanto que “los extremos son espacios inciertos porque las obras que los exploran trazan los primeros itinerarios al mismo tiempo que los recorren con instrumentos que se han vuelto imprecisos al pasar a esa atmósfera lejana y antifamiliar” (22), lo que se relaciona a su vez con lo que representa este terreno de las “dark nets”, “as its name depicts recalls images of shadowy alleys, malicious, hard-faced individuals and socially damaging activities, covering a range from political protestors – rebels – to drug dealers, to terrorist and gun dealers, to paedophiles and everything in between” (Kavallieros et al. 7). Al considerar a la internet, a las redes, y sus lados oscuros como estos espacios extremos, lo antifamiliar salta a la vista y la imposibilidad de poner en palabras concretas lo que ahí sucede se hace patente. El mismo Cuco refuerza esta idea en sus entrevistas, cuando detalla la diferencia entre el lenguaje poético y el lenguaje en código, este último permite la creación de mundo alternativos a la realidad aparente, haciendo que la multiplicidad de perspectivas y subjetividades prolifere en este terreno.

A pesar de que existe esta idea del “espacio virtual como referente y escenario paralelo” (Ortega 44), las diferencias entre los vocabularios y los usos de los instrumentos de representación de la interioridad de los sujetos es evidente. En esta vereda del lenguaje virtual, el lenguaje en código implica la refracción de diversos formatos que se anclan en la abstracción. No existe una realidad concreta en este escenario, sino que se develan las posibilidades inarticulables en el lenguaje poético de realidades alternativas, lo que no significa que no existan estas realidades, sino que son intraducibles o, más bien, invisibles/invisibilizadas. El Cuco tiene claro que existen vacíos sígnicos en el lenguaje poético, por lo mismo prefiere sumergirse en el ciberespacio y revestir el código abstracto de la digitalidad con trozos de humanidad para resaltar esos aspectos que quedan marginados: “La tecnología, para él, era una herramienta que dotaba de humanidad a la gente, que la ayudaba a unirse y no a separarse. Esa unión se realizaba a través de medios representacionales que, a veces, permitían desenmascarar jerarquías absurdas y modos de comunicación vetustos” (*Nefando* 50). Para El Cuco el lenguaje en código contribuye a la disolución de las normas, la transgresión de los límites en tanto que segregan a las personas en jerarquías representacionales. Al dejar de lado las leyes y las convenciones, la etiqueta por así decirlo, se configura un terreno de igualdad entre los lectores/jugadores que navegan e interactúan en el ciberespacio.

### **1.3. Corporalidad digital**

Sin embargo, vale preguntarse por la corporalidad en el plano abstracto de la virtualidad, si el traspaso de los imaginarios transita desde el terreno de la palabra escrita a un lenguaje en código, lo mismo ocurre con la corporalidad de los lectores/jugadores. “¿Cuál era el cuerpo de su *yo* sumergido en el interior del sistema de un ordenador?, se preguntó. ¿En dónde terminaba su subjetividad y en dónde comenzaba la de los demás dentro de un espacio virtual?” (45). La pregunta

por la representación desde una noción completamente abstracta y con libertad de acceso repliega los mismos cuestionamientos que surgen respecto a los personajes de Kiki e Iván. ¿De qué manera se representan corporalidades que desde su origen parecieran no tener cabida? La libertad e infinitud de expresiones posibles en el terreno de lo digital suspenden las concepciones y autopercepciones del sujeto. Para El Cuco

todos hacían *performances* cuando navegaban por la red y, durante un breve periodo, eran sólo mente y representación: política pura. La representación llevada a la pantalla era la prueba más efectiva de que el cuerpo podía convertirse en una superficie plana para proyectar imaginarios mentales y que lo que se creía natural, inmanencia, en realidad sólo era una construcción algorítmica presta a ser innovada (45-46)

Esta disolución de la corporalidad explora los nuevos formatos con los cuales se traduce la subjetividad en un terreno en que las posibilidades son tantas que solo se puede innovar y repensar la propia identidad sin mediación de los límites de la propia carne. Machado (2009) señala que una condición primordial de la experiencia de subjetivación que se realiza en el espacio de los medios digitales es la inmersión, que “se refiere a los modos en que el sujeto ‘entra’ o ‘se zambulle’ dentro de las imágenes y los sonidos virtuales generados por el ordenador” (147). De alguna forma se trata de crear una ilusión de realidad en donde la simulación es tan real como la realidad y el sujeto se transforma en espectador y protagonista de lo que sucede en la red. Esta doble interacción con las redes compone un campo ampliado de estímulos que se adscriben a posibilidades que desarticulan asignaciones fijas de las subjetividades. La exploración constante, la mutabilidad y constante creación en la que se sumerge el sujeto que interactúa dentro de la digitalidad remite a un nuevo modo de entenderse dentro de un medio donde se resignifican los modos de interacción.

Para El Cuco, el ser programador significa vivir en “un universo alterno al que asirse con los dientes de la mente, una imagen proyectada en el futuro que permita pensar la obsolescencia de ciertos pilares que nos sostienen” (*Nefando* 48). Desde esta propuesta El Cuco advierte que el devenir abstracción en las plataformas virtuales no solo remece las concepciones tradicionales, sino que permite pensar en los modos en que estas normas quedarían obsoletas. Surge la pregunta que Sibilía (2005) ya antecedía con la condición postorgánica: “¿Qué tipo de saber es que entiende al cuerpo humano como una configuración orgánica condenada a la obsolescencia y lo convierte en un objeto de la postevolución?” (43). Podría suceder que la condición orgánica del ser humano asumiera un rol protagónico en la problematización del traslado de la subjetividad de un plano a otro, pero la realidad es que en este caso ese tránsito no hace sino dar cuenta de los vacíos de sentido sin despojar a las corporalidades de su aspecto orgánico. De ninguna forma se trata de una superación del cuerpo humano, sino que es, más bien, resignificar el cuerpo para erigir un lenguaje completamente nuevo, o con semblantes de novedad, asociado a expresiones que se potencian por el soporte virtual. El Cuco explota esta condición característica de la digitalidad, desde su labor de criminal cibernético, pues se reconoce en los diversos discursos que surgen en este plano. Las expresiones visuales, dinámicas, el entramado de imágenes, sonidos y silencios revisten al lenguaje en código en un instrumento propiciador de nuevos modos de traducción y creación, pero siempre dotando de humanidad a este lenguaje en código.

#### **1.4. Ser hacker en la *Deep Web*: El Cuco**

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 infinitud que es 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). Aquí es donde se hace hincapié en las diferencias radicales que existen en un espacio respecto del otro y el mismo concepto de *hacker* permite acceder a esa realidad alternativa de la virtualidad.

Entendiendo que El Cuco trabaja sumergido en las capas de la *Dark Web*, se comprende que “its anonymous nature makes it a good place for all kinds of things people wouldn’t dare do on the surface web” (Kavallieros et al. 7). La particularidad del anonimato y el carácter encriptado de la data al entrar a este espacio, supone una libertad completamente distinta en relación a 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 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, desencriptar algoritmos supone adentrarse a la raíz de lo que configura a las redes virtuales.

El *hacker* comprende los vacíos del traspaso de un lenguaje a otro y a la vez reconoce que las reglas no aplican de la misma manera en el terreno de lo virtual. Según Holt (2019), el concepto

de *hacker* “is rooted in the use of computer hardware or software in order to make it operate in a way in which it was not originally intended” (2), que es precisamente lo que hace El Cuco. No solo es su forma de acceder a sitios en los que no debería navegar, sino que le permite conocer los códigos con los cuales sortear límites establecidos en la web de superficie. Los *hackers* hacen uso de dos componentes clave: la vulnerabilidad y la explotación (Holt). Es decir, el *hacker* conoce y utiliza las vulnerabilidades del software para ganar acceso a algún programa o sistema no autorizado, y con esto logra explotar partes del código descriptado. El ganar acceso a decodificar un algoritmo conlleva el poder moldearlo y hacer con él algo completamente nuevo.

El ciberespacio reviste de libertad a las personas que navegan ahí; el espacio de la *Deep Web* es el terreno ideal para dar rienda suelta a la experimentación y exploración de la propia subjetividad sin mediar límites. La transgresión, entonces, es lo que define a este espacio, si la virtualidad ya implicaba una infinitud de posibilidades, este espacio oscuro de la red explota esa característica desde la vereda de lo perverso. “¿Para qué servía la tecnología si no era para narrar nuestros horrores?” (*Nefando* 107). De esto se caracteriza la *Dark Web*, de los horrores propios y los ajenos, escenas de horrores que se esconden a plena vista, el uso de los cuerpos al antojo del deseo de quien entre a estos recodos. Si desde ya la virtualidad conduce a una resignificación de las reglas, en donde se hace caso omiso a las repercusiones de las acciones llevadas a cabo en un espacio abstracto, sumergirse en zonas opacas de la digitalidad implica dejar atrás las normas que guían los comportamientos sociales, aún más cuando las habilidades de entrar a cualquier plataforma desde softwares especializados conllevan desestabilizar las normas y moldearlas a su antojo. La ampliación a una zona desterritorializada en el ámbito de las leyes sugiere la superación radical de las normas asociadas a lo moral y lo ético. Las redes de por sí amplían los horizontes de

comportamiento del sujeto, y en las zonas oscuras de la red, las posibilidades son ilimitadas. Sin leyes el tabú se hace presente.

El Cuco como *hacker* emprende una labor democratizadora de desocultar los límites que no operan en el espacio de la *Dark Net*. Para El Cuco, ser *hacker* y utilizar el lenguaje en código significa posicionarse en el territorio de la transgresión en tanto que promueve la desobediencia civil al crear desde la libertad fuera de normas morales y éticas. Plantearse en los márgenes implica ampliar las nociones tradicionales y problematizarlas al punto de develar lo oculto, de descryptar lo velado. El Cuco utiliza su esencia de *hacker* para emplazar las representaciones de lo imposible de articular y ayuda a los Terán a crear un videojuego que cumple sus expectativas en las que para El Cuco “no hay nada más real en este puto mundo que las representaciones que hacemos de él. A veces cuando somos muy directos terminamos hablando en metáforas” (*Nefando 90*), pero por medio del lenguaje en código y de su identidad de *hacker* pone en jaque esta asunción y el lenguaje de la acción entra en escena.

### **1.5. Ser hacker en la Deep Web: el padre**

Si para El Cuco ser *hacker* le permite crear lo que el lenguaje tradicional no puede y hacer reflejos de su alma en escenas que nadie más que él entiende como programador, hay otros personajes que coexisten en la escena de la *Dark Net* cuya necesidad por convertirse en *hacker* es más que el deseo violento por exponer su intimidad más perversa. El adjetivo de *hacker* es concedido por sus hijos, considerando que, para poder acceder a encriptar los datos y compartir contenido dentro de este terreno escondido, se debe tener al menos un conocimiento básico de lo que es la codificación. Llegar a entrar a la *Dark Web* significa una tarea de tapar la huella de data que deja un software

normal, utilizando softwares especializados que complejizan la tarea de navegar en la web. Sumergirse en el terreno de las sombras que es la *Deep Web* implica alterar los códigos de manera que la identidad vinculada a una dirección IP va desapareciendo hasta llegar al anonimato.

Raven (2021) señala que dentro de la *Dark Web*, una de las actividades ilegales con mayor prominencia es la de contenido para adultos, específicamente el de la pornografía infantil. Del 17% de material pornográfico, más de la mitad es de pornografía que involucra a infancias. Este cibercrimen delata prácticas complejas en el uso de los softwares como Tor, no solo para acceder a los materiales, sino para compartir el contenido. Raven resalta que “child sexual abuse material (CSAM) is produced, shared and viewed on the dark web by offenders through the use of sophisticated methods” (254). El uso de métodos sofisticados indica que se necesita ampliar los conocimientos y herramientas con las cuales se entra a este terreno. Es por esto que se asocia a la figura del padre de los hermanos Terán con el concepto de *hacker*, puesto que para distribuir los videos de sus hijos maneja códigos y usa softwares tan especializados como los que utiliza El Cuco.

El padre de los hermanos Terán, a pesar de no tener voz propia dentro del relato, asume un protagonismo impreciso al ser el catalizador indirecto de la creación del videojuego *Nefando*. Es a partir de la figura de este padre pederasta que los hermanos Terán resuelven detallar los horrores que su padre les hizo pasar a través de un videojuego. El padre desahoga sus deseos sexuales desviados con los cuerpos de sus hijos, no solo eso, la satisfacción estaba completa solo una vez que grababa las interacciones obligadas frente a una cámara y colgaba los videos en este espacio de la *Dark Web*. Ser *hacker* para él remite a formar parte de una comunidad con la cual poder compartir sus fetiches y deseos sexuales por usar los cuerpos de las infancias para su placer a partir del velo del anonimato que brinda sumergirse en la *Dark Net*. “Su nickname es xxBigBossxx”

(*Nefando* 124) y es el victimario que propulsa la creación de un videojuego que deja en evidencia la violencia sistematizada de un padre con sus hijos.

Sin embargo, la identidad del padre no queda relegada a este espacio virtual solamente. Existe también como parte de una doble vida, una careta donde la normalidad fuera de la red existe. El único semblante de un hombre de familia cuyo trabajo consiste en grabar documentales y donde su nombre es reconocido en el área de los films: “A veces vimos en el cine los documentales de papá. Su nombre tenía una cola de aplausos y de notas en los periódicos. A veces me llamaban el hijo de Fabricio Terán porque no sabían que yo era teddy00.avi. Nadie conocía mi nombre ni el sonido de mis gritos” (*Nefando* 126), cuenta Emilio. Esta es la única escena donde se sabe algo más sobre el padre de los Terán, se puede poner un nombre al rostro del horror, pero también conocemos la identidad virtual donde suplente las carencias de sus deseos íntimos y cómo eso supone adscribir a sus hijos a una faceta donde pierden identidad y se transforman en objetos sexuales. Emilio asume el rol de teddy00.avi, mientras que el padre es xxBigBossxx, este cambio de lengua, el uso del inglés, atiende a un intento de ocultar la verdadera identidad y evitar conexiones tan básicas como el origen territorial asociado a la lengua.

## **2. Los hermanos Terán: primeras devastaciones**

Irene, Emilio y Cecilia son los tres hermanos que se postulan como los catalizadores de la narrativa general de esta novela. Es a partir de ellos y su idea de crear el videojuego que le da nombre y que se asocia a lo prohibido que da pie a la circulación del tabú en los relatos. La fragmentariedad que caracteriza y compone los momentos de las historias de los personajes se asocia a un discurso que se propone como fracturado desde su origen. Las infancias de estos tres hermanos son, quizás, las

más violentas de todas en esta historia, pues son ellos quienes han vivido violaciones por parte del padre y abandono por parte de la madre. Un abandono que sistematiza el abuso del padre en tanto que la madre se mantiene al margen de las experiencias traumáticas como una testigo culpable de las dolencias de sus hijos.

Las voces de estos tres hermanos se dan a conocer en primera instancia por los relatos de otros personajes. Es por medio de las experiencias compartidas con los compañeros de departamento que se va configurando a estos tres personajes, siempre vinculados a la creación del videojuego *Nefando*. Los Terán se sitúan en terrenos disímiles cuando se trata del uso del lenguaje como discurso base desde el cual plantear sus subjetividades. Corporalidades fracturadas que expresan la fisura en distintos niveles sémicos pero que, entre ellos, complementan una unidad de sentido. Para Kiki, Iván y El Cuco estos hermanos no existen de forma individual. Irene es la expresiva, quien utiliza el lenguaje poético para configurar un discurso de lo inquietante. Iván y Cecilia, desde su vereda más reservada, igualmente comparten esa característica de la incomodidad al desarticular ciertas premisas establecidas de lo que es socialmente aceptable de conversar en contextos cotidianos. El Cuco relata que Irene usualmente tocaba temas oscuros en sus conversaciones, en especial el que concernía a la pornografía infantil y cuenta que ella “decía que ese era el tabú de nuestra época, que si había algo que nuestras sociedades no soportaban era la sexualización de la infancia, que en nuestros días la transgresión al deber ser de la sexualidad humana estaba en el sexo con niños o entre niños” (*Nefando* 68). En esta primera aproximación a los hermanos Terán se van develando ciertos temas característicos que son los que se van a cuestionar y poner en escena con la creación del videojuego. Los relatos que Iván y El Cuco revelan de los Terán van construyendo un hilo conductor que luego funcionará como la narrativa de la trama que consigna *Nefando*.

Irene prosigue diciendo que el tema de sexualidad infantil y el hecho de que esta se vea prefigurada socialmente como el gran tabú cultural deviene en el sentimiento de culpa por la exploración personal e íntima con sus cuerpos: “luego hablaba de la culpa, de los niños experimentado con su cuerpo, de la imagen de la infancia que, según ella, era una representación cultural que no se correspondía con la infancia de verdad” (68). Con esta propuesta que devela mecanismos sociales y culturales inscritos a normas morales y éticas de una imagen idílica de lo que deben ser las infancias, exalta las repercusiones en los modos en que estas pueden expresarse desde y con sus propios cuerpos. Si la exploración del propio cuerpo desde la noción sexual, o simplemente desde la autopercepción, siempre debe ir ligada a la inocencia, la prohibición por la sexualidad infantil asociada a instintos biológicos se deshace. Es a partir de esta prohibición que los Terán adscriben sus discursos a la problematización de las expresiones corporales de las infancias, o en palabras de Carretero (2016), se trataría de “la concepción del seno familiar, íntimo, como un espacio idóneo para la gestación del horror y la expresión de la violencia” (2). Del mismo modo, Pezzè (2020) refiere al lugar de la familia desde una connotación del horror que deconstruye las relaciones tradicionales. El lenguaje de las infancias es irremediablemente nulo y darles un nombre a las emociones incómodas suele ser aún más difícil: “había una versión de su vida que le resultaba ajena, una definición de las cosas que hacía, y que el padre hacía, que ella ignoraba y que le impedía disipar la bruma que le impedía verse. Cuando pensaba demasiado en lo que no podría decir, en todo aquello que no sabía contar, su convicción se volvía menos árida y las intenciones del padre más oscuras” (75). Saberse deshabitada de un discurso que no le alcanza, mucho menos una estructura de la cual valerse para entenderse en una situación extrema, subsume a Irene en una nube de incertidumbre.

Al entender que su situación de inestabilidad se debe a su falta de comprensión del lenguaje, promueve la necesidad de salirse de sí misma, de removerse la infancia de encima para encontrarse en el caos: “Estaba segura de que cuando fuera mayor podría decir todo lo que percibía, nombrarlo con las palabras adecuadas, hacer una verdad convincente, darle cierto sentido al caos. Quería crecer y que su cerebro floreciera en el ruido” (*Nefando* 77). Para Irene la infancia conllevaba una desolación que admite la violencia, pues los adultos tienen una facultad que les permite utilizar los cuerpos ajenos a su favor al tener el arma del lenguaje cimentado. En esta contraposición de infancia/adulthood se origina la necesidad de encontrar mecanismos de traducción de la subjetividad que transgredan las normas sociales adultocentristas. Irene, al igual que sus hermanos, vuelve a su infancia para expandir desde ese terreno las posibilidades de plantearse sin necesidad de un lenguaje concreto que medie en las expresiones de sus subjetividades.

A partir del rizoma que supone situarse en el horror y la violencia de las posibles representaciones de las subjetividades, anteponer a las infancias en este territorio comprende complejizar el panorama desde la condición de un lenguaje inarticulable. Como ya señalase Agamben (1978), las infancias se encuentran en un estadio de pre-lenguaje, es decir, en una etapa en la que no se ha sistematizado la estructura gramatical del lenguaje, por lo que su vocabulario es restringido desde el punto de vista del discurso tradicional y es precisamente esto lo que se problematiza con los hermanos Terán. Revertir los modos de expresión a un territorio del horror expresa corporalmente las violencias, las huellas del daño mantienen un significado que da cuenta del origen del trauma que luego podrá ponerse en palabras. Cuando Agamben postula que “[e]n cuanto tiene una infancia, en cuanto no siempre es ya hablante, el hombre no puede entrar en la lengua como sistema de signos sin transformarla radicalmente, sin constituir la en discurso” (185), se explicita la idea

basal de la necesidad de explorar en modos alternativos al lenguaje poético para representar las experiencias de las infancias, incluso cuando se trata de vivencias traumáticas.

Si bien la imagen de estos hermanos se va componiendo como una panorámica amplia a partir de los relatos de terceros, la voz de cada uno remite a una densidad propia que depura condiciones interiores privadas. Los Terán relatan episodios de sus infancias que marcan los modos en que experimentan la vida desde sus corporalidades signadas por la violencia, las que conllevan el peso del horror en sus lenguajes fragmentados. Irene relata por primera vez su experiencia siendo lanzada a la piscina, detalla que su “cuerpo tenía el peso de todos los juguetes; su cuerpo era como un prisma que descomponía la luz que refractaba” (*Nefando* 73). Entender su cuerpo como un prisma que descompone la luz que refracta supone, hasta cierto grado, degradar, degenerar, ir capa a capa, hasta llegar a nuevos relatos de esa luz que se refracta de una misma experiencia. La expresión “refractar” promueve y signa la experiencia traumática. No por nada Emilio describe que “[q]uisiera que hubiera esta cantidad de luz refractando mis errores. Quisiera que todo brillara y renaciera” (125), aludiendo a la opacidad en la que han sido sumidos desde pequeños. Las ideas de situarse en lo extremo para ampliar los horizontes de sentido que se exploran por medio de las experiencias traumáticas se vinculan con la idea de vivir en el estadio pre-lenguaje que detalla Agamben.

## **2.1. Representar la abstracción: dibujar el lenguaje**

Cecilia pareciera ser la única que no utiliza el lenguaje de un modo tradicional. Si ya situamos a los Terán fuera de las convenciones, el uso de la palabra sigue siendo un estatuto ligado a las normas, por más que se haga un intento por expandir las zonas opacas y revestir a las palabras de

cuerpo (Ojeda). Es por esto que Cecilia es la que causa mayor extrañeza de los Terán, pues se vale del silencio para expresar lo que sabe que no puede expresar, e incluso cuando habla lo hace de un modo abstracto de tal forma que las ideas quedan al alero de los sentidos que el interlocutor quiera entender. Cecilia es la única que se vale de la compleción de un retrato hecho por las demás voces, es la única que no tiene un apartado escrito donde describa su dolor, pues su lenguaje se experimenta bajo parámetros alternativos que se desplazan a una zona que conjuga trazos y letras en un intento de darle forma a un pensamiento errático. Por lo mismo es que sabemos de ella a través de interacciones mínimas entre sus hermanos y ella, pero la que más resalta es cuando a Cecilia le da una crisis por exceso de consumo de ansiolíticos. Iván es quien interviene para que deje de hacerse daño mientras ella está en una especie de trance: “me puso la mano como una medusa sobre el brazo y me miró a los ojos, de repente despejada y laxa, y yo me asusté, obviamente, pero entonces me dijo con la voz fragilita: ‘dos puntos’ (...) ‘los dos puntos sirven para llamar la atención sobre lo que va a venir’” (*Nefando* 173). Al signar un discurso bajo un “dos puntos” logra representar esa inenarrabilidad en la que se sitúa Cecilia, “como si tuviéramos dos puntos al frente. ¿Ves mi paisaje?” (173).

Mi paisaje

•  
•

(194)

Al salirse completamente del lenguaje tradicional y revertir los modos de expresarse a un plano abstracto, Cecilia amplía las consideraciones en que los sentidos operan incluso en los signos de puntuación. Iván señala que “[l]a respuesta podría ser: nada. Pero también podría haber algo allí. De hecho, yo creo que hay algo. Porque los Terán, por lo que les pasó de chamacos, intentaban

decir cosas” (175). Y ese intento indaga en formatos alternativos que cuelen sentidos diversos que no se limiten a definiciones de diccionario, como el videojuego. Para Cecilia “el silencio no era la ausencia del habla ni de la escritura, sino el instante en el que las palabras perdían todo su sentido” (199), el silencio es el terreno donde se juntan todas las posibilidades de sentido sin tener que articular sonido. Si se toma en cuenta las experiencias traumáticas de los hermanos Terán, podría considerarse que la respuesta de Cecilia ante el uso de un lenguaje propio que desarticula las estructuras convencionales, asimila el trauma desde la disposición de su visión de mundo por medio de anotaciones hechas dibujo.

Dibujar el lenguaje es, para Cecilia, su forma de comunicación tanto con el entorno como consigo misma. Abstrae los signos desde su plano concreto y juega con las formas de modo que construye un lenguaje y un discurso completamente únicos. El síntoma que, como señala Giles (2015) revela “behavioural quirks and oddities, and are quite reasonably seeking pieces to fill in the missing gaps in their own familial jigsaw puzzles, the context of interpretation becomes stretched ever wider” (217). En esta exploración por signar el vacío de sentido, Cecilia escribe por trazos lo que siente en su interior, proponiendo una alternativa al lenguaje que utilizan sus hermanos.

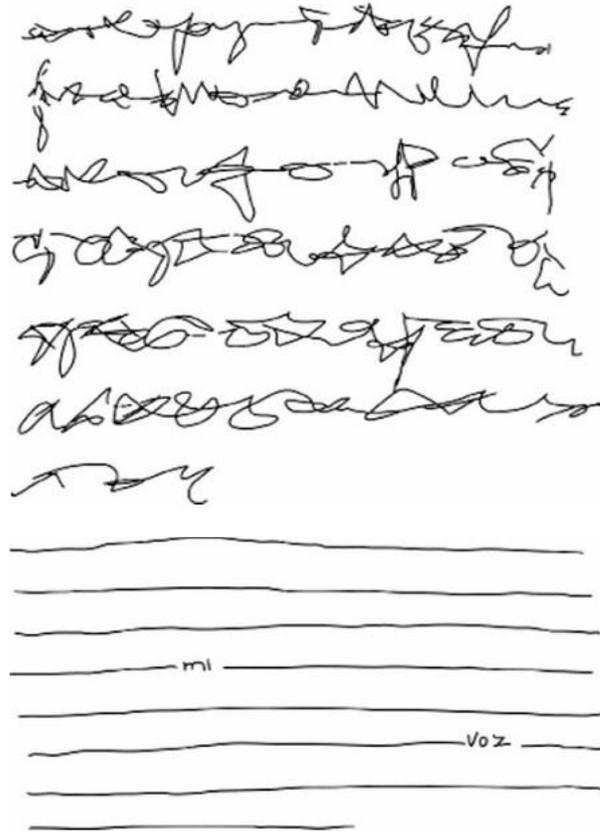
Pezzè (2020) propone una idea que parece ser certera respecto a la unidad que conforman los hermanos Terán al momento de ubicarse como un núcleo narrativo que funciona como un engranaje de experiencias configuradas a partir de tiempos específicos:

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. El trauma, síntoma de la desarticulación, impulsa a Cecilia a invocar la concreción de sus experiencias a través del uso de un tono inconexo en el cual repara construir un discurso. A partir de la formulación de un texto que no usa la palabra en su sentido tradicional; mezcla los trazos con letras, hace hincapié en los signos de puntuación como una continuación de una vida que no deja de experimentar el trauma. Vivir el duelo exclamando la incompletitud de su interior, la desarticulación que existe entre su cuerpo y su entorno. Su cuerpo, un paisaje. Su cuerpo, la conjetura de un lenguaje que no logra asirse de palabras.

MI DESGARRAMIENTO



(192)

La particularidad del discurso de Cecilia no solo sobresale en el hecho de que se vale de un lenguaje dibujado en el que desarticula y reconstruye las palabras en orden visual, sino que desde el mismo título de sus creaciones se vislumbra la necesidad de representar su quiebre. “Exhibición de mis ruinas” es el apartado en el que Cecilia toma protagonismo y voz, relata por mano propia lo que guarda dentro suyo alejándose de las articulaciones asociadas a un lenguaje poético tradicional o la creación visual como el videojuego. El subtítulo de este apartado compone la desarticulación del lenguaje y un distanciamiento que confiere una exploración en curso de lo que Cecilia intenta decir sin poner en palabras lo que sucede en su interior: “Textos nunca escritos”. El lenguaje en

palabras se ha desvanecido desde los hechos traumáticos y ha tomado una forma inconcreta para sus 14 años.

## **2.2. De víctimas a victimarios: transgredir el trauma**

Quizás una de las razones por las cuales los Terán producen confusión a los demás personajes sea porque, a pesar de haber vivido violencias inconmensurables por parte de su seno familiar, hablan del tema como si fuera algo normal. El refuerzo de la idea de que se deconstruye la noción de familia dentro de este relato se da a partir de la perspectiva del daño infringido por los padres a sus hijos, con plena consciencia de las huellas que quedarán signadas en distintos niveles. Esta potencialidad de desarticulación del seno del hogar concibe el origen en la raíz de un territorio donde los afectos se ven fracturados. La familiaridad no coexiste en el contexto del hogar, por lo que las repercusiones se dan a un nivel basal en los hermanos, esto es, desde el lenguaje, en los que significados básicos del discurso de lo cotidiano se ven atravesados por la violencia. No solo el cuerpo es el repositorio de la memoria de infancia dañada, sino que la misma lengua se ve trabada por el trauma. Una traba que propicia exploraciones por resignificar y reedificar la infancia desde la inmaterialidad del lenguaje.

Este trabajo consciente de lo que significa deconstruir estructuras fijas adscritas a las convenciones sociales y culturales no hace más que reforzar la idea de que la narrativa de Ojeda, y este metarrelato de la creación del videojuego, se trata de situar espacialmente el extremo en el discurso. Las experimentaciones que se hacen no solo con el lenguaje desde su concepción tradicional, sino de las significaciones vinculadas a núcleos de sentido que afectan directamente al cuerpo y su lugar en el mundo promueven una nueva densidad a la resignificación de la

representación. Entonces, “no se trata de un cortocircuito lógico en el espacio de la narración convencional, sino de una escritura asociativa que pone todo libremente en relación pero organizando lo diferente para descubrir allí una coherencia hasta entonces oculta” (Oubiña 59). Transitar de un territorio a otro resignificando todo un sistema simbólico de asociaciones permite la construcción inversiva de los personajes. Devenir victimario cuando el rol atribuido desde el origen es el de la víctima tensiona e inaugura revelar sentidos alternativos y ocultos.

La normalidad es algo que los hermanos cuestionan desde la definición de lo que es permitido y previsible dentro de un circuito que opera bajo normas sociales y convenciones inscritas a una cultura que prefiere invisibilizar situaciones incómodas. Es en la incomodidad donde se mueven estos personajes, en el replanteamiento y la resignificación de la esencia del lenguaje, de expresar lo que se busca traducir, sea el deseo, el dolor, la violencia, el tabú. Si con Kiki se vislumbra la necesidad de expresar el deseo intrínseco de una interioridad marcada por un deseo desviado por medio de la palabra, con los Terán sucede algo que amplía esta consideración, en profanar el lenguaje desde el lenguaje y más allá de él, en considerar los diversos formatos donde circula el lenguaje y ensuciarlo con sus propios vacíos de sentido. Es por esto que expresan sin vergüenza que su padre los violaba, que sus cuerpos violentados eran socializados en una red escondida, que su madre era parte silenciosa de este trato tácito en donde el padre podía usar a sus hijos como se le diera la gana. La incomodidad de lidiar con personas así promueve la sodomía que señalaba Ojeda con la idea de ensuciarse de palabras para representar el espacio opaco de la sociedad. Volver el dolor materia tangible, o al menos lo suficientemente concreta para poder atribuirle un espacio que no esté ligado a la vergüenza o lo abominable. Escribir, experimentar en formatos y códigos para construir una experiencia y desocultar sentidos alternativos.

La infancia doliente fue la experiencia compartida por los hermanos, lo que podría haber compuesto una marca que los llevara a plantearse como víctimas de un destino dictado por el padre abusador. Sin embargo, desde la misma infancia los hermanos intentaron sobreponerse a la sumisión por parte del padre, a pesar de la jerarquía de poder que opera en la familia, en donde los padres encarnan el poder máximo y la matriz de asociaciones sónicas para los hijos, quienes encontraron refugio al saberse compañeros del trauma. Se sitúan en el trauma para resignificarlo de modo que asuma un rol contrario al tradicional. El trauma los signa, sí, pero no los limita a entenderse a sí mismos como cicatriz abierta hacia el mundo, sino que reformulan la definición de esta experiencia extrema para ampliar las posibilidades de decir lo liminal, el exceso, exacerbar la incomodidad, operar en el dolor y la incomodidad. Es decir, “iluminar otras formas de significación que aparentemente se sustraen a este modo atípico” (Oubiña 43).

Es por esto que los hermanos resignifican sus experiencias desde un terreno liminal a uno central dentro de su discurso. Si el extremo del cual habla Oubiña 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): “Sólo 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 vigencia en el terreno de la *Deep Web*. Después de todo la transgresión es la norma en este espacio virtual.

No solo la dormida comprende 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 cuele entre las imágenes virtuales. *Nefando* como videojuego mantiene una narrativa rupturista y transgresora, en el sentido de que conjuga distintos formatos para articular un relato donde se invierten los papeles de víctima y victimario. 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. Si en la infancia de los hermanos el padre era el victimario que utilizaba los cuerpos de sus hijos para su antojo y placer, en la adultez esa relación de poder se invierte hasta convertir a las víctimas en los nuevos verdugos. 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. Se trata de problematizar incluso los conceptos más opacos del lenguaje: el trauma asociado a experiencias sexuales ya se oculta bajo un velo de silencio. Sin embargo, “[l]os obstáculos que se oponen a la comunicación de la experiencia me parecen de otra naturaleza; obedecen a la prohibición que la fundamenta y a la duplicidad (...), la que proviene de conciliar aquello que por principio es inconciliable: el respeto a la ley y su violación, la prohibición y la transgresión”

(Bataille 26). El uso de la imagen propia en un estado vulnerable y exponerla como parte de un juego supone enfrentarse a la idea de tomar una experiencia extrema y resignificarla para volver a tener el control sobre esa perversión. Contar esta experiencia y compartirla conlleva instalar un discurso de resistencia ante aquello que no puede ser descrito en palabras; darle forma a la experiencia por medio de imágenes en movimiento decreta no dejar en el olvido.

### **2.3. Nefando. Viaje a las entrañas de una habitación**

*Nefando* no solo es el nombre de la novela, sino que es el título del videojuego que circunda la trama que detona las entrevistas que nos dejan entrever las vidas de los seis personajes que la componen. 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). No cabe duda del guiño que quisieron hacer los hermanos Terán con el nombre del videojuego cuyo contenido se asocia tan íntimamente a sus vivencias infantiles, se relaciona directamente con la intención de anteponer al tabú en su narrativa. El 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”. Emilio señala: “Veo mi necesidad de contar que veo paisajes de cuerpos que destiñen el color de todas las noches. Veo un montón de cuerpos que son el mío: lo único” (128), y es así cómo se desarticula la noción de un videojuego tradicional. No existe una meta o una finalidad a la narrativa de este discurso visual. Puesto que el videojuego también cobra sentido en la liminalidad del discurso, entenderlo a partir de la idea de lo extremo considerando que no hay una necesidad de representar la realidad como tal, sino como una vía de acceso a la realidad, un hacer visible de esa realidad oculta. Las imágenes construyen un relato que permanece escondido y a simple vista, los testimonios saltan a primer plano cuando interrumpen la navegación de los jugadores y se reproducen los videos de las violaciones. Esta interactividad se sitúa en un plano unidimensional donde el jugador pasa a ser un mero espectador a modo de *jumpscars* que resaltan aspectos primordiales de *Nefando*.

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. Es decir, con el dilema del jugador, este autor evidencia las problemáticas que pueden producirse al momento de trasladar un imaginario desde la realidad concreta a una de un videojuego donde la violencia es parte de la normalidad. 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: “In the case of virtual

paedophilia, of course, no actual children are involved in the depiction, and so no actual child is abused. This being the case, if we equate virtual paedophilia with child pornography then we have a situation in which child pornography both does and does not involve the abuse of actual children” (68). Las especificaciones de lo permitido dentro de un terreno como lo es un videojuego, o un espacio virtual, adscribe nuevas nociones de límite. 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?

Cuando Young señala que “[a]ctual child pornography is morally repugnant, first and foremost, because it involves child abuse. Virtual paedophilia (qua virtual child pornography) does not involve actual child abuse, nor at present is there evidence indicating a direct link between it and actual molestation” (71) Pero ¿qué sucede en el caso de *Nefando* si se muestran videos reales en medio de la gráfica? El cambio de sentido se produce directamente al tratarse de cuerpos virtuales versus cuerpos reales según la propuesta de Young. Entonces, si las representaciones son violaciones a niños reales, ¿los jugadores aún deben juzgar si se trata de pornografía infantil? La dificultad comprende el hecho de la hibridación entre una gráfica con aspecto de videojuego cuya finalidad parecería 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. Los hermanos Terán necesitaban 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. Si acatamos lo que ya señalaba El Cuco sobre el lenguaje en código, cobra sentido pensar en este lenguaje digital como una opción alternativa 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. El Cuco ya lo decía: “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. Cobra relevancia la noción de tabú, pues lo perverso es lo que acentúa las interacciones obligadas del videojuego, al enfrentar a los jugadores a experimentar sus propios deseos escondidos, se exalta ese lado oscuro en el que se desenvuelve el mismo formato del juego. Se produce una imbricación íntima entre el espacio de la *Dark Net* con la narrativa visual del juego.

*Nefando* no solo corresponde al medio a través del cual los hermanos Terán se expresan y dejan representar sus cuerpos heridos, sino que revela un espacio liminal en el cual conviven los aspectos escondidos de la sociedad. Desde su nombre resuena la necesidad de expulsar aquello que se sitúa en los extremos, en el margen de lo permitido y hacerlo pasar al frente. Plantear lo perverso y lo abominable como mecanismo de resignificación propicia experimentaciones que sacan a flote los deseos más escondidos del ser. Ya lo decía Kristeva (2006): “El límite se ha vuelto un objeto. ¿Cómo puedo ser sin límite? Ese otro lugar que imagino más allá del presente, o que alucino para poder, en un presente, hablarles, pensarlos, aquí y ahora está arrojado, abyectado, en "mi" mundo. Por lo tanto, despojado del mundo, me desvanezco” (10-11). 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 *cibermundo* 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 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” (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).

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, pero ¿qué es la interactividad? Jayemanne (2017) cuestiona este concepto 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 distintas capas de interactividad dependerán de aspectos fundacionales de su creación. “How then might it be possible to analyze performances when it is so hard to come up with a definition of what constitutes a performance in the first place?” (6). 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, “por un videojuego, por 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

nucas” (*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. Se trata de una refracción en la que el juego recae en revestir 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) señala: “A conceptual apparatus is created, recreated and forever open to new processes of thought and becoming” (2). Cremin 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 antecedió con 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*. Y es que 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.

Cabe resaltar que los testimonios de este apartado forman parte de un circuito de jugadores globalmente conectados. Bajo el título del “Foro-comunidades gamers” se hace la siguiente salvedad: “Idioma original: inglés. Traducción (y sospechada reescritura) de Kiki Ortega” (*Nefando* 143). Con esto se hace un vínculo directo entre la realidad digital, y la esencia de la narrativa de Ojeda de destacar el protagonismo de la experiencia latinoamericana en las exploraciones por nuevos modos de representación. Al hacer hincapié de que la traducción ha sido reescrita, surge la idea de que Kiki ha adaptado la expresión de las experiencias frente al videojuego, y ha hecho elecciones a partir de su propio imaginario simbólico. Kiki, a lo largo de las entrevistas destaca que la experiencia visual compartida comprende una asunción signífica característica que remite a expresiones culturales latino/hispanoamericanas inculcadas desde el cristianismo, “el discurso de que para alcanzar el amor hay que purificarse a través del dolor, porque sus ojos identifican la belleza con la sangre (...) El amor y el dolor son, para ellos, dos conceptos intercambiables” (34). *Nefando* asume el rol de exaltar la condición de poner en entre dicho esta relación amor-dolor por medio de imágenes en el videojuego, reforzando, una vez más, la concepción fundacional de la narrativa del videojuego: el tabú como aspecto cultural. En palabras de Kristeva: lo abyecto, esbozos de mi cultura.

A partir de esta especificación sobre el foro de gamers se plantea el hecho de que el lenguaje con el cual se comparte en esta comunidad se ancla en un sistema interconectado que traspasa las fronteras culturales y lingüísticas. La traducción implica una traslación de sentido que deja entrever distintos modos de percepción respecto al juego, y con esto se entiende la variedad de expresiones frente a la narrativa de *Nefando*.

## 2.4. Segundas intenciones: juego de sentidos

Siguiendo esta lógica que comienza a estructurar los modos en los que se puede definir al videojuego, existen ciertas particularidades que hacen que el videojuego de *Nefando* comprenda problemáticas propias. Galloway (2007) repara en señalar que los videojuegos son “un medio de comunicación de masas concreto” (2), atendiendo a que no es solo una actividad de recreación, sino una forma de interacción entre jugadores y máquinas. Cuando Galloway indica que “los ordenadores y, en particular, los videojuegos, (...) no se basa en mirar y leer sino en provocar el cambio material a través de la acción” (3), lo que hace es exaltar la condición corporal que conlleva el jugar un videojuego. Existen 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, “[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.

Galloway hace una distinción interesante que propone una visión distinta de lo que es el videojuego. 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 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 viene siendo el jugador, pero al utilizar este concepto, Galloway 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” (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.

## **2.5. El foro de gamers: interactividad y narrativa en el videojuego**

La idea anterior que planteaba Cremin (2016) con la propuesta de que el videojuego necesita del jugador para que se libere su 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 donde 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 antecedita con lo que Emilio relataba: todos los cuerpos son uno, como todo relato emana de una única fuente.

El cuerpo de la dormida devela 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 donde 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 *cibermundo* 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 (Nyugen).

Si tomamos en consideración la propuesta de Jayemanne (2017) sobre el rol de los jugadores dentro del circuito del videojuego, se entiende la necesidad de estipular los testimonios de los jugadores de modo que se reafirme la idea de que *Nefando* no es un videojuego tradicional. Por más que los jugadores “actively articulate the performances they expect a game to support and thereby influence the course of design” (7), el hecho de que el videojuego no contemple una estructura fija o un curso de acción preestablecido dificulta a la vez que expande las consecuencias de cada movimiento de los jugadores. Cada crónica, cada relato de los jugadores revela un metarrelato escondido entre las gráficas del videojuego. Las decisiones de los jugadores conllevan consecuencias narrativas que propician la alusión a una pieza del puzle: “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*. Pero 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, 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. No por nada la aparición de este video lleva adelante la consigna de que esta imagen representa la infancia de los hermanos Terán.

Con esto se prosigue a enlazar la idea alternativa que destaca Jayemanne (2017) respecto a la interactividad entre el jugador y un videojuego. Cuando se trata de un videojuego en donde el jugador debe tomar decisiones por sí mismo, se hace a través de los términos de "'strings', 'the user' and 'a reader' whose task is to 'decide which path to take' suggest a single user making a set of discrete decisions across a particular play session about how to assemble predefined units into strings" (12). En este caso estos 'strings' se van componiendo una vez que el jugador define qué

movimiento hacer según sus propios deseos y afinidades con el escenario de la habitación y la dormida. El problema recae en el hecho de que existen dudas en cuanto a la idea de que, en la creación del videojuego, se hayan prestablecido resultados unitarios, como los concibe Jayemanne. Sin embargo, señala que estos “[o]utcomes of a game may differ from performance to performance, but they are homogeneous insofar as they are all paths” (12), entonces si los resultados de las decisiones difieren de jugador en jugador, igualmente se subentiende que existe un resultado final al cual se debe llegar.

Es solo una vez que empiezan a desatarse los cabos de la narrativa del videojuego que se vislumbran ciertos aspectos que sugieren un hilo conductor desde el cual se piensan los hermanos Terán frente a sus propias infancias y a la violencia, que es la base de la creación de *Nefando*. Se trataría de un ensamblaje continuo en que las piezas están en constante movimiento y se sostienen en la base de que existen distintos caminos posibles para llegar a un punto final (Jayemanne) que dialoga con la idea que ya antecedió Cremin: el videojuego es un artefacto que se va adaptando a las intensidades de cada jugador. Es a partir de la fuerza creativa del jugador que se desarrolla el potencial del videojuego a pesar de la intención original de su creación. Se necesita de la interacción entre el videojuego y el jugador para que el engranaje quede completo y funcione a cabalidad; solo así se devela la expresión máxima. Y es que cabe destacar las concepciones de lo que compone a un videojuego, 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. Rough (2018) problematiza la definición misma de videojuego, haciendo hincapié en distintas propuestas teóricas de lo que se entiende por este concepto, sin embargo refiere la amplitud de sentido que circunda al videojuego. Si lo planteamos desde la idea de *Nefando*, cabría entender que “[w]hile it is an interactive narrative, it is not so in

the sense that one can impact the narrative events, but rather one can, to some degree, control the way and the pace in which one passes through the narrative” (32). Cuestionar el carácter lúdico de un videojuego no significa descartar su intencionalidad de ser un videojuego. La interacción se origina al someter al jugador, o como le llama Rough (2018) “usuario”, 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 narrativos.

Si desde la consideración teórica se deshacen los límites de lo que caracteriza intrínsecamente a los videojuegos, esta exploración por nuevas formas de relatar y retratar las experiencias adquiere una densidad alternativa que ya altera las categorías antes consideradas como básicas del medio. Con Rough (2018), Cremin (2016) y Jayemanne (2017) se amplían las nociones de la naturaleza de los videojuegos, entendiendo que no todos los videojuegos activan los engranajes de interactividad, jugabilidad y narrativa. Proponer a *Nefando* como un videojuego experimental atribuye consistencia a la narrativa que subyace a la creación del mismo. Sin embargo, hace falta cuestionar si esa narrativa que subyace comprende una interacción real por parte del jugador. Kania (2018) propone que los videojuegos pueden tener distintas opciones al momento de crear la base de su interactividad, a partir de una diferenciación bifurcada, señala que existen “(i) non-interactive narrative “cut-scenes,” which are like miniature films presented to the player during the game, and (ii) non-narrative interactive gameplay. Thus, though there is narration and interaction in videogames, there is no interactive narration” (132). Ya antecedíamos que la interacción en el videojuego de los Terán remite al uso de videos reales de violencias, y esto daría pie a entender que se trataría de “cut-scenes” que se vinculan a un espacio no interactivo entre videojuego y

usuario. La narrativa, por tanto, se trataría de una narrativa no-interactiva en el sentido de que los jugadores no inciden realmente en la toma de decisiones que activan nuevas rutas del videojuego.

La narrativa del videojuego comienza con la utilización del recurso de la animalidad y las homologaciones simbólicas de estar a merced de los adultos que los violentan y el hecho de no tener voz para defenderse. Un guiño que acerca a las expresiones de Kiki e Iván con los hermanos Terán: devenir animal, como propone Deleuze (2002), refiere a revelar una autenticidad que se plantea desde una multiplicidad. 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. Si la voz de las infancias no entra en el sistema de los adultos, revertir las experiencias a un estado primitivo en donde sentir resalta la subjetividad que no puede traducirse en palabras, abre la puerta a sentidos más amplios. Al situarse en este espacio liminal pueden comenzar a articular el verdadero discurso detrás de estas representaciones tan crudas. Establecer la violencia de un animal inocente y sumiso de algún modo contextualiza el siguiente paso del videojuego: “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” (150-151). 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.

Pareciera hacerse este vínculo que ya señalaba Young (2016) al decir que la violencia a las infancias es una violencia que surge como parte de la cultura. Esto va asociado a la capacidad que

tiene una imagen virtual de referirse a algo que va más allá de la misma imagen, que es lo que sucede con esta revelación invertida de la dormida desde un cuerpo adulto a uno infantil. Las referencias simbólicas comprenden la expansión sígnica que se ancla a la violencia. Con esto, entonces, se refuerza la idea de que el videojuego mantiene una intención específica de demostrar la mierda que nos rodea a la vez que intenta sacar a la luz actitudes inmorales y poco éticas de los sujetos cuando creen no ser vistos. Y es que 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 (121-122)

¿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/a? 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). Esta re-semantización que propone Carretero resuelve llenar esos vacíos que se vislumbran no solo en el lenguaje poético asociado a los personajes de Kiki e Iván, sino en las experimentaciones de representación en la misma formulación del videojuego de los hermanos Terán. El dejar las decisiones básicas en manos de los jugadores inciden 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.

## **2.6. Lenguaje digital: suspender la moral**

Al recapitar en todo lo que significa el videojuego desde su concepción hasta su puesta en escena, se reafirma la idea de consignar modos de representación en distintos formatos por parte de los personajes principales de este apartado. Desde el uso de un lenguaje digital, o lenguaje en código, en que el algoritmo reconstruye la experiencia extrema traumática de los hermanos Terán para articular una narrativa “jugable”, hasta la publicación del videojuego en un terreno velado, supone un conjunto de decisiones que rompe con los esquemas tradicionales. El tránsito del lenguaje poético al lenguaje digital asume la condición de que “[l]a mutación digital está invirtiendo la manera en la que percibimos nuestro entorno y también la manera en la que lo proyectamos. No involucra únicamente nuestros hábitos, sino que afecta, a la vez nuestra sensibilidad y sensibilidad” (Berardi 2017, 10). En esta transformación sensitiva se utiliza el exceso del deseo desviado y del trauma para construir un videojuego que traduzca esos vacíos que se encuentran en el lenguaje poético. Puesto que en esta realidad alternativa adscrita a la virtualidad

se construye una narrativa simbólica del simulacro (Berardi 2019), en donde se recombinan y se replican experiencias del plano concreto a uno multidimensional como lo es la digitalidad.

La expansión en la representación y expresión de las subjetividades en este espacio virtual, y con el uso de un lenguaje fácilmente adaptable como lo es el código, deviene en la disolución de concepciones ancladas en normas convencionales. El constante cambio que surge por y a partir del uso de la digitalidad promueve la experimentación y la exploración de las posibilidades, lo que se exagera con la facultad de ocultar la identidad dentro de las redes. Funcionar a partir del uso de softwares que permiten el acceso a espacios privados, donde ronda todo lo que se adscribe al tabú y a lo perverso, exalta la idea de que “[e]l anonimato en la red es equiparable al anonimato transgresor de los carnavales, que propicia todos los libertinajes” (Gubern 145). Esta libertad asociada a los nuevos medios, y sobre todo al terreno de la web invisible, promueve situarse en los extremos y probar expandirlos cada vez un poco más.

Entendiendo los cambios radicales que han sucedido en el traspaso de un lenguaje a otro, aplica una diferencia esencial en que la tecnología dota de una gama de posibilidades completamente diferentes al usuario. La inserción de los aparatos tecnológicos y el traslado de un plano concreto a uno abstracto supone modos de interacción con el medio y con el cuerpo vinculados a esta realidad alternativa. He aquí que resuena la idea de que “[l]a pantalla del ordenador conectado a la red actúa para su usuario como metáfora de un gran pozo, de un agujero negro maravilloso, agazapados tras su superficie translúcida. Con su sola existencia, la pantalla se convierte en generadora de deseos” (Gubern 143-144). El uso de los aparatos como extensiones sensitivas revierten concepciones tradicionales que guardan relación con la propia noción de los deseos. Se vislumbra en el mismo hecho de que existan plataformas como la *Dark Web* que rearticulan el funcionamiento de esta máquina generadora de deseos y se convierten en un “[r]eceptáculo de

fantasías eróticas sin cuento, el promiscuo ciberespacio prueba que el sexo no está entre las piernas, sino dentro de las cabezas” (144).

El Cuco promueve el uso de un código que adscribe al cuerpo a un espacio inmaterial donde se resignifica su propio habitar en la realidad, pero trasladado a un terreno donde las posibilidades de identificación y creación del ser son infinitas. Se resignifica y rearticula el lugar del cuerpo, así como los modos de aprehender la realidad mediada por los aparatos tecnológicos, y por el uso de un lenguaje algorítmico que reduce la experiencia a unos y ceros, a la vez que expande las posibilidades de interacción con el medio. Cramer (2001) señala que “[t]he internet and computers run on alphabetic code, whereas, for examples, images and sound can only be digitally stored when translating them into code, which - unlike the translation of conventional text into digital bits - is a lossy, that is, not fully reversible and symmetric translation” (2). Si el lenguaje virtual, el lenguaje en código ha cambiado tanto el imaginario simbólico, la traducción de un plano a otro se hace imposible en muchos casos. El Cuco en su calidad de *hacker* explora y experimenta moldeando el código de los softwares de modo de poder traspasar fronteras de lo que se entiende, incluso, por un videojuego. No se trata solo de un lenguaje que traslada el imaginario simbólico desde un plano concreto a uno abstracto, sino que delata las condiciones de uso de plataformas y softwares particulares con los que interactúa el sujeto. En esta interacción se reformulan los modos de representación y de aprehensión de la realidad.

En el caso del uso del lenguaje en código con el cual El Cuco construye la narrativa implicada en el videojuego de Nefando, se hace explícito el recurso de algoritmos que suspenden los sentidos tradicionales del discurso, como señala Cramer, “[c]omputer code therefore is highly recursive and highly architectural, building upon layers of layers of code” (5). La construcción de capas que van estructurando al videojuego supone la complejización de intentar aunar las experiencias de los

hermanos Terán bajo la lógica alternativa que es el lenguaje digital. Además de tomar en cuenta la necesidad de las pausas y los silencios para irrumpir la narrativa jugable con los videos que apelan directamente al jugador y exponen de forma obligatoria el subtema de la violencia, no solo en los videojuegos en general, sino en el uso de corporalidades más vulnerables que circulan en esta plataforma.

Así como también se denotan los peligros de esas posibilidades de abstracción de la identidad al asumir un nombre de usuario nuevo que oculta el origen y se desentiende de normas morales. Ser *hacker* en la red, sobre todo en terreno oculto donde se tergiversan y transgreden las leyes, propicia explorar los campos más ocultos y extremos del sistema. El concepto de *hacker* ya confirma el uso de herramientas selectivas para navegar y sumergirse en espacios velados; codificar, encriptar y descryptar dominios anclados en las redes virtuales, amplía las posibilidades de interacción con los medios. Entendiendo que la realidad en la que interviene el *hacker* es la de la simulación que ya detallaba Berardi (2019), las condiciones de uso y de configuración de los espacios deviene en la desarticulación del sujeto desde la corporalidad y trasladar los sentidos a una realidad alternativa. Con esto en consideración, ampliar esta noción del simulacro a un terreno velado por normas propias, como lo es la *Dark Web* complejiza aún más el panorama.

Deconstruir las estructuras y probar jugar con las posibilidades no solo devela mecanismos de experimentación personal, sino que se descubre los lados perversos donde no solo se usa lo propio, sino lo ajeno. Las corporalidades se fisuran y adquieren características mutables. Con esto, se hace interesante pensar en las distintas configuraciones de modulaciones de una misma subjetividad, que ya se puede vislumbrar en la misma creación del videojuego y los resultados que las interacciones entre este formato y los jugadores revelaron.

No es solo la contemplación del uso del lenguaje en código lo que propicia resignificar los mecanismos de representación de la experiencia, sino que, al extremar las nociones básicas cotidianas como el núcleo familiar, recompone desde su origen la utilización del lenguaje poético e implica repensar las estructuras simbólicas tradicionales. Tal como destaca Galloway (2007), “[d]ebido a que jugar es un acto cultural y a que la acción es textual, el juego está sujeto a la interpretación como cualquier otro texto” (9). Con los hermanos Terán se descompone y reconstruyen distintas aristas en las que se sitúan las subjetividades fracturadas. Narrar el dolor de forma visual e irrumpir el discurso lúdico con videos de violencias abre paso a repensar cómo traducir algo tan abstracto y corporal como lo es el trauma. Configurar un discurso que alcance a decir el sentir, como dice Emilio: “Sé que encarno el paisaje de miles de cuerpos desteñidos. Sé que puedo decirlo y que es mi deber decir lo que puedo (...) Escribo, a veces, muchas cosas que no he visto hasta que las pongo en un papel. Entones esas cosas se atardecen. Y es como cuando perforaron de un disparo la pared del mar” (130). Escribir en imágenes permite a los espectadores crear asociaciones propias que detallan esos paisajes que quedan silenciados en el interior, traducir el trauma.

### **3. Convergencias y acercamientos: lenguaje poético y lenguaje digital**

Los lenguajes que entran a formar un circuito de sentido en esta novela no siempre adquieren una definición contradictoria o antitética. El lenguaje poético, así como el digital, asumen roles que vienen a ampliar las zonas cotidianas de la palabra, sea material o virtual, en tanto que se despejan los velos tradicionales de lo que se puede expresar y representar. Utilizar la palabra escrita y llenarla de cuerpo, ensuciarla de su propio significado devela el lado obscuro del lenguaje, es expulsar el tabú y trasladarlo al imaginario cotidiano. Desarticular el vocabulario definido para

lograr encontrar los modos de expresar la experiencia desde una concepción extrema a partir de estas corporalidades históricamente relegadas: las infancias. Exaltar el papel de las infancias supone aludir a un sistema que deja fuera las experimentaciones íntimas más allá de la misma palabra, creer que el sistema simbólico se restringe al área del lenguaje articulado deja de lado toda experiencia que circunda a zonas más íntimas. Relevar la imbricación de ambos lenguajes en distintos niveles da cuenta de la imposibilidad que tienen las infancias para hablar por sí mismas, y el buscar métodos de traducción de subjetividades en construcción delata procesos complejos. Transitar de un código a otro, emplear distintos formatos de expresión denota los vacíos de sentido que existe en un solo sistema simbólico.

Con Kiki e Iván se intenta jugar con este rol del lenguaje poético, de relevar las inconsistencias de los sentidos fijos de las palabras y experimentar con el vocabulario para enaltecer la importancia signica de los silencios y de la corporalidad al momento de relatar el propio sentir. Iván compone corporalmente la fragmentariedad del ser, adquiere densidades distintas donde revela que se siente inarticulado desde el origen. Subsumir los sentidos en un sistema simbólico mitológico denota mecanismos de sentido alternativos, donde la subjetividad atiende a encontrar un vocabulario que sustente su modo de habitar. Al ocupar el cuerpo como repositorio deconstructivo de la misma noción de identidad, se instrumentaliza la propia carne como lente distorsionador de la autopercepción.

Los nexos operan, en gran medida, de forma dialógica entre el lenguaje poética y el digital, no solo por el hecho de la exploración por modos de traducir las subjetividades, sino por los guiños que existen entre ambos lenguajes asociados a las configuraciones identitarias de los personajes. Si en el capítulo donde se analiza el lenguaje escrito de Kiki se repara en el hecho de que se confecciona un metarrelato sobre tres personajes principales que resignifican los lugares que habitan desde la

lengua, en el videojuego se hace uso de las vivencias de esos personajes encarnados en una sola corporalidad. Así como también se repara en el uso de la animalidad como instrumentalización de una experiencia imposible de representar. Kiki pareciera estar construyendo un mundo ficticio donde podría circular libremente el videojuego *Nefando*, asegurando que es una Pornonovela que juega con los espacios opacos de la sociedad y les da voz a quienes suelen ser invisibilizados.

Este entrelazamiento entre la escritura y la representación visual de una experiencia compartida realza la idea de que la narrativa de Ojeda opera en los márgenes y explora en el extremo. Enlazar palabra e imagen es un mecanismo de sentido que ha impulsado un ordenamiento de connotaciones ilimitadas que exalta el rol del espectador, y profanar, sodomizar la escritura desde la palabra implica transgredir y ampliar las posibilidades de significación. Es como señala Oubiña, “lo extremo es la promesa siempre renovada de un más allá. Tan pronto como logra instalarse, se convierte en un nuevo punto de partida” (47), por lo que no es casual que la estructura narrativa de esta novela comience con la resignificación de la palabra hasta llegar al uso de la imagen como estética que atribuye sentidos diversos dependiendo del modo en que se mire. Al momento de plantear la escritura, la palabra escrita desde una zona que amplía los modos de estructurar el léxico, se pasa a elaborar un discurso que no tenga necesidad de la palabra para revelar lo que se busca expresar.

Crear el semblante de un videojuego por medio de un relato escrito 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). Kiki ya lo evidenciaba en la experimentación escritural de su metaficción,

el problema es que el lenguaje no sabe decir lo que el lenguaje no puede decir. Entender que existen vacíos de sentido significa adscribir en otros formatos las instancias en que los sentidos se cuelan entre las fisuras de las mismas representaciones. Es decir, se haría patente la idea de que “[n]o hay una vocación de apertura que promueve interpretaciones sino una incompletitud definitiva que la lectura necesita forzar” (Oubiña 34). 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.

Entonces, superar la supremacía del lenguaje articulado por leyes tradicionales propicia la exploración por encontrar mecanismos disímiles a la palabra escrita, o incluso hacer uso de los espacios donde se esconden los sentidos. Así como Kiki indaga en llevar el vocabulario al terreno del tabú, Cecilia se construye en el terreno de la palabra mediada por expresiones más abstractas. Cecilia dibuja lo que no puede decir, delata los vacíos a través de la visualidad, “[d]ibuja su boca sellada por lenguas que no saben corcovarse (...) en sus ojos las letras son figuras vacías como cráteres orondos” (131). Los Terán inscriben su trauma en aspectos diversos del lenguaje, Emilio desoculta sentidos alternativos de las palabras cotidianas y corporiza, como lo hace Iván, el dolor en su propio cuerpo. El dolor es una huella que se siente y se experimenta en sus corporalidades, el dolor propio y el ajeno, el cuerpo encarna vivencias que signan el modo de habitar de estos personajes: “Mi sangre que se derrama florece en la tierra y en el agua y abre los caminos de los paisajes de los cuerpos que se destiñen, los veo amaneciéndose desahuciados y cubriendo lo que miro con todo lo que soy” (132). Adquirir un lenguaje propio con el cual asirse con base en la experiencia del trauma y el dolor remite a tomar una perspectiva de habitar y ser en el mundo que traduce ver la realidad desde la vereda del horror. Desocultar, develar, profanar el lenguaje transgrede las bases de aprehensión del mundo, es el lente con el cual se modula el ser.

Con esto en consideración es que se va armando el hilo narrativo que luego da pie a la creación del videojuego, en donde “se arma la constelación de hipótesis acerca de los recursos simbólicos que poseemos para representar el mal” (Pezzè 49). Este esbozo tentativo por dibujar los paisajes íntimos de las subjetividades dañadas de los cuerpos de los Terán adquiere la fuerza para representar todo el dolor humano que han sufrido los distintos cuerpos en esta novela. La dormida encarna todas las subjetividades, en ella se revela el trauma y se traduce la violencia. Es la luz que refracta las zonas opacas del lenguaje y del ser humano, la liminalidad hecha corporalidad digital que hace visible una realidad imposible de articular.

## Conclusiones y proyecciones

En todo este trabajo se ha tratado de analizar los distintos modos de representación que se vislumbran bajo los diversos personajes de la novela. Al tensionar el rol del lenguaje poético en contraposición del lenguaje digital se delatan mecanismos de expresión que más que divergir encuentran puntos en común, cuya finalidad es revelar aquellos lugares opacos del sistema simbólico adscrito a normas sociales, morales y éticas. Si se hace caso omiso a los límites del lenguaje, se logra explorar en modos y medios en los que las subjetividades pueden indagar sobre sus propias formas de habitar, no solo la realidad, sino sus propios cuerpos. El cuerpo como repositorio de memoria, de experiencias y de sentido atiende a concebir el exceso como instrumento traductor de situaciones que suelen quedar al margen. Si se conviene que esta novela experimenta en mecanismos para hablar del dolor y del trauma, desterritorializar los sentidos tradicionales es una de las formas para comenzar esta indagación.

Teniendo en cuenta que la base teórica de la cual me sirvo para desarrollar la problemática fundamental del lenguaje como herramienta se vincula a la noción de la literatura extrema de Oubiña (2011), se desprenden algunas de las ideas que se articulan en consonancia con el propio concepto acuñado por Ojeda (2018) de sodomizar la escritura. La necesidad de profanar, de desacralizar la palabra, admite entrar en los recodos más violentos de la experiencia junto a la propuesta de plantear la literatura desde un borde que expande sus sentidos, abre paso a ampliar los modos en que se puede representar y traducir la subjetividad. Con esta “experimentación desarticuladora”, como la nombra Oubiña, opera un tipo de narración que se “abisma allí en el agujero negro de lo ininteligible (...) mediante variaciones, expansiones o intensificaciones que siempre presuponen ese borde como un dispositivo de condensación” (57). Entrar en el terreno liminal amplía desde el mismo sistema simbólico que se busca deconstruir, y transgredir el

vocabulario desde la propia estructura. Reformular el relato adscribiendo un lenguaje en código digital, no solo ayuda a armar un sistema más amplio, sino que conlleva pensar el lugar de la corporalidad humana desde un espacio completamente abstracto, donde trasladar los sentidos desde una realidad material a una simulada rompe las fronteras de lo decible. Sin embargo, como ya señalaba El Cuco, no se trata tanto de descomponer la humanidad para repensarla desde este terreno espacio-temporal virtual, sino de llenarlo de humanidad, pero atendiendo a que “esa frontera empieza a revelar una superficie porosa, con ciertas fisuras que permitirían transgredirla y superarla” (Sibilia 14).

Queda claro que el uso de la palabra como móvil de sentido ha sido explorado con Kiki e Iván, desde la literatura resignifican las posibilidades de plantear lo adverso, aquello que se sale de los moldes. Pero es quizás la incorporación del aspecto visual lo que rompe y descompone aún más esos límites del lenguaje. Pensar no solo en cómo la palabra permite interactuar con el mundo, sino cómo esta puede ser representada visualmente y adquirir una densidad distinta que colabore en sostener la idea de que se puede ampliar aún más las connotaciones de expresión de una misma idea base. El videojuego como concepto en esta novela promueve problematizar la misma definición de lo que caracteriza a un videojuego. Quizás la idea base del uso de este juego dentro de la narrativa no sea más que la mera exploración, pero se advierten ciertas nociones en que repercute usar la imagen en movimiento. Ya lo decía Cremin (2016), un videojuego es cualquier artefacto que desafía los lenguajes de representación y es eso precisamente lo que sucede con *Nefando*. Los jugadores son quienes advierten los sentidos de lo que ven en la pantalla, es en la interacción y la performance que se develan ciertos sentidos abstractos que luego son puestos en palabras a modo de testimonios. Por más que se pueda poner en entredicho la categoría de

interactividad y jugabilidad del videojuego, se hace patente la idea de que hay una necesidad de sociabilizar esta creación para relatar una experiencia compartida.

Al existir en un espacio liminal como lo es la *Dark Web*, las posibilidades de acción son aún mayores que en el plano real. Desde la simulación de una habitación se desprenden experiencias diversas de acuerdo a cada interacción, puesto que “the artefact is designed to adapt to the viewer’s own intensities” (Cremin 7) y en la creación se concibe la idea de que es el jugador quien debe develar y experimentar los sentidos de lo que se representa en el videojuego. Hacer funcionar la narrativa que subyace en el videojuego adquiere una funcionalidad que repara en revelar que incluso en las zonas más opacas circula la humanidad. La *Dark Net* se caracteriza por ser habitada por todo aquello que se encuentra fuera de la norma, que se cataloga como tabú, pero es como lo propone Kristeva (2006), es en este espacio de abyección donde surge el verdadero yo, donde opera la subjetividad cuando no hay fronteras. Esto es lo que explora el videojuego, la pulsión de lo que es verdaderamente humano cuando las luces se apagan, lo opaco del ser se revela en la oscuridad: “una humanidad abyecta que todos padecemos en nuestra carne y mente, con variaciones, claro, pero al final estamos conectados por esa misma naturaleza oscura, caótica, de carácter mítico, y lo paradójico es que ese nexo nos devuelve al mismo lugar de siempre: a la incertidumbre” (Ojeda 2016).

La oscuridad es, claramente, el terreno en donde circulan estas subjetividades tachadas de desviadas. Los deseos y experiencias de estos personajes se expresan en zonas donde la luz no llega, es la oscuridad del bosque de Nella, la protección de las cuatro paredes de Iván, la *Dark Net* de los hermanos Terán, y la calidad de *hacker* de El Cuco, lo que promueve remecer el lenguaje como eje expresivo. Desde la oscuridad refractar la poca luz que llega y así denotar los sentidos alternativos de los lenguajes en los que se mueve. Corporizar el discurso, “la palabra no puede ser

un mero instrumento, sino un fin. La literatura es extrema solo cuando desde el principio del proceso creativo se ha asumido que el espanto y el instinto, la violencia y el mal, el deseo bárbaro y desnudo habitan en el lenguaje” (Ojeda s/p). Habitar desde el lenguaje el tabú y así seguir experimentando las posibilidades de la palabra.

*Nefando*, así como la escritura de Ojeda en general, es difícil de analizar a cabalidad, las múltiples interpretaciones que hay de la novela dan cuenta de eso. Y es que la complejidad de los temas como lo son la violencia, violaciones, pederastia y todo lo que circunda al tabú, se plantea desde una vereda poco explorada, sobre todo con voces de infancias como protagonistas de experiencias tan extremas. Quizás la relevancia de ser infancias quienes relatan estos horrores ya reconfigura el discurso desde una arista nueva, sin embargo, cabe resalta el hecho de que no son realmente las infancias quienes toman la palabra, sino que son esas voces de infancias desde la adultez que reedifican la experiencia una vez habiendo adquirido el sistema simbólico del lenguaje. Se complejiza, entonces la proposición base de la novela, ¿son realmente las infancias quienes traducen la experiencia? Podría ser interesante relevar este punto en el futuro, y así problematizar la idea propuesta por Agamben (1978) en que las infancias se postulan pre-lenguaje, y por eso mismo no pueden expresar concretamente sus vivencias. Vincular esto a nuevos alcances de representaciones alternativas donde el lenguaje poético no sea el instrumento implícito de construcción de un relato y se produzca un devenir abstracción como sucede con Cecilia, transformar el lenguaje en un constante “dos puntos”.

## Referencias bibliográficas

Abadalejo, Sergio. “Videojuegos: entre la narración y la interacción. Propuesta de una metodología de análisis de la *agency* y la interactividad”. *RIUCAM UCAM Institutional Repository*. 2018.

Agamben, Giorgio. *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2005.

-----*Infancia e historia. Ensayo sobre la destrucción de la experiencia*. 1978.

Azancot, Nuria. “Vicente Luis Mora y Mónica Ojeda, dos mutantes entre géneros”. *El Cultural*.

Disponible en <<https://elcultural.com/vicente-luis-mora-y-monica-ojeda-dos-mutantes-entre-generos>>. 28 Sept. 2020: s.p. Web.

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, 167-172, 2019.

Braidotti, Rossi. *Lo Posthumano*, Barcelona: Editorial Gedisa, S.A, 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.

Deleuze, Gilles. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos, 2002.

Flores, Gabriel. 2017. “Hay que llevar la escritura a la zona del tabú”. En El Comercio. Entrevista con Mónica Ojeda. Disponible en <<http://www.elcomercio.com/tendencias/monicaojeda-escritura-tabu-literatura-caninos.html>>. 19 Oct. 2017: s.p. Web.

Galloway, Alexander R. “Acción del juego, cuatro momentos”. *Artnodes* 7 (2007): s/p.

Giles David. “Red Flags: The Social Construction of a Symptom” en O’Reilly M., Lester J.N. (eds) *The Palgrave Handbook of Child Mental Health*. Palgrave Macmillan, London. [https://doi-org.pucdechile.idm.oclc.org/10.1057/9781137428318\\_12](https://doi-org.pucdechile.idm.oclc.org/10.1057/9781137428318_12), 2015.

Gubern, Román. *El eros electrónico*. Madrid: Grupo Santillana de Ediciones, 2000.

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. [https://doi-org.pucdechile.idm.oclc.org/10.1007/978-3-319-90307-1\\_31-1](https://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.

Kania, Andrew. “Interactivity, Fictionality, and Incompleteness” en Robson, Jon & Grant Travinor (eds.) *The aesthetics of videogames*. New York: Routledge, 2018.

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, S.A. de C.V., 2006

Machado, Arlindo. *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa, 2009.

Medina, Paula. “La ubicuidad digital en la contemporaneidad. Una reflexión sobre el arte postdigital”. *Revista Eterna* 9 (2021): 63-78.

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*. Disponible en

⟨[https://elpais.com/cultura/2018/06/28/babelia/1530201263\\_968588.html?fbclid=IwAR3CXgYCe4DGmFSRMinofFRvvAwvuhjy8oDVUrbD6ps6WKh7e82De6wU7fY](https://elpais.com/cultura/2018/06/28/babelia/1530201263_968588.html?fbclid=IwAR3CXgYCe4DGmFSRMinofFRvvAwvuhjy8oDVUrbD6ps6WKh7e82De6wU7fY)⟩. 29 Jun. 2018: s.p.

Web.

Ortega Caicedo, Alicia. “Nefando de Mónica Ojeda Franco. La infancia tiene una voz baja y un vocabulario impreciso: Escribir, perturbar, decir lo indecible”. *Kipus* 44 (2018): 175-184.

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.

Pizarnik, Alejandra. *Poesía completa*. Argentina: Editorial Lumen, 2015.

-----*La extracción de la piedra de locura. Otros poemas*. Madrid: Visor Libros, 2016.

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](https://3x3x6.com/pdfs/paul_b_preciado.pdf)⟩. 2019.

Raven, Alice. “Case Study: Match Fixing on the Dark Web” en Akhgar, Babak. *Dark Web Investigation*. Suiza: Springer, 2021.

Richard, Nelly. “¿Tiene sexo la escritura?” en *Masculino/Femenino: prácticas de la diferencia y cultura democrática*. Santiago, 1993.

Rough, Brock. "Videogames as Neither Video nor Games: A Negative Ontology" en Robson, Jon & Grant Travinor (eds.) *The aesthetics of videogames*. New York: Rutledge, 2018.

Sibilia, Paula. *El hombre postgorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.

Silvelo G., Ángel. "Mónica Ojeda, *Nefando*: un lenguaje polifónico donde el grito fue hecho palabra". *Escritores.org*. Disponible en <<https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-1/colaboraciones/29421-monica-ojeda-nefando-un-lenguaje-polifonico-donde-el-grito-fue-hecho-palabra>>. Sin fecha.

Showalter, Elaine. "III. La crítica feminista en el desierto". *Critical inquiry*, vol. 8 (1981): 75-111.

Young, Garry. *Resolving the gamer's dilemma*. United Kingdom: Palgrave Studies in Cyberpsychology, 2016.