



REVISTA ÚRSULA

Programar una novela, leer un videojuego: *Nefando* y la lectura aumentada

Programming a novel, reading a video game: *Nefando* and augmented reading

Matías Borg Oviedo

(Cornell University)

mbo33@cornell.edu

RESUMEN: El presente artículo propone una lectura de *Nefando* (2016) de Mónica Ojeda para pensar las relaciones entre novela y videojuego a partir de cómo los contactos entre los dos medios ofrecen nuevas direcciones para ambos. Particularmente, nos centraremos en los nexos entre programación y escritura, las formas de autoría y cómo puede pensarse la lectura en otros medios. Propondremos que estos cruces de medios habilitan la expansión del universo de lo narrable hacia experiencias que eluden su alcance, permiten imaginar nuevas formas de propiedad y pensar otros modos de interacción con los objetos que expanden lo que entendemos por lectura.

PALABRAS CLAVE: Nefando, videojuegos, lectura, autoría, interactividad.

ABSTRACT: The present article offers a reading of *Nefando* (2016) by Mónica Ojeda. It considers the links between novels and videogames by offering new directions for thinking about them. In particular, it focuses on the ties between programming and writing, forms of authorship, and how the act of reading can be thought of in different media. I propose that these media intersections (1) include experiences that defy narration into what is narratable, (2) let us imagine new forms of property, and (3) give way to other forms of interaction with artifacts that expand what we understand by reading.

KEYWORDS: Nefando, video games, reading, authorship, interactivity.



La pregunta por la dirección que está tomando la literatura en el presente y cuál es su futuro, que encabeza el presente *dossier*, adopta una multiplicidad de formas diferentes. Una de sus problemáticas centrales es la lectura y su futuro en un mundo cada vez más abarrotado de pantallas. Donde unos destacan la ausencia de lectura que se viene debatiendo hace décadas (Sanders; Solomon; Wearden), otros subrayan su transformación (Liu) y la necesidad de pensar en distintas formas de alfabetismo (Alexander et al.). La internet ha cambiado la forma en la que leemos (Lee y Wu) e incluso cómo pensamos (Loh y Kanai). En este contexto, uno de los medios con el que la lectura pareciera competir es con los videojuegos, que proponen otros tipos de interacción audiovisual a sus jugadores que la literatura no puede ofrecer. Sin embargo, la relación entre literatura y videojuegos no necesariamente ha de verse como de oposición, ya que los videojuegos pueden ser concebidos como una forma de literatura sin autor (Berger y McDougall), de literatura “menor” (Mukherjee) y como un lugar desde el cual repensar lo que entendemos por literatura (Alberti) y capacidades lectoras (Steinkuehler).

El caso del que nos ocuparemos aquí es la novela de la escritora ecuatoriana Mónica Ojeda, *Nefando* (2016), en la cual se plantea el lugar de la lectura en relación con la escritura en la ecología mediática del presente y, particularmente, su interacción con otro medio: el videojuego. En este sentido, la novela piensa la proximidad entre escritura y programación y los límites de cada una, la relación entre los lenguajes naturales y los lenguajes de programación. *Nefando* muestra que las fronteras entre videojuego, arte y literatura ya son difusas y lo son porque autor y lector se han transformado. En un contexto en el que a menudo se discute la pérdida de la literatura frente a otros medios, en la novela de Ojeda esto se invierte y se postula la idea de que la figura del lector se puede exportar a otros medios. Ante la amenaza que sufre la figura del lector puro por parte de otros modos de interacción, *Nefando* propone, en cambio, transponer el lector a otros medios al postular que se puede “leer” un videojuego, lo que pone en cuestión lo que entendemos como el rol del lector. No habría entonces una pérdida de lectura, sino una extensión de su experiencia, lo que nos lleva a pensar en lo que llamaremos aquí lectura aumentada. Es decir, si la realidad aumentada consiste en realzar la experiencia del mundo mediante la incorporación de elementos virtuales, la lectura aumentada reside en expandir la experiencia de la literatura para incorporar otros medios propios de la virtualidad, en este caso, el videojuego. Además, veremos cómo la novela piensa los



modos en que otros medios pueden complementar los límites del lenguaje y las relaciones de autoría para narrar experiencias límites.

Escritura y programación

La novela está estructurada como una investigación sobre “Nefando”¹, un inusual videojuego creado por los tres hermanos Terán (Emilio, Irene y Cecilia). Su estructura fragmentaria consta principalmente de una serie de entrevistas con los personajes que compartieron un apartamento en Barcelona con los Terán durante la gestación del juego (Kiki, Cuco e Iván). Dichas entrevistas son llevadas a cabo por alguien del que no sabemos más que es masculino y ecuatoriano (al igual que los hermanos). Este entrevistador quiere saber todo lo relacionado al juego: su creación, su recepción y las opiniones que de él tienen aquellos involucrados. Además de las entrevistas, se intercalan pasajes de una “pornovela” que escribe Kiki, entradas de un foro de *gamers* y fragmentos y dibujos de los tres hermanos. El lector adopta la perspectiva del investigador y recorre los fragmentos que, leídos en conjunto, construyen una suerte de recorrido que forma una idea de cómo es el juego, su concepción y la lógica que lo alimenta. Temporalmente, la investigación ocurre después de que el juego es retirado de internet por las autoridades, por la inclusión de imágenes supuestamente prohibidas, y ya no existe como tal; sólo quedan los testimonios de sus creadores y jugadores, los rastros de su fugaz existencia. En el modo en que está estructurada la novela resuenan ecos lejanos de la novela de detectives. Decimos esto porque pareciera que registra un proceso de búsqueda de la genealogía del videojuego, donde la naturaleza misma del objeto y su desaparición hacen que la búsqueda sea dispersa y multimediática, incorporando entrevistas, entradas a foros de internet, textos encontrados, relatos e inclusive dibujos. La virtualidad del videojuego dificulta el rastreo de su génesis; parece estar en todos lados y en ninguna parte a la vez. En lugar de ser un proceso de reconstrucción transparente y ordenado, se revela como altamente opaco y caótico.

¹ De aquí en más, utilizaremos Nefando (sin comillas) para referirnos al videojuego y *Nefando* para hablar de la novela en su conjunto.



Una pregunta que pareciera encontrarse en el trasfondo de la novela es qué sucede con la narración y la lectura cuando el libro deja de ser el medio privilegiado para la escritura, desplazado por la pantalla. Aunque durante siglos lo dimos por hecho, como el medio por excelencia tanto de la literatura como muchas otras formas de conocimiento, cabe recordar que el libro es solo una etapa histórica en una larga historia en la que distintos medios se han sucedido como soporte para las ideas y ficciones. Esta etapa que, como bien subraya Iván Illich, habría llegado a su fin². Esto no quiere decir que ya no se produzcan ni se lean libros, de hecho, probablemente se impriman hoy más libros que nunca antes en la historia³. Lo que queremos decir cuando hablamos del final del libro como medio de lectura es que ha perdido su hegemonía, es decir, ya no es el modo de producción dominante, posición que ha sido ocupada por la pantalla. Ahora bien, esto que es a menudo entendido como un síntoma de la pérdida de lectura, en *Nefando* se invierte y la novela postula la posibilidad de una extensión de la lectura y, con ella, la experiencia literaria a otros medios.

Nefando plantea la relación entre literatura y videojuegos a partir del contraste entre la novela que escribe Kiki y el videojuego que crean los Terán. El primer fragmento consiste en un ejercicio de escritura de Kiki que incluye varias reflexiones sobre el significado de la escritura, suscitando comparaciones entre escritura y programación que poblarán el resto de la novela. El hecho de que leamos una novela sobre un videojuego ya despierta la pregunta de cómo se diferencia la escritura de la novela de la programación de un videojuego y cómo se diferencia la experiencia de ser un lector de la de ser un jugador. Casi como una herramienta de texto predictivo, en las primeras páginas se repite la estructura de oraciones que empiezan con “escribir era”, seguido de los siguientes: “renombrar el espacio circundante para describirlo como si fuera otra cosa” (Ojeda 9), “un absurdo, un sinsentido” (12), “la única forma (...) de esculpir ideas” (13), “hacer malabares con palabras” (15), “estar en un lugar de tensión e incomodidad” (34) y “un decir bonito” (*ibid.*). Como podemos ver, desde las primeras páginas queda en claro que uno de los interrogantes troncales de la novela es la naturaleza de la escritura y sus límites.

² En esta dirección, Giorgio Agamben anota que “el libro es -o, al menos, pretende ser- algo mucho menos sólido y tranquilizador de lo que estamos acostumbrados a pensar” (80).

³ En 2018, en España se publicaron 62 180 nuevos títulos (INE), 27 428 en Argentina (Cámara Argentina del Libro) y 21 750 en Colombia (Cámara Colombiana del Libro), los tres países hispanoparlantes líderes en publicaciones.



Si bien, como ha sido señalado, la novela ofrece una reflexión acerca de “las posibilidades de nombrar y narrar experiencias corporales extremas” (Caicedo 176), nos interesa aquí enfocarnos en los tipos de relación que propone con el texto: la relación entre escritura y programación, y entre autor, programador, lector y jugador, donde lo que está en el centro es una problematización de las relaciones de lectura y de propiedad y apropiación que cobran renovada relevancia en la ecología mediática actual.

Aun cuando se reconoce el poder transformador del lenguaje, la novela también lidia con sus limitaciones: aquello que el lenguaje es incapaz de expresar y los momentos en los que falla en dicha expresión. Es Kiki en particular quien lucha con esto: “A la historia le faltaba un lenguaje y por eso nunca la escribí” (Ojeda 83). Una cita fundamental es cuando se compara a *Nefando* con la escritura de manera directa: “*Nefando* es igual a toda escritura: un catalejo” (177)⁴; es decir, es un dispositivo óptico que mejora la visión, que permite ver mejor. Por una parte, el videojuego no se diferencia de otro tipo de escritura en términos de lo que es capaz de hacer. Por otra, en palabras de Cuco, programación y escritura (los códigos en que se escriben videojuegos y literatura) se diferencian en que la primera puede proveer respuestas, mientras que la segunda solo puede formular preguntas; por ello es que dice de la programación que es un “lenguaje de acción”, un arma para la desobediencia civil y por esta razón la privilegia. Cuco concibe los algoritmos como una forma de organizar la vida: “La vida, para que fuera armoniosa, se dijo a sí mismo arrugando la frente, debía ser una sucesión ordenada de algoritmos” (44). Los algoritmos como la codificación del mundo o la organización codificada del mundo. Los hermanos concuerdan con las definiciones de Cuco, lo cual explica por qué eligen el videojuego por sobre la escritura.

Como dijimos, uno de los ejes en esta discusión es el desafío del lenguaje para nombrar experiencias límites. Los hermanos Terán fueron víctimas de abusos a manos de su padre en la infancia y la creación del videojuego es una manera de sobrellevar un trauma para el cual no encuentran un lenguaje adecuado: “Siempre hay algo sobre lo que no sabemos hablar, algo que no sabemos cómo expresar sin decir lo que no queríamos decir y, sin embargo, vamos por ahí creyendo que de verdad sabemos hablar cuando eso es una soberana gilipollez, ¿entiendes?” (74-5). Ellos encuentran en el videojuego una

⁴ En cursiva en el original.



forma de expresión que les permite superar esas barreras y entablar una relación distinta con su trauma. Para entender cómo funciona la relación entre trauma y lenguaje en la novela, habría que empezar por un pasaje que se encuentra hacia el final. Aquí, Cuco recuerda una conversación con Cecilia que anuda la relación entre trauma y narración a partir de la metáfora del mundo, su destrucción y caída:

Ella me dijo una vez que cuando el mundo de alguien es destruido ya no queda nada, ni siquiera el dolor, porque el dolor sólo puede existir cuando todavía hay mundo. A veces hablábamos de eso; de que hay una diferencia importante entre la caída y la destrucción. Un mundo caído es uno que se puede levantar si logra darse una respuesta a por qué el vacío, a por qué el desierto, pero un mundo destruido no puede hacer otra cosa que reconstruirse, y la reconstrucción es un volver a hacer algo nuevo sobre las ruinas. Por lo tanto, el mundo destruido es un mundo muerto, ¿entiendes? (216).

Siguiendo este apartado, *Nefando* se erige a partir de las ruinas de un mundo destruido en el que ya no queda ni el dolor. La destrucción del mundo no es otra cosa que la destrucción de la capacidad de nombrarlo, de articularlo en lenguaje y es ante esta falta de lenguaje que los Terán necesitan crearse uno nuevo. Algunas páginas antes, Cecilia define al silencio no como la ausencia de habla o escritura, sino como “el instante en el que las palabras perdían todo su sentido” (213); es ese silencio de un mundo muerto en el que el lenguaje pierde la capacidad de nombrar. Más adelante, Cuco le pregunta a Cecilia si cree que hay palabras para todo el silencio que vendrá. Este es el único momento en que la novela apunta hacia el futuro y, significativamente, apunta a la incapacidad del lenguaje de articular experiencias límites. La mayor parte de la novela consiste en cómo lidiar con el pasado y, al hacerlo, desafía las convenciones de la ciencia ficción: “Los Terán eran lo opuesto a la ciencia ficción porque miraban hacia atrás para ver el presente” (219). Si por ciencia ficción entendemos la proyección del presente hacia el futuro, y, por ende, una extensión del presente a los ojos del futuro, *Nefando* hace lo opuesto: usa el pasado para ver el presente. En cuanto al futuro, la novela lo piensa en concomitancia con el silencio, un futuro donde las palabras pierden su significado. Por tanto, una de sus preocupaciones centrales consiste en encontrar un lenguaje adecuado para nombrar el mundo por venir, es decir, el lugar de la narración en un mundo que tiene su doble virtual y que está en ruinas.



Leer un videojuego

Desde un principio está claro que *Nefando* es un videojuego fuera de lo común y, de a poco, se vuelve claro que lo es no solo por su contenido sino por el tipo de interacción que propone: “era un juego en el que no jugabas [...] atrapaba a sus jugadores pero no porque los divirtiera, sino porque tenía el poder de despertar una curiosidad” (100). El aspecto lúdico no forma parte de la ecuación del videojuego y, en este sentido, va a contramano de los principios de entretenimiento e interactividad, desafía los preconceptos de lo que un juego debería ser: “no había reglas ni obstáculos a superar, ni niveles... Todo lo que hacías en *Nefando* era mirar y esperar sin saber muy bien a qué” (101)⁵. De allí que se ponga en duda la calificación de quienes interactúan con él: “cada jugador, espectador, o [llene el espacio con el adjetivo que mejor defina su participación en la aventura], hizo la suya propia” (150). Como vemos, la participación del jugador no está predefinida y, en tanto tal, podríamos decir que lo que a primera vista parece una limitación de la actividad del jugador, en realidad puede pensarse como una apertura: el juego invita a que inventemos formas de interactuar con él, de manera similar a la que lo hace una obra literaria. Se dice, de hecho, que recorrer y explorar el juego era como leer un poema (142). En cuanto a su modo de composición, como dice Iván, no hay porqué trazar una línea gruesa entre la escritura de una novela y la invención de un videojuego, ambas pueden tener como fin la creación misma: “Kiki escribió una novela en esos años y ellos se inventaron un videojuego. Cada quién escupió por su lado” (103).

En varios pasajes de la novela se subraya que uno de los aspectos del juego que lo vuelve atractivo es justamente su falta de un propósito claro o definido, lo que en otros momentos se describe como su inutilidad. La pregunta por la utilidad/inutilidad es definida por Cecilia como la condición de nuestro tiempo, y cita el concepto de “kipple” tomado del clásico de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*⁶. Según ella, este concepto es el que mejor define nuestro tiempo, un tiempo repleto de cosas inútiles. La cuestión de la utilidad se extiende también a la tecnología de manera

⁵ Recordemos aquí la definición de Néstor García Canclini sobre los videojuegos como “la versión participativa de los videos” (226).

⁶ Citamos un fragmento de la novela que lo explica: “Kipple is useless objects, like junk mail or match folders after you use the last match or gum wrappers or yesterday's homeopape. When nobody's around, kipple reproduces itself. For instance, if you to go bed leaving any kipple around your apartment, when you wake up there is twice as much of it. It always gets more and more” (Dick 65).



más general: “¿para qué servía la tecnología si no era para narrar nuestros horrores? ¿Para qué servían los lenguajes, los gritos, las teclas, los pozos si no era para narrar nuestros horrores?” (111). Esto es, la tecnología se piensa como forma de expandir los límites de lo narrable. Si el lenguaje y la escritura son una de las tecnologías más elementales, en lugar de pensar los videojuegos en términos de su distancia respecto de las anteriores, la novela propone pensar los puntos de contacto, los diálogos fluidos que se pueden imaginar entre ellas a partir de qué podemos hacer con ellas.

Si hay algo que caracteriza a los videojuegos, aún a los que proponen mayor libertad a los usuarios⁷, es su narrativa de carácter teleológico: hay una serie de objetivos a cumplir, sean los que sean, que, una vez cumplidos, permiten al usuario avanzar en él hasta finalmente completarlo. En la mayoría de los videojuegos hay objetivos claros: ya sea derrotar a un enemigo, ir de un punto A a un punto B, o construir algo (una estructura, una ciudad o un imperio) o una combinación de éstos. En *Nefando*, sin embargo, de los jugadores no se puede decir siquiera que forman parte activa del juego, lo que lo hace caer en la extraña categoría de videojuego no interactivo, lo cual suena casi a oxímoron si consideramos que los videojuegos son interactivos por definición. El juego que crearon los hermanos Terán enfrenta al jugador a su propia capacidad de interacción y lo vuelve una especie de lector. Esto es cierto al punto de que el juego sigue avanzando a pesar de la falta de interacción por parte del jugador: solo necesita de su participación para ponerlo en marcha, pero una vez que esto ha ocurrido, prescinde absolutamente del jugador. Esto conduce a Iván, uno de los entrevistados, a llamarlo un juego para voyeristas, aquellos que sienten placer en la absoluta no-participación, lo que quieren es observar unidireccionalmente lo que ocurre sin que se les devuelva la mirada. Este personaje incluso llega a afirmar que: “era como si el juego te jugara y no al revés” (97), por lo que podemos concluir que *Nefando* desafía todos los aspectos que hacen a un videojuego.

Este último aspecto, la capacidad de *Nefando* de actuar sobre los jugadores, invierte la relación de control habitual en la que es colocado el jugador como aquel que tiene

⁷ Pienso aquí en los juegos que tienen un formato *sandbox* en el cual el jugador puede moverse con cierta libertad por el mapa y completar objetivos de manera no estructurada. Este tipo de narrativa se opone a los juegos más lineales, los también llamados *platformers* en los que sólo hay una dirección en la cual el usuario se puede mover.



dominio casi absoluto sobre lo que ocurre⁸, lo que lleva a que los jugadores se sientan prescindibles. De hecho, el juego parece avanzar cuando los jugadores abandonan el intento de la acción y se retiran hacia la inacción: “He optado por la inacción porque esto, ahora lo sé, no es un juego” (151), dice uno de los usuarios para inmediatamente después comenzar a describir los cambios que descubre una vez tomada la decisión de dejar de intentar modificar algo. Nuevamente, estas características equiparan a *Nefando* con una obra literaria, donde el lector no tiene una interacción directa sobre la trama que se desenvuelve delante de sus ojos, pero sí se ve interpelado por ella⁹. Esto se ve reforzado por otros testimonios diseminados a lo largo de la novela, que describen cada experiencia del juego como única y que no se puede comparar con otras. Si bien la capacidad de los videojuegos para contar historias ha sido objeto de extensos debates por décadas¹⁰, podemos decir que *Nefando* se parece a cierta tradición literaria sobre “nada”¹¹, ya que en él “La nada ocurría todo el tiempo, repetida en loop” (101). Aunque pareciera que no hay una historia o un relato estructurado, lo cierto es que esto no termina de precisarse. En este sentido, puede decirse que *Nefando*, al intervenir la literatura desde sus bordes, difumina los límites entre poesía y narrativa y, según lo que leemos sobre él, no pertenecería completamente a ninguna.

En cierto modo se trata de un juego que simula ser interactivo y su desafío al horizonte de expectativas de sus usuarios lleva a que estos se pongan en contacto a través de foros en los que comparten sus experiencias e intentan buscarle el sentido que no encuentran¹². Diversos autores (Jenkins; Mukherjee) han señalado la importancia de estos “paratextos” (Genette) en la posibilidad de concebir a los videojuegos como textos y donde los jugadores exploran sus *close-readings* del texto en cuestión (Mukherjee 63). En las entradas del foro incluidas en la novela, los jugadores subrayan la poca o nula interactividad que se les permite: sus interacciones con la imagen de una mujer acostada

⁸ Este aspecto llega a su paroxismo en aquellos juegos de simulación de dios, donde el jugador se encuentra en el lugar de una divinidad con poderes sobrenaturales.

⁹ Sin olvidar algunas excepciones como *Rayuela* de Julio Cortázar, donde la interactividad de todos modos se reduce a cuál recorrido decide tomar el lector.

¹⁰ Para el debate entre narratología y ludología en el campo de estudio de videojuegos ver Janet Murray y Frasca.

¹¹ Dentro de esta tradición podríamos ubicar obras como *El hombre sin contenidos* de Robert Musil, *Ejercicios de estilo* de Raymond Queneau o *El innombrable* de Samuel Beckett.

¹² Uno de los participantes del foro declara: “Hasta ahora no he leído una sola crónica de la experiencia que se asemeje a la anterior, pero eso no significa que los caminos recorridos fueran ilimitados” (Ojeda 144).



en una cama que proyecta la pantalla parecen ser inconsecuentes. Como sabemos, desde la teoría de la recepción, el significado de un texto no es inherente a él, sino que se construye a partir de una negociación entre el lector y el texto (Hall 172). Ser lector es una forma de actividad en sí misma, y una de las formas en que los jugadores de *Nefando* ejercitan su agencia es mediante la interpretación del significado del juego. Uno de los participantes del foro lo compara con un libro con múltiples lecturas posibles, donde cada jugador realiza la suya; otro proclama que la principal virtud que el juego exigía de sus jugadores era la paciencia. El juego desafía las expectativas en términos de lo que un videojuego debería ser y qué tipo de actividad propone para sus jugadores. Esto conduce a uno de los jugadores a declarar que ha abandonado todo intento de interacción: “He optado por la inacción porque esto, ahora lo sé, no es un juego. Soy un observador de los fenómenos que se me presentan” (Ojeda 158). Por último, Iván concluye: “Eso no se jugaba: se leía, se escarbaba, se espiaba, se temía” (*ibid.*). La cualidad experimental del juego exige otros modos de nombrar su experiencia y, nuevamente, el juego borra las fronteras entre él y la literatura por la naturaleza de la experiencia que propone.

Autoría y desapropiación

El pensador austríaco-brasileño Vilém Flusser plantea que nos encontramos en una época signada por la revolución de las imágenes técnicas, que marcaría el ingreso en una nueva época a la que llama “posthistórica” y que sería “sucesora de la historia y de la escritura” (29). El problema de la autoridad, para Flusser, se caracteriza en el presente por su ausencia: “Los aparatos actuales, a su vez, son automatizados, no admiten autor ni autoridad” (115), idea que amplía cuando discute la cuestión de la reproductibilidad: “La máquina copiadora sustituye igualmente toda autoridad ‘mayor’ porque es ella la que automáticamente construye puentes entre el consumidor y la fuente del mensaje” (132), la figura del autor y su consiguiente autoridad pierden vigencia. Hay una cuestión de legalidad que se encuentra en el centro de la novela: la incriminación de los hermanos Terán por el uso de videos ilegales que documentan abusos de menores (ellos mismos en su niñez) y animales, y la violación de derechos de propiedad en el Proyecto Cratos. La pregunta por la autoría y la propiedad sobre la obra se complejiza si tenemos en cuenta los videos que muestran escenas donde los propios hermanos Terán son violados por su



padre. Aquí se pone en discusión la agencia de los productores, puesto que ellos no fueron los que capturaron esos videos en primer lugar, sino que estos ya estaban circulando en la red, por lo cual la agencia de los hermanos estaría en haberlos sacado de un contexto para ponerlos en otro¹³. La incorporación de estos videos a su obra puede leerse como una forma de reapropiación por su parte, ya que se trata de una captura de un hecho que fue realizada contra su voluntad, en un momento de sus vidas, su niñez, en que no eran capaces de agencia. De modo que este acto de desubjetivación al que fueron sometidos se ve reapropiado por ellos, aunque no se pueda decir en sentido estricto que sean de su autoría, puesto que su propia existencia va en contra de su voluntad. La novela, en este punto, exhibe el problema de la autoría en su dimensión más radicalmente perversa y se hace eco de numerosas instancias que pueblan la vida cotidiana en la que nuestros nombres y nuestros rostros son grabados aun sin nuestro consentimiento explícito: ¿quién es el autor de esas intervenciones? Más que afirmación, el modelo de proceso de creación que ofrece *Nefando* es el de negación de la negación, tal como podemos ver en esta respuesta de Cuco: “Los hermanos decidieron que querían los vídeos en el juego y el juego en la Deep Web y yo no pude decirles que no” (22). Además de esto, como ha señalado John Alberti, la interactividad de los videojuegos complica las relaciones entre quién es autor y quién autoriza significados en una comunidad de discurso, ya que los jugadores son, al mismo tiempo, lectores y jugadores cuyas decisiones se inscriben dentro de un cierto horizonte de posibilidades, pero cuyas decisiones no están prefiguradas. Lo cual hace del videojuego un discurso “inherentemente dialógico” (Alberti 267) que problematiza las distinciones entre lectura y escritura.

Por otra parte, si concebimos al creador como aquel que realiza una intervención necesaria para la creación de una obra, bien podríamos argumentar que Cuco Martínez es el creador del videojuego *Nefando*. La autoría misma de los hermanos no está muy clara, más específicamente su capacidad técnica para la producción del videojuego; ellos no podrían haber creado el juego sin la ayuda de Cuco, quien se encarga de dejar en claro el papel clave que ocupó: “Sin mí, *Nefando* no habría existido” (89). La dificultad técnica de la obra excede las propias capacidades de los creadores, dando lugar a la paradoja de que no podrían haber creado lo que crearon, introduciendo una escisión fundamental entre

¹³ Por “agencia” entendemos aquí sencillamente la capacidad de un actor de actuar independientemente.



creador y obra y dificultando aún más la cuestión de la autoría. Cabe aclarar que, en el caso de los videojuegos, la “función autor” como la llamara Michel Foucault (“¿Qué es un autor?”), no funciona de manera análoga a como lo hace en la literatura¹⁴. Como dijimos, el juego se “escribe” a medida que el jugador avanza en él, en cierto modo el jugador va coescribiéndolo al jugar. Sin embargo, esta idea de coautoría es precisamente la que niega *Nefando*, ya que el juego se escribe a sí mismo sin la necesidad de nuestra participación, devolviendo nuestra participación al lugar del lector clásico. Curiosamente, la centralidad del autor solamente reingresa cuando se vuelve una cuestión legal y es necesaria la identificación del autor del delito: hay que nombrar responsables. Pero, como hemos visto, ni siquiera se puede hablar de que los hermanos Terán sean culpables más que de reutilizar lo que otros ya habían puesto en el ámbito público.

La novela de Ojeda usa el videojuego para hablar de la literatura, con recursos que la acercan a lo que Cristina Rivera Garza ha llamado “necroescrituras”. También para la escritora mexicana el dialogismo es una cuestión central para pensar las escrituras del presente, aunque, como veremos, en su caso adquiere un matiz distinto. Rivera Garza postula el concepto de “escritura dialógica” para hablar de casos en los que la autoría se desplaza “de la unicidad del autor hacia la función del lector” (22), y donde más que un gesto de volver propio lo ajeno, encuentra un proceso de desapropiación. Más que apropiación, como dijimos más arriba en relación con los videos que se incluyen en el juego, habría que hablar de desapropiación, donde el énfasis está en el uso más que en la propiedad. En nuestro caso, cuando Cuco declara que “Ellos eran las víctimas y esas eran sus imágenes. Los hermanos tenían derecho a hacer lo que quisieran con ellas y eso fue lo que hicieron” (154) deja entrever dicha intervención como un acto de desapropiación que, en palabras de Rivera Garza “busca enfáticamente desposeerse del dominio de lo propio, configurando comunalidades de escritura” (22). Se trata, entonces, de una disputa entre lo común y lo propio, dos regímenes que se enfrentan en la novela y en la que la primera cobra precedencia por sobre la segunda. En la filmación de los videos los hermanos son las víctimas y su padre el autor de un crimen; la agencia que les es expropiada en este acto se vuelve objeto de desapropiación en el contexto de la creación de su videojuego. Emilio, uno de los hermanos, compara dicha pérdida de agencia con el

¹⁴ Como señalan Berger y McDougall sobre *L.A. Noire*: “an author/auteur-less digital event, which is pre-designed but ‘written’, in narrative terms, only when read (played)” (142).



devenir instrumento del placer de su padre y es en la ausencia del padre que vuelven a recuperarla, dejan de ser instrumentos y son capaces de tener una relación afectiva, no instrumental, con el otro: “Toco a Irene cuando papá no está y es como si fuera la primera vez (...) Por primera vez no somos instrumentos. Por primera vez queremos” (134). El cuidado del otro solo se vuelve posible en tanto se pone en suspenso la lógica de propiedad: no hay amor posible en la instrumentalidad, esta solo emerge a partir de un vivir-con el otro. En este gesto los hermanos dejan de verse a sí mismos como víctimas y toman su destino en sus propias manos. El hecho de poder contar su propia historia adquiere particular énfasis, ya que logran controlar su narrativa y articularla; en vez de que otro cuente su historia (mediante la captura, publicación y difusión de los videos de sus abusos), son ellos quienes crean su relato.

Este proceso de desapropiación es planteado en la novela como el modo que encontraron los hermanos de lidiar con el pasado, y que consiste en dejar de ser víctimas para pasar a ser victimarios. A su entender, estos dos roles se definen por su relación con la capacidad de narrar, y define el papel de víctima como aquel que “narra su vida como el resultado de una cadena de eventos incontrolables y desafortunados en la que otros se han aprovechado de ti o te han chingado de alguna manera” (141) y de esto se liberan los Terán mediante la creación de *Nefando*. Lo fundamental aquí es que, en el acto de desapropiación de esos videos, los hermanos recobran agencia sobre la narración de su vida. Para volver a Foucault (*Historia*), se trata de un proceso de subjetivación que consiste en poder contar su historia. En palabras de Rivera Garza, estas prácticas de desapropiación develan el trabajo colectivo de los muchos y “atienden a lógicas del cuidado mutuo y a las prácticas del bien común que retan la naturalidad y la aparente inmanencia de los lenguajes del capitalismo globalizado” (23). Es decir, que actúan justamente en contra de las lógicas por las cuales se rige su acusación.

Víctimas de un delito en su pasado, los hermanos son ahora investigados por las autoridades como los autores de un delito. Cabe destacar que el descubrimiento de *Nefando* es en realidad un producto secundario de una investigación que inicialmente apuntaba al Proyecto Cratos: una plataforma lucrativa para compartir archivos en línea también creada por los Terán. En este sentido, la investigación pone de manifiesto que la violación de derechos de autor es más grave que la violación a secas: en ningún momento se insinúa que el padre de los Terán esté siendo investigado o procesado por la justicia



por abusar de sus hijos durante años. También pone en evidencia cómo su gesto de desapropiación desafía las leyes de autoría y los regímenes de propiedad imperantes. En lo que puede leerse como un comentario sobre las maneras en que las víctimas de abuso sexual son culpadas por los actos de violencia que sufren, la novela lleva esto a la hipérbole a tal punto que las víctimas tienen que huir del país para evitar ser procesados criminalmente. Su procesamiento los lleva a huir de España, dejando atrás los testimonios de sus antiguos compañeros de piso y la serie de documentos que se incluyen en la novela (dos escritos de Irene y Emilio y algunos dibujos de Cecilia).

La responsabilidad legal de los hermanos es cuanto menos difusa y Kiki subraya que, de ser acusados de piratería, se trata de un delito colectivo a la manera de aquel cometido por el pueblo de Fuenteovejuna, donde la imposibilidad de nombrar culpables impugna el proceso judicial¹⁵. Por otro lado, la piratería hasta se ve como una herramienta positiva que democratiza el acceso a bienes culturales. Kiki destaca, además, la hipocresía de la acusación contra los Terán por usar contenido que ya estaba disponible y ponerlo en un contexto diferente: aquel de un juego. Parece sugerir que se trata de un problema moral más que legal: “La mierda tiene que causar repugnancia, no diversión” (93), el verdadero problema es que la reutilización de los videos se hace en el contexto de un juego, aunque hemos visto que *Nefando* está lejos de divertir a sus jugadores.

El videojuego se define por su falta: de significado, de participación y de objetivo. La respuesta de Iván a la pregunta de por qué los hermanos crearon el juego en primer lugar no debe ser pasada por alto: “¿Para qué creamos cosas? ¿Para qué hablamos y hacemos bebés y escribimos y componemos y pintamos? Para nada y para todo. El fin es la creación misma: ellos crearon *Nefando* para crear *Nefando*” (99). Como ya hemos adelantado, otra explicación de la razón para la creación es terapéutica; lo crearon como una forma de lidiar con el trauma de su violación. Si el trauma es, por definición, aquello que no puede ser articulado en lenguaje, los hermanos comienzan a actuar desde su lugar a partir de la creación del juego. Para volver al asunto de la experiencia, es interesante que en el corazón de *Nefando* encontramos precisamente un acontecimiento del que no

¹⁵ Kiki menciona el arresto de los creadores de The Pirate Bay, un motor de búsqueda de *torrents*, archivos que contienen metadatos de archivos compartidos: “No podían acusar de piratería a quienes crearon un tracker de BitTorrents que funcionaba por un sistema P2P porque, técnicamente, ellos no eran los que estaban reproduciendo materiales con copyright, sino los usuarios del tracker. Los piratas éramos todos, algo así como en *Fuenteovejuna*” (38).



se puede tener experiencia y que no se puede transformar en experiencia porque, justamente, escapa a la posibilidad de ser narrado: el trauma. Como sabemos, las víctimas de trauma son incapaces de articular narraciones del evento traumático (Wigren). La narración del trauma no representa sencillamente la violencia del acto, también expresa el impacto de su incomprendibilidad (Caruth). Lo que retorna para acosar a las víctimas no es solo la realidad del acto de violencia sino también la realidad de cómo esa violencia no ha sido reconocida aún. En vez de luchar contra la incapacidad de narrar, la novela hace de esta incapacidad su objeto. El enmudecimiento a causa de la destrucción del mundo encuentra aquí una reelaboración a través de una socialización de las imágenes de ese trauma. Al no poder articularlo en palabras, los hermanos Terán exhiben las imágenes asociadas a la situación traumática que les tocó vivir, lo que hace que el aparato técnico se convierta —de agente de trauma— en herramienta para su posible superación.

Como hemos visto, la novela teje una compleja red en la que es difícil distinguir los procesos de creación, de recepción, de acción e inacción y, por ende, es difícil asignar lugares de responsabilidad o, en el caso de la incriminación, de culpabilidad. El propio Cuco Martínez al describir el interrogatorio de la policía desmiente su culpabilidad y dice no haber hecho nada, a pesar de que, como vimos, es el elemento necesario para la existencia misma del videojuego. Cuco deslinda su responsabilidad sobre los videos incluidos en el juego amparándose en la preexistencia de estos. Los hermanos Terán, por su parte, no pueden ser acusados de cometer un delito al utilizar videos en que ellos mismos son protagonistas, postura que Kiki defiende: “A los que me interrogaron yo les dije: ‘¿Y qué? ¿Ahora van a criminalizar a las víctimas?’” (164), como dice ella, los Terán no filmaron los videos ni dañaron a nadie.

Para cerrar, la novela de Ojeda reafirma el lugar de la literatura en un contexto mediático donde parece estar en ciernes y lo hace recuperando para sí cualidades narrativas que no han encontrado parangón en otros medios. *Nefando* se problematiza a sí misma al hacer de la indagación de la lectura y la escritura uno de los ejes centrales de su argumento. Al apropiarse de otro género (el videojuego) propio de un medio diferente, discute los límites del lenguaje y la posibilidad de contar aquello que desafía la narración. La novela como género se revela en *Nefando* en toda su plasticidad cuando Ojeda hace uso de un gran número de recursos que no tienen equivalentes en otros géneros: incorpora elementos que no le son propios y los resignifica, al mismo tiempo que propone nuevos



horizontes para lo que entendemos como lectura. Es decir, a la vez que discute, en su contenido, distintos problemas que despierta el videojuego y los tipos de actividad asociados a él, en su forma adopta distintas estrategias que terminan mimetizándola con este. El estatuto de lo literario vuelve una y otra vez cuando se discute acerca de la “verdad” de lo narrado, pero lo podríamos resumir en la respuesta del entrevistador a Kiki, cuando le pregunta si va a mentir o decir la verdad: “Voy a mentir para crear algo verdadero” (165). Ese viejo *dictum* de la literatura: decir una verdad a partir de una ficción. A partir de nuestra lectura concluimos que novela y videojuego no deben pensarse en términos de oposición, sino que puede ser muy fructífero explorar los modos que se complementan tanto desde sus procesos de creación como desde los tipos de recepción que proponen. *Nefando* nos muestra cómo esta relación de contacto entre géneros permite expandir las limitaciones de ambos géneros y dar lugar a formas alternativas de pensar las relaciones de propiedad en el presente.

Bibliografía

- AGAMBEN, Giorgio. *El fuego y el relato*. Madrid: Sexto Piso, 2016.
- ALBERTI, John. “The Game of Reading and Writing: How Video Games Reframe Our Understanding of Literacy”. *Computers and Composition*, vol. 25, no. 3, 2008: 258–69.
- ALEXANDER, Patricia A., et al. “Reading into the Future: Competence for the 21st Century”. *Educational Psychologist*, vol. 47, no. 4, 2012: 259–80.
- BERGER, Richard, Julian MCDUGALL. “Reading Videogames as (Authorless) Literature”. *Literacy*, vol. 47, no. 3, 2013: 142–49.
- CAICEDO, Alicia Ortega. “*Nefando* de Mónica Ojeda Franco. La infancia tiene una voz baja y un vocabulario impreciso: Escribir, perturbar, decir lo indecible”. *Kipus: revista andina de letras y estudios culturales*, no. 44, 2018: 175-184.
- Cámara argentina del libro. “Informe de producción del libro argentino. 2018”. Abril de 2019.



Cámara colombiana del libro. “Estadísticas del libro en Colombia 2018”. Noviembre de 2019.

CARUTH, Cathy. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.

DICK, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Nueva York: Ballantine Books, 1996.

FLUSSER, Vilém. *El universo de las imágenes técnicas*. Buenos Aires: Caja Negra, 2015.

FOUCAULT, Michel. “¿Qué es un autor?”. *Revista de la Universidad Nacional*. 2.11, 1987: 4-19.

---. *Historia de la sexualidad II. El uso de los placeres*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2008.

FRASCA, Gonzalo. “Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative”. *Ludology.org*, 1999.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Hybrid Cultures: Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995.

GENETTE, Gérard. *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

Instituto Nacional de Estadísticas. “Estadística de la Producción Editorial de Libros. Año 2018”. *Notas de prensa*. Diciembre de 2019.

HALL, Stuart. “Encoding/Decoding”. *Media and Cultural Studies: Keywords*. Eds. Meenakshi Gigi Durham y Douglas KELLNER. Oxford: Blackwell Publishers, 2001: 163-173.

ILLICH, Iván. *En el viñedo del texto*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2002.

JENKINS, Henry. “Transmedia storytelling 101”. *Confessions of an Aca-Fan*. Henry Jenkins Webpage. Web. 21 de marzo de 2007 <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>.



- LEE, Yuan-Hsuan, Jiun-Yu WU. “The Indirect Effects of Online Social Entertainment and Information Seeking Activities on Reading Literacy”. *Computers & Education*, vol. 67, 2013: 168–77.
- LIU, Ziming. “Reading Behavior in the Digital Environment: Changes in Reading Behavior over the Past Ten Years”. *Journal of Documentation*, vol. 61, no. 6, 2005: 700–712.
- LOH, Kep Kee, Ryota KANAI. “How Has the Internet Reshaped Human Cognition?”. *The Neuroscientist*, vol. 22, no. 5, 2016: 506–20.
- MUKHERJEE, Souvik. “Videogames as ‘Minor Literature’: Reading Videogame Stories through Paratexts”. *Gamma: Journal of Theory and Criticism*, vol. 23, no. 0, 2016: 60–75.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Boston: The MIT Press, 2017.
- OJEDA, Mónica. *Nefando*. Barcelona: Candaya, 2016.
- RIVERA GARZA, Cristina. *Los muertos indóciles: necroescrituras y desapropiación*. México, D.F.: Tusquets Editores, 2013.
- SANDERS, Barry. *A Is for Ox: the collapse of literacy and the rise of violence in an electronic age*. Nueva York: Random House, 1995.
- SOLOMON, Andrew. “The Closing of the American Book”. *New York Times*, 10 de julio de 2004.
- STEINKUEHLER, Constance. “Massively Multiplayer Online Gaming as a Constellation of Literacy Practices.” *E-Learning and Digital Media*, vol. 4, no. 3, Sept. 2007: 297–318.
- WEARDEN, Graeme. “Researchers: video games hurt brain development”. *CNET News*, 20 de agosto de 2001.
- WIGREN, Jodie. “Narrative Completion in the Treatment of Trauma”. *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, vol. 31, no. 3, 1994: 415–23.