

El lenguaje volviéndose carne: una aproximación a *Nefando* (2016) de Mónica Ojeda

María Angélica Espinel

Ce.Le.His., Universidad Nacional de Mar del Plata

FECHA DE RECEPCIÓN: 28-04-2025 / FECHA DE ACEPTACIÓN: 30-06-2025

RESUMEN

La novela *Nefando* (2016), de Mónica Ojeda, propone la existencia de un videojuego alojado en la *Deep web* que, por su contenido y funcionamiento, perturba y desconcierta a los usuarios. Este trabajo centra su análisis en cómo, a partir del entramado de diferentes voces, registros, géneros y lenguajes, el texto extravía a sus lectores enfrentándolos a problemáticas que escapan de lo socialmente tolerable. De acuerdo a lo que propone como su “ética de trabajo” (Ojeda, 2016 – entrevistada por revista *Anait*), la autora se vale de la palabra “prohibida” o “censurada” para poner en primer plano el cuerpo, el deseo, los tabúes. Al hacerlo sondea además la capacidad expresiva y pragmática del lenguaje digital o poético.

PALABRAS CLAVE

literatura ecuatoriana contemporánea; literatura digital; violencia; videojuego; puesta en abismo

The word becoming flesh: an approach to Nefando (2016) by Mónica Ojeda

ABSTRACT

The novel *Nefando* (2016), by Mónica Ojeda, proposes the existence of a video game hosted on the Deep Web that disturbs and confuses its users due to its content and way of functioning. This work focuses its analysis on how, based on the network of different voices, registers, genres and languages, the text misleads its readers and confronts them with what is beyond what is socially tolerable. According to what she calls her “work ethic” (Ojeda, 2016 – interviewed by *Anait* magazine), the author uses what is “forbidden” or “censored” to put the body, desire and taboos in the foreground. In doing so, she also probes the expressive and pragmatic capacity of digital or poetic language.

KEYWORDS

contemporary Ecuadorian literature; digital literature; violence; video games; mise en abyme

La novela y su lógica hipertextual

Resulta difícil comenzar a hablar de un libro como *Nefando*. No tanto (o no solo) porque resulta mérito de su título grabar el horror a lo largo de sus páginas.¹ Con esto me refiero a las devastaciones sexuales, violaciones, castigos físicos, automutilaciones y abusos intrafamiliares que soportan los personajes. También, porque la novela recoge el guante de lo que ella misma, a partir de un movimiento metatextual, propone: “quería que tuviera un formato impreciso, uno que desorientara desde el comienzo” (Ojeda 2016: 80). La declaración aparece en boca del personaje de Kiki cuando habla de su plan de escritura para una *pornonovela hype*, a cuyos fragmentos tenemos acceso. Pero ese es apenas uno de los materiales con los que *Nefando* monta una estructura compleja que opone resistencia a cualquier intento de resumen. Acaso en una especie de homenaje a *Los detectives salvajes* de Roberto Bolaño, la autora despliega las voces de seis jóvenes, cinco latinoamericanos y un español, que comparten piso en Barcelona y las modula desde sus respectivas variedades lingüísticas, en formas muy diversas, para prestar declaración acerca de un crimen cibernético frente a un entrevistador que limita sus intervenciones a escuetos comentarios o preguntas y del cual no sabemos casi nada, ni siquiera los motivos por los que encara la investigación. Si bien la mayoría de los capítulos se presenta dentro de este sistema de enunciación, existen otras partes en las que leemos directamente el fluir de las conciencias en primera o en segunda persona, como un desdoblamiento del sujeto para hablarse a sí mismo. A esto se suman: recuerdos dolorosos de infancia que presentifican el pasado con gran despliegue de procedimientos líricos; citas explícitas o veladas, reenvíos literarios, reescrituras, discursos parodiados (el de la crítica literaria y el feminismo); metaficciones multiplicadas, tal es el caso de la novela ya aludida, en la que la figura de Kiki adquiere el estatuto de escritora y lo confiere, a su vez, a los protagonistas de su narración, poetas y autores de cómics que escriben a su turno sobre escritores y así en una recursividad potencialmente infinita. Además, intervenciones en la materialidad de la escritura en forma de tachones, traducciones o comentarios *al margen*; manipulación de diferentes géneros y lenguajes: poemas, dibujos, reproducción de manuscritos, experimentaciones tipográficas, líneas y garabatos, comentarios en foros *gamers* o emulación de código informático.² Todo este entramado polifónico es permeable a un

¹ Recordemos que el término se define como “Dicho de una cosa: que causa repugnancia u horror hablar de ella” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

² Dado que el centro gravitacional del texto es un videojuego conviene aclarar que existe sólo en el terreno de la ficción de la novela, esto es: no hay una versión electrónica de la propuesta que se visualice en pantalla por fuera del objeto libro. Resulta productivo, entonces, observar cómo, sin ser literatura generada digitalmente, la lógica de lo digital es recuperada como artificio. Cuando hablo de que *Nefando* emula códigos computacionales me refiero a pasajes como el siguiente:

La función era sencilla:

#include <stdio.h>

juego de paralelismos, correspondencias, repeticiones y variaciones que atentan contra toda linealidad de la narración y, en ese sentido, auspician el extravío del lector al tiempo que permiten pensar a *Nefando* desde la lógica del hipertexto. “Enredo estructurado” (s.p.), en términos de Byung-Chul Han. El coreano advierte que este concepto no es privativo del texto digital, a pesar de su afinidad con palabras como *enlaces*, *conexiones* o *links*, aun así, creo que para el caso de esta novela lo hipertextual guarda estrecha relación con el entorno virtual ya que, a nivel del argumento, lo que impulsa la trama es el videojuego que los tres hermanos Terán y el Cuco suben a la *Deep web*³. En él se exponen los registros fílmicos de las violaciones que los

```
int main () {  
  // camúflate camaleón  
  int La Rata, Montero, El Cuco, Javi o Rubén, Unión Xenófoba Anti Turistas, mochilas  
  Quechua, resultado;  
  La rata = 1;  
  Montero= 2;  
  El Cuco= 3;  
  Javi o Rubén= 4;  
  mochilas Quechua= 10;  
  // suma esfuerzos camaleón  
  Unión Xenófoba Anti Turistas= La Rata + Montero + El Cuco + Javi o Rubén;  
  Resultado= mochilas Quechua – Unión Xenófoba Anti Turistas;  
  printf ("%d - %d= %d, mochilas Quechua, Unión Xenófoba Anti Turistas, resultado);  
  return 0;  
} (39-40)
```

Este tipo de fragmento remeda la sintaxis de la programación y responde a su semántica a través de terminología específica que se asocia a operaciones como: definición de variables (tipo de dato “int”), asignación de valores (X=Y), sumas y restas (A+B..., C-D...), y función de visualización (printf). Aunque la secuencia algorítmica no responde plenamente a la estructura demandada para ser compilada, con una ligera modificación en los nombres de las variables que sustituya los espacios en blanco por signos de guion bajo, el código se vuelve ejecutable y arroja el resultado: 10-10=0. En sintonía con el éxito del hurto que lleva a cabo la “Unión Xenófoba Anti Turistas”, la ecuación matemática conduce al número que simboliza el vacío, en este caso, la desposesión total de sus pertenencias de la que es víctima la pareja que, estereotipo de turista, se pasea frente a La Boquería de Barcelona con mochilas marca Quechua en las espaldas. La ejecución del código –con las modificaciones necesarias– por medio de la asistencia de una computadora densifica la experiencia de lectura, pero no se impone como una necesidad para transitar la novela. En este sentido, creo que la escritura algorítmica es, prioritariamente, una estrategia eficaz para configurar a Cuco, el experto en informática, y su forma de procesar el mundo a través de un sistema instructivo e imperativo que focaliza en la dimensión performativa del lenguaje computacional. Desde su perspectiva, existen constantes que pueden, si se sabe cómo, manipularse para el propio beneficio –material o simbólico.

³ Excede los límites de este trabajo profundizar la cuestión, pero es interesante mencionar que los hermanos María Cecilia, Irene y Emilio Terán también son protagonistas de la primera novela de Mónica Ojeda, *La desfiguración Silva*, por la que recibió el *Premio ALBA Narrativa* en 2014. El procedimiento de la reaparición de personajes podría pensarse desde la hipertextualidad, poniendo a funcionar la noción sobre una porción más amplia de la escritura de la ecuatoriana que conciba ambas narraciones como “espacios culturales” distintos que se anudan y superponen en un entretejido mayor, la propuesta poética de Ojeda. Para una referencia más extensa de *La desfiguración Silva* se puede consultar el informe de lectura de Alicia Ortega Caicedo citado en la bibliografía de este trabajo.

Terán sufrieron de niños por parte de su padre. Si, por un lado, *Nefando* habla de los deseos más perversos que, desde la perspectiva de Ojeda, forman parte de la naturaleza humana y de la supervivencia a situaciones traumáticas, al mismo tiempo, es una exploración de las posibilidades de expresión y, por consiguiente, del lenguaje.

En la *Deep web*

Los comportamientos sociales se hallan regulados por prohibiciones, normas, que impactan entre otras cosas sobre nuestras conductas sexuales. Aun cuando el régimen de lo interdicto varía de una cultura a otra y la forma de fijarlo exceda el campo jurídico, lo cierto es que existen consensos internacionales, explicitados muchas veces a través de instrumentos legales, acerca de lo que es ilícito o sancionable. Tal es el caso de la pederastia y el incesto, sobre el cual se diseña el videojuego “Nefando” (homónimo de la novela) al usar archivos que delatan el abuso en el hogar Terán. En el marco de la web, las disposiciones legislativas restringen el acceso y la difusión de documentos que impliquen este tipo de delitos. Al menos esto es lo que acontece en el entorno virtual indexado, donde participa el común de los internautas, al que alcanzan los dispositivos y mecanismos de control que ocultan, silencian o censuran lo que escapa a los parámetros de la normalidad/legalidad. El reverso de ese sistema sería la *Deep Web*: un territorio alterno, zona restringida de internet que envuelve todo tipo de transgresiones. Para acceder a sus contenidos, los usuarios deben tener conocimientos específicos que les permitan encriptar y desencriptar data, manipular códigos y buscadores especiales. La investigadora chilena Paulette Rosales Fernández explica:

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 que vincula al usuario con un computador/aparato en específico y pone en evidencia los datos utilizados para entrar a las páginas (65).

La posibilidad de permanecer en el anonimato que ofrece la *Deep Web* socava en cierta medida los confines de lo privado ya que los usuarios pueden exhibir los tabúes más escandalosos y compartirlos frente a un grupo selecto de individuos con competencias informáticas semejantes y con el que coinciden en sus intereses al bucear en las capas más profundas de la red. Digo exhibir y pienso, para el caso de *Nefando*, en la acción de exhibirse concretando el acto interdicto y, también, en exhibir como quien ofrece mercancía, objetos de deseo para potenciales compradores, en una vidriera. Así sean esas presencias espectrales que se adivinan delante de monitores remotos. Se trata de entidades anónimas que establecen una suerte de complicidad tácita y arman una malla invisible que posibilita que el material de violaciones infantiles transite en lo clandestino, espacio

eliminar donde lo privado se publica a testigos ignotos y en el que el padre de los Terán comparte el contenido de sus filmaciones.

El sometimiento que ejerce sobre el cuerpo infantil de sus hijos tiene correlato en el léxico que escoge, análogo al de sitios pornográficos: el *nickname* que usa el adulto es "xxBigBossxx" y el del niño, "teddy00.avi". La asimetría de poder entre padre-abusivo e hijo-abusado está implicada en la selección nominal y, como sugiere Claudia Kozak a propósito de la obra *PAC* de Eugenio Tiselli, la opción idiomática no deja de hablar, asimismo, de la desigualdad de las políticas lingüísticas globalizadas que hacen del inglés la lengua más transitada en internet⁴. Cuando Emilio Terán toma la palabra recupera su lengua, el español, y con ella descubre el anonimato, identifica con su nombre propio a las víctimas y al victimario al tiempo que se des-cosifica; ya no es un peluche a merced de un gran jefe sino un sujeto que ve el horror y, en contraste con el visor de la cámara, intenta exponer y procesar la violencia a través de la palabra, con frases breves de sintaxis simple que acumulan escenas traumáticas y promueven un fuerte impacto en la lectura:

Veo a Irene. Tiene 8 años. Veo a papá abriéndole las piernas y pasándole la lengua por la vagina. Veo la luz roja de la cámara titilando. Veo a Cecilia. Tiene 6 años. La veo gateando desnuda y comiendo la caca de papá como un perro. Veo sus arcadas y palomas muertas. Veo el pis de papá cayendo dentro de mi boca abierta. La luz roja de la cámara brilla y me veo. Tengo 7 años. Papá me obliga a meterle un dedo a Irene y ella grita mientras fingimos que somos estrellas de Hollywood (Ojeda 2016: 129-130).

La *Deep web* es para Emilio Terán como un *aleph* siniestro que le permite ver todos sus despojos en simultáneo. Función equiparable tiene para los lectores el departamento barcelonés: en esta arquitectura degradada convergen no ventanas sino habitaciones minadas por "la basura", como la llama el Cuco (89), de seis conciencias desamparadas que nos aproximan a los deseos más sórdidos que forman parte de la naturaleza humana. "En la superficie, a pesar del ruido que se genera en las redes sociales, no vemos más que lo socialmente tolerable", sostiene la autora en diálogo con la revista *Anait* (Ojeda: 29 de noviembre de 2016, s.p.). Precisamente *Nefando* invita a dirigir nuestra mirada a la hipocresía: lo abominable que se oculta frente a nuestros ojos, en medio de lo cotidiano – internet o el espacio doméstico.

⁴ En relación con políticas idiomáticas y su representación en los medios, considero pertinente agregar que el padre de los Terán trabaja, en el seno de lo público, haciendo documentales de sectores postergados como los indígenas huaorani y los taromenanes. Este dato, que aparece en el discurso de Emilio, promueve un efecto irónico en el lector pues deja en evidencia la hipocresía del personaje que, paradójicamente, a través de su nombre propio asume una máscara. Exhibe un compromiso con un principio ético –recurriendo a un lugar común podríamos decir: "dar voz a los sin voz"– contrario a la opresión que lleva a cabo en la esfera intrafamiliar y en el anonimato de la *Deep web*.

La poética del lenguaje C

Uno de los apartados de la novela se rotula “EXHIBICIÓN DE MIS RUINAS (textos nunca escritos)” y, de acuerdo al subtítulo, su composición está a cargo de María Cecilia Terán a sus 14 años. Se recogen allí distintos dibujos que aluden a la violencia; son trazos finos que bosquejan instrumentos de tortura: una soga de ahorcamiento que cuelga escribiendo la palabra “casa”, una especie de yugo reducido a figuras geométricas y una pared de ladrillos cuya base está incompleta, lo que, en sintonía con el paratexto, puede interpretarse como la amenaza del derrumbe. Más adelante, los garabatos que se amontonan debajo de la leyenda “mi desgarramiento” delatan el desamparo de la lengua a la hora de expresar el dolor y la intención de traducirlo por medio de lo visual. Sucede que la novela, de forma insistente, dispara comentarios, reflexiones, gestos que ponen en crisis el poder comunicativo de la palabra; de ahí la experimentación con otros lenguajes. Por este motivo, leo en el desarrollo del videojuego una forma que encuentran los Terán de crear algo a partir de sus ruinas. Para esto es indispensable el poder pragmático del código computacional y la figura del programador. Inspirado en conversaciones que sostiene con el trío Terán, el Cuco manifiesta una cabal conciencia de la fuerza del lenguaje que domina.

Gracias a ella [se refiere a la programación] se podían hacer cosas importantes desde una silla, cosas reales, no como en la literatura, decían los hermanos Terán. La poesía puede plantearse problemas, pero no soluciones, le aseguró Irene acostada sobre la cama de su habitación. La escritura en lenguaje C, en cambio, exigía resultados, pensó; era el lenguaje de la acción (43).

A pesar de esta afirmación, el binomio lenguaje C/lenguaje poético no activa en el relato un enfrentamiento, al contrario: sella una alianza. Se arma una cooperación entre los Terán y el Cuco y se conforma lo que, a mi juicio, puede pensarse como una red de artistas. El artículo “Literatura expandida en el dominio digital” de Kozak, al que ya aludí, ha estimulado esta idea. En ese trabajo, la investigadora plantea el vuelco *fuera de sí* de la literatura en relación al entorno digital y formula diferentes variables a considerar para analizar este nuevo objeto. Entre ellas, menciona la cuestión de la autoría y propone la de “colaborativa en producción” como una de las taxonomías posibles. Me permito, por la alusión a Ticio Escobar y García Canclini, extender el alcance de su planteo a las distintas expresiones artísticas digitales, y, sobre esta base, entiendo, dentro de los límites de la ficción, al videojuego “Nefando” como la obra de un conjunto de colaboradores que entrecruza saberes, disciplinas y lenguajes diversos.

En efecto, “Nefando” se describe como una pieza en la que convergen animaciones, contenido audiovisual y lenguaje verbal que auspicia claves de lecturas. Es cierto que la concurrencia de imágenes en movimiento, sonido y texto es algo común a muchos videojuegos, sin que en todos ellos predomine una función artística, pero el hecho es que la propuesta de los

Terán y el Cuco desmonta la lógica típica de estos dispositivos electrónicos. Siguiendo a Colin Cremin, Paulette Rosales Fernández sostiene que:

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 prediseñada 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 (19-20).

Podríamos decir, entonces, que “Nefando” (videojuego) impulsa una puesta en abismo de *Nefando* (novela) ya que también desorienta a sus lectores-*gamers* al desactivar los mecanismos esperables en un videojuego. Se desautomatiza, de esta manera, la interacción de los usuarios con un formato digital específico. Al ejecutar “Nefando”, los usuarios se enfrentan a una interfaz donde se ve a una figura femenina recostada inmóvil sobre una cama. Con el cursor, los jugadores van descubriendo los ínfimos movimientos que permite el software: golpear a la mujer, mover algunos objetos de lugar, encender y apagar la luz. Pero no es la voluntad del cibernauta la que promueve las alteraciones más importantes en la pantalla. En el foro donde se discute el funcionamiento del juego, uno de los posts explicita que la virtud necesaria para jugar “Nefando” es la paciencia y, más adelante, el mismo participante sostiene: “Tengo que verlo todo. Ese es mi papel aquí” (146). Gracias a una observación exhaustiva de la habitación, los jugadores van accediendo, sin proponérselo, a videos (muchas veces reproducidos con independencia de un clic) donde se proyectan imágenes de pornografía infantil y de tortura animal. Pienso en el videojuego como una interrupción en medio de la *Deep web*, un sabotaje que defrauda las expectativas de sus consumidores pero que, al hacerlo, demanda su atención, los obliga a develar el costado ominoso de sus espacios de circulación habitual. Al exigir una espera por parte sus usuarios, el videojuego obliga a desandar los modos de mirar contemporáneos, en los que el consumo inmediato y lo instantáneo son ley. Los efectos que cosecha “Nefando” en sus receptores son diversos, los comentarios del foro hablan de enojo, indignación, asco, miedo... Importa que no los deja indiferentes en tanto desarma los efectos pragmáticos habituales del código.

Usuarios del videojuego / usuarios de la novela

Para concluir, detengámonos nuevamente en la intervención en el foro que cité unas líneas atrás: “Tengo que verlo todo. Ese es mi papel aquí” (Ojeda 2016: 146). Pensemos por un momento en lo que salta a la vista como propuesta. Esto es, el videojuego y el libro llevan el mismo nombre y, entonces, tienden a confundirse o identificarse. Así como el videojuego exige a sus usuarios observación y paciencia sobre la construcción de los objetos, del mismo modo, en una *mise en abyme*, el texto supondría la observación y la paciencia de un lector que, inmerso en su lógica narrativa,

responde al llamado de atención sobre cómo se configuran las distintas capas de la ficción. Ambos *Nefando* proponen abrir los ojos frente al revés – doloroso, implícito siempre– de sus elementos compositivos. En este sentido, la relación entre un lenguaje C y un lenguaje poético podría funcionar, finalmente, como una de las claves de lectura de la novela.

Bibliografía

- Escobar, Ticio (2000). *El arte fuera de sí*. Asunción: FONDEC-CAV y Museo del Barro.
- Fernández, Paulette Rosales (2022). *Sodomizar la literatura entre lo poético y lo digital: representaciones del exceso en Nefando de Mónica Ojeda*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- García Canclini, Néstor (2004). *La globalización imaginada*. Buenos Aires: Paidós.
- Han, Byung-Chul (2018). “Hipertexto e hipercultura”. En *Hiperculturalidad. Cultura y globalización*. Barcelona: Herder.
- Kozak, Claudia (2017). “Literatura expandida en el dominio digital”. *El Taco En La Brea*, N° 2, vol. 6. 220–245. Recuperado de: <https://doi.org/10.14409/tb.v0i6.6973> [Fecha de consulta: 24 de abril de 2024]
- Martínez Barrera, Jorge (2011). “Michel Foucault y la biopolítica” [en línea]. *Sapientia*, N°67. 229-230. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/michel-foucault-biopolitica-barrera.pdf> [Fecha de consulta: 24 de abril de 2024]
- Ojeda, Mónica (2016). *Nefando*. Barcelona: Candaya.
- Ojeda, Mónica (29 de noviembre de 2016). *Mónica Ojeda: «Mi ética de escritura es trabajar con la palabra prohibida, con lo que se censura»*. Anait. Recuperado de: <https://www.anaitgames.com/entrevistas/monica-ojeda-nefando-entrevista-videojuegos-etica> [Fecha de consulta: 24 de abril de 2024]
- Ortega Caicedo, A. (2017). “Todas las escrituras la escritura: *La desfiguración Silva* (2014), de Mónica Ojeda” y “*Nefando* (2016), de Mónica Ojeda. De la Deep web a la escritura: escenificaciones de lo abyecto”. En *La novela ecuatoriana del siglo XXI. Nuevos proyectos de escritura II. Filiaciones literarias, conexiones, reescrituras*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar – sede Ecuador.
- Real Academia Española (s.f.). *Nefando*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/nefando> [Fecha de consulta: 24 de abril de 2024]



Esta obra se encuentra bajo licencia de Creative Commons