

DE MATAR NAZIS A SALVAR A LA CHICA: LA ESCRITURA *GAMEPLAY* DE ROBERTO BOLAÑO

Acero, Nibaldo

Universidad de Playa Ancha
Valparaíso, Chile
nibaldo.caceres@upla.cl
ORCID: 0000-0003-3995-8497

Pérez-Díaz, Javier A.

Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago, Chile
japerez20@uc.cl
ORCID: 0000-0002-9175-737X

RESUMEN / ABSTRACT

Este texto analiza, intermedialmente, parte de la narrativa de Bolaño, fracciones que llamamos aquí escritura *gameplay*, que están especialmente alojadas en tres obras: *2666*, *El Tercer Reich* y *Los detectives salvajes*. Por medio de la exploración de estos objetos culturales seleccionados, procuraremos desarrollar un diálogo interdisciplinario, estético e histórico a partir del análisis.

PALABRAS CLAVE: videojuegos, *wargames*, Roberto Bolaño, intermedialidad, *gameplay*, *game studies*.

FROM 'KILLING NAZIS' TO 'SAVING THE GIRL': ROBERTO BOLAÑO'S *GAMEPLAY* WRITING

This paper analyses, intermedially, part of Bolaño's narrative, fractions that we call here "gameplay writing", which are especially housed in three works: *2666*, *The Third Reich* and *The Savage Detectives*. Through the exploration of these selected cultural objects, we will seek to develop an interdisciplinary, aesthetic and historical dialogue based on that analysis.

KEYWORDS: videogames, wargames, Roberto Bolaño, intermediality, gameplay, game studies.

Recepción: 05/01/2023

Aprobación: 29/06/2023

1. INTRODUCCIÓN

Las investigaciones especializadas en videojuegos y *wargames* han pensado estos objetos de estudio en permanente diálogo con otras artes, tanto en su concepción como en su posterior influencia en la literatura. Desde la noción de intermedialidad ha sido posible comprenderlos como materiales estéticos y sociales, con elementos que aportan a la lectura de fenómenos culturales como el fomento lector y la mediación en la literatura.

Teniendo en cuenta que la obra de Roberto Bolaño es espesa e imbricada, su compleja articulación permite que algunos recursos narrativos puedan ser observados bajo la influencia o encuentro con los videojuegos y los *wargames*. Por ello, este texto analiza desde una óptica intermedial parte de la narrativa de Bolaño, fracciones que en este trabajo son denominadas escritura *gameplay*, lo que se aprecia especialmente en algunas obras como *2666*, *El Tercer Reich* y *Los detectives salvajes*.

Desde lo medial, los videojuegos y los *wargames* son objetos culturales que canalizan parte de la sensibilidad posmoderna (Sarlo 6), ya que integran la “tendencia a fusionar espacios creativos e intelectuales” (Meza 37). En los videojuegos se observa la convergencia de elementos artísticos, del cine y la literatura, de la plástica y la música, combinación de elementos que tienden a pasar inadvertidos o caen en lo anecdótico cuando solo son vinculados desde lo intertextual. Sin embargo, los rasgos semánticos de estos elementos omitidos pueden ser relevantes al momento de un análisis estético o social. Si se asume lo anterior, es difícil no reflexionar en la literatura de Roberto Bolaño, en el espesor escritural de su obra, como señala Myrna Solotorevsky. Una escritura densa, compleja y a la vez provocadora, que tienta y desafía al lector a una participación activa, propia del rol de un jugador:

[T]rata de un espesor que atrapa y aprisiona, y que está constituido no por una pluralidad de significantes que intentan liberarse de los significados, como ocurre con el texto escribible, sino por una proliferación de significados, un exceso de referentes, que se

instalan e irradian en diferentes niveles del texto y juegan entre sí.
(Solotorevsky 9)

Este espesor, esta complejidad, la aceleración y velocidad, también es apreciada por el crítico Ignacio Ibáñez, pues la interconexión incesante entre las obras de Bolaño hace de la experiencia de lectura un ágil palimpsesto, en términos de Saer (220). La interconexión de la obra de Bolaño obliga al lector a hacer una inmersión, un esfuerzo infrecuente para dar cuenta de la integración programática que hay en la escritura del chileno. No se exagera al sostener que la escritura de Bolaño opera como un programa, donde el lector queda expuesto cual personaje en medio de un paisaje eléctrico y posapocalíptico, en el que es posible hallar un rastro por alguno de los espesos imaginarios que el autor pone a sus expensas.

Esta apuesta por definir como programa la escritura de Bolaño, la acerca a una estética programática adecuada al videojuego, hecho que encuentra respaldo en una entrevista realizada por la revista Pánico a Santi Serramitjana¹, un locatario de juegos electrónicos y de *wargames* en Blanes, quien conoció de cerca el interés del chileno. En dicha entrevista, Serramitjana entregó pistas no despreciables de cómo Bolaño venía pensando las narrativas, estructuras y tramas de sus obras de mayor impacto.

Es posible especular en un Bolaño ergódico (Aarseth 1), heredero, en mayor o menor medida, de una protocultura *gamer*. Por ejemplo, Bolaño, en su juventud, comparó la Latinoamérica de mediados de los setenta con las primeras máquinas de juegos popularizadas en un territorio que sería atacado por el neoliberalismo: “(¿dónde está Diana?, nos preguntó Hinostroza, no sé, le dije), perdida en esa especie de *flipper* electrónico que es el cono sur” (Bolaño, *A la intemperie* 26), metáfora anecdótica y a la vez relevante por la magnitud de sus palabras. El elemento clandestino que mira el chileno en la nueva poesía latinoamericana es también el espacio ventrículo para los jóvenes videojugadores del sur donde “el núcleo central de una posible vanguardia debe ser la aventura” (37), impulsada por el neón que “lanza a los caminos” (27), en una etapa políticamente oscura.

¹ Señala Serramitjana: “Lo conocí a principios de los 90. Apareció como un cliente más, preguntando por *wargames* y otros juegos de estrategia. Recuerdo que al comienzo se podía pasar una hora mirando las cajas, leyendo las instrucciones, revisando los juegos. Roberto era sobre todo seguidor de juegos de la Segunda Guerra Mundial, simuladores del frente oriental, simuladores de batallas de las Ardenas, ese tipo de cosas le interesaban” (<https://paniko.cl/cuando-bolano-jugaba-a-la-guerra/>).

La propuesta es definir el concepto de juego en las novelas del corpus, para escudriñar cómo este espíritu lúdico ha impactado en las estéticas de las obras escogidas, y de qué forma, finalmente, esta práctica deviene en la categoría *gameplay* propuesta: una narración que enseña a jugar-leer, donde se recompondría la estructura de una ya laberíntica trama, una y otra vez. Se habla de una recomposición que solo es capaz de ser seguida-leída en su espesor, por medio de una hermenéutica lúdica, es decir, por una lectura que, en palabras de Wittgenstein (103), juega el juego que se está jugando. Un juego cuyas reglas hacen del acto de leer (o existir) una suerte de hado, en el que el lector-sujeto no tiene otra opción que jugársela. Es decir, existiría cierta exigencia de leer a Bolaño como si fuésemos *gamers*, donde leerlo bien sería jugar una buena partida y no desfallecer ante la primera aporía o pérdida de vida o energía. En definitiva, jugar bien pero no exactamente para ganar, sino para viajar o medirse a sí mismo, entre otros propósitos.

Para reforzar este análisis, desde lo intermedial se revisa la discusión sobre lo artístico de los videojuegos y lo lúdico en la literatura, en un diálogo que tensa las fronteras disciplinares de ambos objetos culturales. No obstante, se señala que ya existen una serie de conceptos para caracterizar la obra de Bolaño que atienden las posibles influencias de un *wargame* o un videojuego en su narrativa. Por ejemplo, Myrna Solotorevsky propone la noción de antilegibilidad, como parte de un código cultural que aproxima o aleja al nuevo viajero, ya que “dificulta la lectura y exige la actividad del lector, quien puede sentirse inicialmente anulado por el exceso, para sobrepasar la dificultad” (9)². Esta antilegibilidad obligaría a diseñar nuevas estrategias de lectura, dar saltos entre sus historias, volver a empezar con la única certeza de estar bajo la “errancia absoluta” (Espinosa, *Los detectives* 12). El lector de Bolaño se adentraría en un mundo que exige reconstruir un relato. El universo escritural de Bolaño pone al lector en un rol que, de afanarse, lo invitaría a la posibilidad de personificar un “eterno descubridor de lo nuevo” (12), pero este solo podría ser uno de tantos juegos que pueden blandirse en los campos de batalla de las obras escogidas.

² Esto surge por el “ansia de narrar” del autor, que tienta al lector a trasladarse entre un núcleo y otro, cual catálisis que atenta contra la trama fuerte y que nos seduce a perdernos en misiones secundarias, que nos sitúa en un espacio que se expande de manera constante, con nuevos personajes y lugares, como en un videojuego.

2. *WARGAMES* Y VIDEOJUEGOS EN LA ARENA DEL ARTE

Si bien, valiosas investigaciones han trabajado lo lúdico en Bolaño a partir de los *wargames*, estas no han reparado en una definición de estos materiales que aproveche todavía más su contextualización y relación con la creación literaria, más bien han sistematizado cómo operan las marciales estrategias en una o dos obras del escritor chileno. Indagar en estos tres momentos (definición, contextualización y creación) es clave para comprender la riqueza histórica y estética de los *wargames*, en tanto desarrollo de un juego propio del área bélica, pero que hace de sí elementos interartísticos que potencian la imaginación.

Las particularidades del *wargame* lo hacen un material con características intermediales, construido por elementos visuales, narrativos (de pretensión histórica y ficcional) y culturales que manifiestan, en sus formas, un avance tecnológico y medial. Estas transformaciones encuentran en los videojuegos un *continuum* material e ideológico, ya que estos se vieron profundamente influenciados por el contexto de la Guerra Fría. De hecho, según Ed Halter, la premisa del famoso *Spacewar!* –primer juego de computadora nacido en 1962– era la siguiente: “could only have emerged from the Cold War culture [...] The space race and the arms race were closely intertwined, and science fiction and technological themes in general permeated popular culture” (76). En la misma línea, López señala: “el hecho de que Steve ‘Slug’ Russell cuando crea el primer videojuego de la historia elija una temática de naves espaciales es, sin duda, fruto del contexto histórico y político del país” (74). A saber, en los *wargames* existen diversas remediaciones (Bolter y Grusin 45), es decir, hacen de sí representaciones de otro medio, por ejemplo, de las lógicas de la guerra, lo cual también puede observarse en los videojuegos.

Estas lógicas de guerra, y basados en el concepto del Departamento de Defensa de Estados Unidos, son definidas como simulaciones “de operaciones militares que implica a dos o más fuerzas oponentes, usando reglas, datos y procedimientos para recrear una situación real, o que se asume como real” (Rosenwald cit. en Martínez Peñas 105). Por su parte, James Dunnigan, analista militar del departamento mencionado y también diseñador de *wargames*, sostuvo que estos eran “una combinación de ‘juego’, historia y ciencia. Una máquina del tiempo en papel” (Sabin 20). Peter Perla, analista del Center for Naval Analysis y diseñador de *wargames*, los definió como “[a] warfare model or simulation whose operation does not involve the activities of actual military forces, and whose sequence of events affects

and is, in turn, affected by the decisions made by players representing the opposing sides” (Martínez Peñas 20). Al respecto, lo que une la guerra con lo lúdico es la *simulación* (imagen 1), caracterizada por dos líneas: i) un modelo matemático que simula la realidad, es decir, el área de la batalla, las capacidades, el despliegue militar y el tiempo del enfrentamiento para experimentar un conflicto armado; ii) las decisiones de uno o más jugadores que respondan al carácter imprevisible de la guerra, donde la combinación, según los participantes, refleja cómo maximizan su desempeño en cuanto la posibilidad de éxito o fracaso en una pugna real.

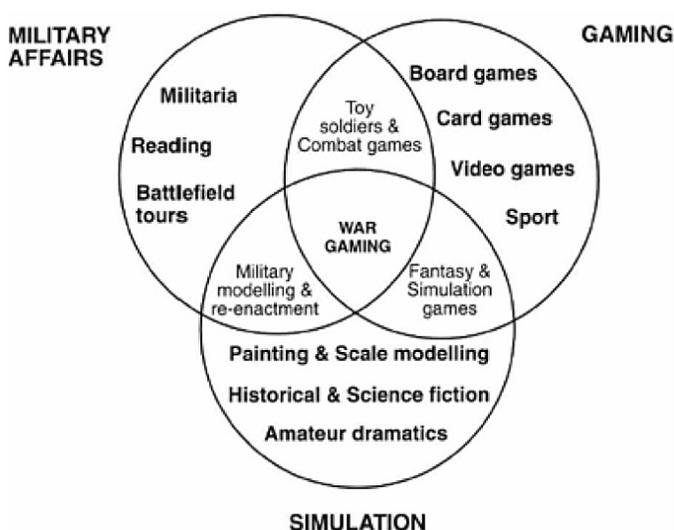


Imagen 1.

Fuente: Philip Sabin, *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*.

En cuanto al origen del *wargame*, este es tan lejano como incierto. Para Rosenwald, “since times of Sun Tzu, *wargames* have been used to educate soldiers in the art of war” (1). Según Martínez Peñas, entre los más antiguos (con 3.000 años) se encuentra el *go* (japonés), el *wei hai* (chino) y el *chaturanga* (indio). De corte militar, también existió el *senet* egipcio, el que ha sido “considered the most ancient example uncovered by archaeologists, probably held deep religious significance” (Favini 9). Hasta fines de la

Edad Media, estos juegos eran una suerte de ajedrez de guerra, limitados a la terminología militar. Un cambio importante ocurrió en 1535 cuando el ingeniero militar Reinhard zu Solms publicó en su *Kriegbeschreibung* (Descripción de la guerra) el juego bélico *Kartenspiel*, basado en cartas. Referente a esto, la tradición pedagógica moderna (Comenio, Rosseau, Locke, Pestalozzi, Basedow) consideró útil el uso de juegos de guerra (Schuurman cit. en Martínez Peñas 108). Sin embargo, la mayor innovación la realizó Hellwig en 1790, considerado el padre de los juegos de guerra situacional, tras diseñar el *Kriegspiel* (juego de la guerra), donde ya se permitía la puesta en escena de “situaciones bélicas no simétricas”, planteando “escenarios de corte realista e incluso histórico” (Martínez Peñas 109).

El impacto de los juegos de guerra también ha sido revisado en vinculación con guerras reales más actuales, como el éxito militar prusiano y alemán en el siglo XIX. Según Martínez Peñas, la invasión soviética en la Segunda Guerra Mundial fue planeada por los alemanes con juegos de mesa, sin embargo, no tuvo los resultados esperados. Los soviéticos simularon la invasión alemana, Japón simuló en tablero la invasión de China y los estadounidenses llevaron a cabo la simulación de juegos de guerra contra los japoneses y los vietnamitas. De hecho, existen registros de que el ataque a Pearl Harbor fue producto de las conclusiones desarrolladas en los *wargames* (Martínez Peñas 130).

Huizinga ha sostenido que el juego es cultura, también que los términos, *lucha* y *juego*, han sido indistintos a lo largo de la historia. Basado en esto, la académica Katya Mandoki agrega que “el juego es estético como la estética es lúdica” (173), pese a estar pensando la *estesis* en un sentido que designa como prosaico (cotidiano), opuesto a la poética (tradicional, en cuanto elevado y artístico). Mandoki destaca que Kant y Schiller hablan de juego para referirse a la experiencia estética y, además de reelaborar las ideas de Huizinga, toma la clasificación de Caillois para sumar una nueva categoría, el *Peripatos*, caracterizada por la exploración, un juego apoyado en la curiosidad lúdica: “[a] pintar un cuadro, escribir un cuento o elaborar una teoría, el juego que jugamos es exploratorio: se juega al *qué tal si*” (174).

En cuanto a la obra de Bolaño, es posible tentar un análisis inicial de la dimensión lúdica por medio de la clasificación de los juegos de Mandoki (tabla 1). Vale la pena sostener que los juegos elaborados por Bolaño son variados. Por ejemplo, el real visceralismo se presenta ante todo como una apuesta (*Alea*) muy ligada al Agon, en este desafío por “cambiar la poesía latinoamericana” (Bolaño, *Los detectives* 17), de “ser capaz de hacer cualquier cosa por la poesía” (31), es más, cuando Belano y Lima se van de México, siendo todavía

las piezas claves del real visceralismo, Rafael Barrios elabora una lista de las formas de poesía que intentaron para mantenerse, “Nos movimos... Nos movimos... Hicimos todo lo que pudimos... Pero nada salió bien” (214). En dicho desafío, los real visceralistas tenían rivales definidos y enormes: “el imperio de Octavio Paz y el imperio de Pablo Neruda” (30); junto con el sistema universitario y de programas estatales: “A los real visceralistas nadie les da NADA. Ni becas ni espacios en sus revistas ni siquiera invitaciones para ir a presentaciones de libros o recitales” (113). Esta es una de las razones que explican la escena inicial de *Los detectives salvajes* en el taller de Julio César Álamo, en la que Juan García Madero conoce a Ulises Lima y a Arturo Belano, para unirse luego al real visceralismo, donde Madero compara la irrupción de Lima y Belano en el taller como una batalla en contra de Álamo (15), momento en el que las figuras del boxeador y poeta se potencian: “Hay momentos para recitar poesías y hay momentos para boxear” (16). La poesía es un juego que se debe ganar, por eso se debe valer de la figura del pugilista, para garantizar la victoria.

En la escritura de Bolaño, varios escritores son buenos o pésimos imitadores de otros escritores (*Mimicry*), por ejemplo, en *Los detectives salvajes* se dice que Belano, por su actitud, y “todos los *capo di famiglia* de la poesía mexicana” son semejantes a Bretón; de Moctezuma Rodríguez se dice que ha imitado a Catulo (214) y que Piel Divina ha hecho una mala copia de un poema de Ginsberg (278). También en *Los detectives salvajes* hay varias ocasiones en que los personajes plantean adivinanzas o acertijos (*Peripatos*): lo hacen Belano y Lima con García Madero cuando este cae desmayado (111), así se plantea el único poema de Cesárea Tinajero, el que Belano y Lima van interpretándole a Salvatierra, paso a paso (399). La entrada del 2 de enero del diario de García Madero contiene 49 acertijos, la del 9 de enero contiene 14 acertijos con dibujos que representan a mexicanos en diferentes acciones, y desde el 13 al 15 de febrero hay tres con dibujos de una ventana, a modo de adivinanzas, de juegos de destreza interpretativa. Por último, en *Estrella distante*, el arte volador de Wieder es propio del vértigo (*Ilinx*).

| JUEGOS | ACCIÓN | CONDICIÓN | CARACTERÍSTICA EJE |
|-----------|----------|-----------------|--------------------|
| Agon | Desafiar | Rivalidad | Competencia |
| Alea | Apostar | Estremecimiento | Azar |
| Mimicry | Imitar | Simulación | Disfraz |
| Ilinx | Retozar | Vértigo | Equilibrio |
| Peripatos | Explorar | Aventura | Conjetura |

Tabla 1. Clasificación de los juegos

Fuente: Katya Mandoki, *Estética cotidiana y juegos de la cultura* (175).

Otro puente entre las ideas del *wargame* y la literatura está en las similitudes que ofrece Navascués entre la novela *La guerra del fin del mundo* (1981) de Vargas Llosa y *Salambó* (1862) de Flaubert, quien establece a modo de metáfora que ambas poseen la “seducción del *wargame*”, al dar cuenta del “embrujo estético de los movimientos de tropas, las retiradas y los avances estratégicos, las visiones panorámicas de las masas entrando en la pelea” (69). Otra investigación interesante sobre literatura y *wargames* ha sido llevada a cabo por Esther MacCallum-Stewart, especializada en *game studies*, donde destaca las novelas *Chosen* (2013) de Benedict Jacka y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871) de Lewis Carroll, y cómo no, *El Tercer Reich* de Bolaño.

Respecto de los videojuegos, su análisis se ha convertido en una acción frecuente en el cotidiano académico. En este sentido, no es extraño que estudiantes de pregrado vean la posibilidad de utilizarlos con mayor propiedad en sus producciones intelectuales. Ruth Cubillo observó de manera positiva el interés que tenían sus estudiantes de Literatura Comparada cuando implementaban videojuegos como material de análisis. Según Cubillo, el uso académico de estos materiales ilustra los cambios en las formas de representación y recepción del siglo XXI, exponiendo una nueva manera de entender y aplicar un fenómeno atribuible a la intermedialidad, dado su particular entrecruzamiento de códigos estéticos y signícos mediales. Ahora, la experiencia con estos objetos culturales se amplifica y complejiza si sumamos al análisis un sistema escolar, por ejemplo, el de Chile, donde las y los estudiantes generan verdaderos procesos paralelos de lectura y de experiencias estéticas, desarrollando una subjetividad contundente, a partir de cómics, mangas y narrativas de videojuegos, que se baten a duelo con la literatura clásica (Acero y Marilef 87-88).

Ahora, el debate acerca de la posible inclusión o exclusión de los videojuegos en la categoría de arte no ha sido mezquino en resistencias y cuestionamientos partiendo por el rechazo del crítico de cine Roger Ebert, quien señaló en 2010 que los videojuegos se acercan más a una disciplina o un deporte, como el ajedrez o el fútbol. El periodista chileno Axel Christiansen señaló en 2018 que, si bien los videojuegos comprenden formas artísticas, son más una técnica por su enfoque en la jugabilidad, ya que “mientras el arte tiene como objetivo la expresión de ideas y fomentar la interpretación y el pensamiento crítico, el acto más puro de un videojuego será siempre ganar.... Uno no lee un libro o escucha un disco para derrotarlo”. Inclusive un destacado director de videojuegos como Hideo Kojima sostuvo que los videojuegos no eran necesariamente arte, en 2012, el director de *Metal Gear Solid* y *Death Stranding*, comparó a los creadores de videojuegos con gestores de un museo, donde se ofrece más un servicio de entretenimiento que una experiencia artística, no obstante, este ofrecimiento sí que podría estar relacionado con un tipo de arte.

Ante esta renuencia, el académico Henry Jenkins defiende la consideración de los videojuegos como objetos artísticos, sobre todo por su riqueza transmedial e hipertextual, “[a]unque a veces me decepcionan sus contenidos”, señala, “me niego a romper con los videojuegos” (*Fans* 248). Jenkins también argumenta que

La industria de los juegos es más diversa que hace una década, la tecnología y la narración son más sofisticadas [...] considero que los juegos son obras de arte, y reto a los creadores de juegos para que estén a la altura de sus responsabilidades como artistas y contadores de historias. (248)

Referente a esto, Jenkins en el 2006 ya había realizado unas jugadas declaraciones en torno al tema videojuegos como arte: “Computer games are art-a popular art, an emerging art, a largely unrecognized art, but art nevertheless... The time has come to take games seriously as an important new popular art shaping the aesthetic sensibility of the 21st century” (“Games” s. p.). Con estas reflexiones, se evidencia la oportunidad de relevar la sensibilidad estética y social de los videojuegos en el presente siglo, incluso es posible inferir cierta conciencia de clase en las palabras de Jenkins, la que perfectamente puede ser motor de su concepto de “cultura participativa”, estrategia de mercado contemporánea que “invita a los fans

y a otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos” (*Convergence* 277).

En la misma línea, Ciara Cremin, desde la filosofía y la teoría marxista señala que “videogames are art only in motion and are only brought into motion through the added craft of the player” (12), es decir, los videojuegos podrían ser una forma artística, en tanto logren difuminar la categoría del artista, como único genio creador, y se observe, primero, su riqueza en el ensamblaje, producto del *gameplay*³, y segundo, la estética en permanente movimiento del videojuego es un elemento que logra la inmersión del jugador-artista, como un lector agudo o avezado que da vida a un texto quieto. Y así como Mariniello afirma que la intermedialidad es una crítica de la modernidad en el sentido que “presupone [...] una crítica de la representación” (68), Cremin afirma que lo único común en todos los videojuegos, más allá de la tecnología, los gráficos o las complejidades narrativas, es que desafían el lenguaje de la representación (10). Por lo tanto, una defensa del videojuego puede ser más compleja que dar cuenta de su instalación en espacios comunes o el impacto en nuestras propias existencias, ya que la discusión erigida permite revisar la carga estética, emotiva y el impacto social de estos, hecho que los transforma en objetos y experiencias culturales con toda validez para ser estudiados desde las artes y la literatura.

3. WARGAMES Y VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIOS SOBRE ROBERTO BOLAÑO

A saber, al menos cuatro textos han atendido la influencia de los *wargames* en la obra de Bolaño. Se inicia con dos, “Todos los juegos fueron jugados: Bolaño ludens”, de Nieves Vázquez y “Los juegos bélicos de Roberto Bolaño” de Bojana Kovačević. En ambos textos, las autoras identifican las estrategias que articulan las tramas del chileno, como si estas fueran columnas y filas

³ Ciara Cremin incita, entre otros asuntos, a no poner énfasis en las características artísticas de los videojuegos al momento de un análisis, puesto que en estos objetos su proceso de significación recae en el *ensamblaje*, en sus formas estéticas en movimiento en la medida en que son jugados por alguien. Por lo tanto, y a diferencia de otros materiales culturales, la calidad estética de los videojuegos reside en la práctica del juego (*gameplay*) y no en su mera contemplación. Además, defiende la existencia de un plano afectivo que ocurre solo mediante la participación del desarrollador y el jugador. Estas dos corporalidades, en terminología deleuziana, colaboran en los procesos de significación mediante el evento de jugar (13).

de un tablero, donde las piezas (personajes), en un tiempo bien determinado o al menos imaginado se transforman en un puzzle, primero para el escritor, y luego, e igual de complejo, para el lector.

Es destacable que Kovačević sostiene que la esencia de la creación artística de Bolaño siempre esté “directamente relacionada con la noción de guerra” (137), escritor que además era “propietario de una gran cantidad de ellos” (135), refiriéndose a los *wargames*. En el caso de Vázquez, la escritora sopesa los juegos en la obra de Bolaño como una verdadera “brújula conceptual de su experiencia creadora” (2). Sin duda, estos juegos de mesa son mucho más que un mero entretenimiento para el escritor, es más, Kovačević deja entrever que, junto con impactar en las estructuras mismas de la narración –lo que ya sería suficiente influencia–, para Bolaño estos juegos fomentan su sentido ideológico, una energía ética que afecta, por una parte, a su formación permanente como escritor (escritor guerrero o la escritura como combate) y, por otra, realimentan su aversión declarada contra el fascismo.

Pese a ser explícita la apreciación del nazismo como mal radical o como “epítome del mal” (Vázquez 19), según Enrique Schumkler en “Los juegos de la guerra”, tal inquina no se transposiciona en una “reversión valorativa del uso ficcional del nazismo, que en Bolaño siempre es frío”, desmarcándose “de cualquier documentalismo moralizante del horror”, restituyendo a la literatura “su potencia desmitificadora” (s. p.). Precisamente, Schumkler enfatiza la figura del Quemado en *El Tercer Reich*, clave en la configuración del juego, en tanto némesis capaz de acelerar y hacer imprevisible la diégesis: “al igual que la mayoría de los autores nazis de *La literatura nazi en América*, Udo Berger, el gran campeón de *wargames* lo es solo en condiciones particulares, específicas, que la peripecia de la trama hace tambalear” (s. p.). Aquí, además de desacralizar la imagen de un estratega alemán, Schumkler infiere con sutileza la posibilidad de que exista más de un juego en la caótica y perfecta trama.

Otro estudio en la materia Bolaño y *wargames* fue la ya mencionada de Esther MacCallum-Stewart, quien, entre otros aciertos, indica –de alguna manera– el desconocimiento o incomodidad que sufren muchos críticos de *El Tercer Reich*, al no lograr discutir por ignorancia (así también lo señala Paletta) las complejidades estructurales y procedimentales que del *wargame* pasan a la prosa, es decir, de cómo la narrativa del juego impacta la estructura general de la novela.

Referente a las investigaciones que han explorado la influencia de los videojuegos dentro del *imaginario* Bolaño, como objetos culturales o sociales, se encuentra la intemperie, ya que aún no existen estudios que interpreten

la narrativa del chileno mediante las de los videojuegos, especulando cómo estos apalancan la prosa del chileno. En este último punto es donde se puede aportar, cual *continuum* analítico de los estudios a partir de los *wargames*. Antes de cerrar el apartado, cabe agregar que la relación entre videojuegos e intermedialidad no ha sido ajena en el mundo académico contemporáneo, de hecho, ya se ha propuesto el ejercicio de la literatura comparada para debatir el estatuto estético y cultural de estos (Sánchez-Mesa 17). Así, hay teóricos como Juul que han debatido cómo los videojuegos construyen cierto mundo ficcional desde su propio conjunto de reglas, momento en que se genera el vínculo emocional y estético del jugador en un espacio intermedial que *remedia* varios géneros artísticos, el carácter narrativo del objeto y la ficción prefigurada. De esta forma, se genera una máxima referente: “cualquier mundo de ficción en un videojuego puede ser interpretado” (Sánchez-Mesa 23). Se destaca también que los desarrolladores de un videojuego, además de crear una realidad digital, realizan una obra “incompleta” que requiere del jugador para cobrar vida (Cremin 4).

4. BREVE EXPOSICIÓN DE LA METODOLOGÍA INTERMEDIAL

Para un análisis de esta trama de objetos, la mirada intermedial es fundamental, ya que activa una doble operación: el análisis cultural y la materialización de una práctica artística (Bongers 137). A saber, la aparición de la intermedialidad, tal y como la entendió Dick Higgins, surge a partir de la combinación de medios entre distintas artes, donde existía una relevancia a no encarcelarlos en un género y abrir la discusión a las clases populares. A su vez, los videojuegos comienzan en la misma década que la Guerra Fría como acontecimiento mundial (López 79). El videojuego y el arte intermedial son expresiones que nacen durante el capitalismo tardío, cuyas producciones culturales y experiencias estéticas desvanecen la frontera moderna entre la alta cultura y la cultura de masas, puesto que abordan los códigos semánticos múltiples y una capacidad visual y narrativa más allá de lo netamente textual y físico.

Siguiendo con el concepto matricial que surte esta metodología, Mariniello define la intermedialidad como “el conjunto de condiciones que hacen posible los cruzamientos y la concurrencia de medios, el conjunto de figuras que los medios producen al cruzarse, la disposición potencial de los puntos de una figura en relación con los de otra” (64). En el caso de los *wargames*, por ejemplo, la conciencia de la experiencia del juego-guerra permite a

los jugadores inventar su propia historia y argumentar sus decisiones para convencer al resto de seguir adelante con estas (Sánchez-Mesa *et al.* 3). Esta reconstrucción semiótica del relato original torna a los *wargames* en acontecimientos que transponen lo situacional e introduce a los jugadores a una experiencia estética, emocional y por cierto poética, donde las estrategias desbordan la mesa donde se juega, lo que, en el caso de un artista, puede significar la reelaboración de su creación, a nivel de estructura y formas.

La intermedialidad, como método de análisis, profundiza en este concierto de medios con la idea de una experiencia inédita (Bongers 140) que considera la “transferencia de materiales y técnicas de una cultura a otra” (Mariniello 62). En el caso específico de los videojuegos, la transferencia entre una cultura a otra suele estar bajo el término de localización, entendido como los cambios que sufre un videojuego al ser editado de una región (Japón principalmente) a otra, generalmente Estados Unidos (con distribución latinoamericana) y Europa. En “Localization: Fans, the New Frontier”, Maroney realiza un visionado importante de casos con este fenómeno, donde es posible observar cómo las diferencias en torno a la religión, la sexualidad, lo racial e incluso lo cotidiano y lo llamativo para un público juvenil, genera cambios tan radicales que el mismo videojuego se experimenta de manera muy diferente según la versión.

Otro concepto clave de los *game studies* que se dinamiza con la intermedialidad es el de lector ergódico, el cual para Aarseth concedería a la audiencia –al jugador– la potencia de cambiar la narración con sus decisiones y actos, por ejemplo, al tener el poder de manipular al héroe. Al respecto, Maldonado y Valle señalan que “el lector ergódico es aquel que toma conciencia del proceso de lectura, direccionando los desplazamientos y la construcción de sentidos de manera que el texto no lo supedita a su estructuración inmanente” (290), es un lector cómplice lejos de cualquier tipo de pasividad lectora posible. En la misma línea, Lauro Zavala atribuye al jugador/lector de videojuegos una característica intertextual, quien al ser protagonista de la historia vivifica la interpretación del texto, de la narración, torciendo y recreando el *texto* que se enfrenta.

Otro concepto es la narración transmediática definida brevemente como “el arte de crear mundos” (Jenkins, *Convergence* 31), esta noción permite comprender que los videojuegos son parte de los universos narrativos diseñados por la industria gracias a la tecnología, la globalización y la particularidad de los lectores insertos en un nuevo contexto mediático que demanda “un espectador más activo, capaz de seguir estos flujos mediáticos y dispuesto a

hacerlo” (*Fans* 176). Según Jenkins, los mundos de ficción se experimentan bajo la figura del cazador y el recolector, el consumidor persigue

fragmentos de historias a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. (*Convergence* 31)

Usar un videojuego a plenitud, por lo tanto, no es distinto de un libro al requerir un esfuerzo social que no se encapsula en una actividad ensimismada ni egoísta, pese a ser una actividad, en principio, solitaria.

Lo desarrollado hasta aquí es una introducción de las definiciones clave del campo de estudio, en términos teóricos y metodológicos. No obstante, lo perseguido en este trabajo es acotado: relacionar parte de la prosa de Bolaño con las narrativas y estrategias del *wargame* y del videojuego, para propiciar una lectura intermedial que permita sondear el concepto de juego en la obra del chileno y argumentar lo que aquí se ha denominado la escritura *gameplay*.

5. ANÁLISIS INTERMEDIAL DEL CORPUS

A continuación, y habiendo desplegado la metodología, se parte con el análisis de los fragmentos narrativos escogidos, de las tres novelas señaladas, para luego evaluar el concepto de juego y de escritura *gameplay*, en parte de la prosa de Roberto Bolaño.

5.1. *EL TERCER REICH*

Como es sabido, la considerada novela menor *El Tercer Reich* se articula sobre la base de un *wargame* que concita la atención del protagonista, Udo Berger, joven alemán que viaja a Cataluña para vacacionar. Sobre esto, varios análisis no han establecido la relación con la estrategia ni la narrativa de un *wargame*, sino que han optado por revisar el carácter político e histórico de la novela. No se ha coincidido con un análisis que permita a ambos medios (tablero y novela) dialogar mediante sus reglas, debido a esto, la lectura

intermedial atiende, en su inicio, a la figura de Udo Berger, el campeón del Tercer Reich, cuyos estados de ánimo (como sucede con otros personajes también) se condicen con las acciones posibles del *wargame*: acción ofensiva, acción de pase y acción de atrición, aunque la de pase, es decir, de inacción, lo coopta más seguido en la Costa Brava. En él habitan fundamentalmente estos tres temperamentos, dando forma a una estadía cargada de apatía, con haces de asco y, en menor dosis, remordimiento. En el otro jugador-personaje clave, el Quemado, también pululan estas tres acciones, aunque en él están más vivas las acciones ofensivas.

¿Qué nos jugamos?, insistí con los ojos empañados en lágrimas. [...] Lo único que importa, respondió el Quemado, evitando mirarme. [...] —¿Qué es lo único que importa? —dije, vigilando el movimiento del mar. —La vida. (150)

Una lectura contextual recuerda que, en diversos sitios de América Latina, el término ‘quemado’ lo cargan quienes han perdido un juego de pelota llamado toambo o balón prisionero o escondido. Los quemados ya han sido golpeados (a veces rudamente) por un balón y quedan al margen del juego. El Quemado de la novela, debido a su nominación, puede ser designado como un perdedor de antemano, suceso que podría guardar relación con los habitantes de sitios desfavorecidos históricamente, como Latinoamérica. Atendiendo nuevamente las reglas del juego, la única manera de que el Quemado pueda ganarle a un jugador del primer mundo es arriesgándolo todo: la vida. Esta pasión o inmersión irracional en un juego de mesa, el perder tal cantidad de horas en un juego cuya esencia son las técnicas de guerra —en medio del paraíso que puede ser la Costa Brava en verano— abre una serie de lecturas que pueden extender sus alambres hasta la Segunda Guerra Mundial, la violenta conquista hispana o la represión propia de una dictadura militar, como destacan Jonathan Monroe o Carolyn Wolfenzon. Y si bien Berger llega con una autoridad estratégica a la altura de Eisenhower, se encuentra con este complejo sujeto, cuya mayor motivación pareciera ser la venganza.

Mientras Berger musita cada tanto el mantra “solo es un juego”, el Quemado avanza en conocimiento y maña de este *wargame*, teniendo como insospechado aliado al marido de Frau Else. Su vida se transforma en una elucubración cada vez más erudita de cómo derrocar a Udo en su propio terreno: “la fuerza y determinación del Quemado, inspiradas por la tormenta y la marejada, eran irresistibles” (175), señala Berger en un momento,

fascinado y aterrado con su némesis. Esto también dialoga técnicamente con las reglas de *El Tercer Reich*, puesto que cuando las unidades se defienden, siempre duplican su valor. Es decir que, cuando un jugador ataca y va por una victoria, debe duplicar su tipo de ataque, vulnerabilizándolo, puesto que al atacar se expone demasiado (como señala Juan Luis Martínez, en su canal Julius Fairfax, 2021).

Lo anterior engarza con esta obsesión del Quemado versus la opacidad del campeón alemán quien, de tanto en tanto, deja entrever cierta banalidad, en la que el juego es un mero trabajo. Frente a esta acción de pase de Berger, está la actitud del Quemado, quien incluso baila mientras juega, evocando las danzas incas guerreras en honor a Atahualpa (Escamilo) quien es, cómo no, mencionado también en la novela: “en cierta manera me recuerda al inca Atahualpa, un prisionero de los españoles que aprendió a jugar ajedrez en tan solo una tarde observando cómo sus captores movían las piezas” (326), mienta Udo de su contendor.

Respecto al material histórico que habita en la novela, hay quienes han desaprobado la falta de detalles, sin entender quizás que esta se configura a partir de un *wargame*, por lo que prima en ella una visión de conjunto, que desarrolla estrategias (de lectura, de creación) en vez de reparar en puntualizaciones que a veces son innecesarias y engorrosas para el desarrollo de la abstracción del jugador y de la complejidad del juego. Además, en términos simbólicos, el gesto que un sujeto como el Quemado se enfrente a un alemán, campeón en aquella arena, genera una suspensión de la historia, ataja por un tiempo y espacio determinado la violencia de siglos, esto hace del juego un ritual reivindicativo, de mínima justicia, donde también queda claro que nunca se trató de un simple juego, porque democratiza las fuerzas y recursos. En el juego Udo, representante del primer mundo (bello, violento y vencedor), acaba humillado a manos de el Quemado, representante de todos los humillados, violentados y vencidos.

Volviendo a *El Tercer Reich*, este trabajo reconoce en este juego intermedial de creación, *wargame*-novela, además de su vuelo estratégico, una fuente ética tanto para el creador como para el lector y los personajes que juegan, ya que, aunque se trate de un juego cerebral que exige cautela y una avezada astucia, existe la posibilidad de fracasar, de perderlo todo. Esta poética del *wargame* deja en claro que no solo hay tipos de victorias (*decisiva* o *táctica* o *marginal*, como literalmente señala el juego) sino que hay tipos de derrota, lo que extiende sus tentáculos y embadurna el sino de los personajes, del lector y, en especial, del narrador.

El artista que se arriesga, dice indirectamente Bolaño, que se arriesga en serio y va por una victoria, lo que puede pavimentar es su derrota absoluta, porque la estrategia se opone a las fórmulas, no descansa en el éxito, que es una especie de zona de control –atendiendo nuevamente a las reglas del juego–, que obliga a detenerse, porque allí son otros los que determinan aquel éxito, otros los que determinan la calidad de una propuesta. Por eso el Quemado genera este cortocircuito en Berger, ya que logra romper aquellas filas, no apelando a una autoridad en el juego, más bien asumiendo su desmedrada condición y mientras lee bien las reglas del juego, aprende, escucha, para luego atacar, arriesgándolo todo, no solo vendiendo cara la derrota, sino que la torna en el principal objetivo ético, incluso estético. En definitiva, es el desempeño brillante del Quemado en el juego (lo que equivale, en términos lúdicos, el poder de crear, por medio de la lectura), lo que emparejaría la cancha entre un todopoderoso y un miserable.

5.2. *LOS DETECTIVES SALVAJES*

En el programa de mano preparado para la ceremonia de entrega del Premio Rómulo Gallegos en octubre de 1999, en Venezuela, Bolaño finalizó su escrito sobre *Los detectives salvajes* afirmando lo siguiente: “Creo que mi novela tiene casi tantas lecturas como voces hay en ella. Se puede leer como una agonía. También se puede leer como un juego” (*A la intemperie* 419). Quizás es riesgoso, pero se considera posible vincular el motivo de ‘salvar a la chica’ –presente en varias de las obras representativas de los videojuegos, más específicamente del género *beat ‘em up*– en otras historias de Bolaño, como la de los personajes de García Madero y Lupe.

Similar al imaginario de un infierno por capas construido por Dante, los protagonistas de los *beat ‘em up*⁴ y la pareja García Madero y Lupe son intrusos incómodos en un mundo que opera desde y gracias a lo violento. Es una realidad sostenida en lo ominoso que pareciera no tener fin, cuyo efecto es impulsar al protagonista a una lucha que los sumerja en el bajo mundo.

⁴ El *beat ‘em up* fue uno de los géneros más populares desde fines de los ochenta hasta fines de los noventa, en la escena *arcade* y las consolas domésticas. Su popularidad está vinculada con su heredero más cercano: los juegos de pelea o *fighting*, permiten citar las palabras de Melanie Klein en relación con las pasiones que desata el videojuego: “El juego no es solo satisfacción de los deseos, sino también triunfo y dominio sobre la realidad frustrante, gracias a la proyección de los peligros internos sobre el mundo exterior” (en Secadas 53).

Son héroes que no acaban con el mal, es más, el estar tanto tiempo expuestos a la violencia les ocasiona cierta banalidad o diversión: es el caso de Lupe, prostituta de dieciocho años que busca abandonar el rubro, quien cuenta en dos ocasiones con gracia y frivolidad la vez en que Alberto, su proxeneta y persecutor, hizo sufrir a una puta en un concurso de felaciones (*Los detectives* 50 y 132). Por su parte, García Madero no presenta ningún gesto cuando tiene que acomodar en el Camaro los cadáveres de Cesárea Tinajero, Alberto y su compañero policía, hasta recuerda que al meter el cuerpo de Alberto en el maletero revisó sus bolsillos buscando “el cuchillo con el que se media el pene” (607), sin encontrarlo, recordando a Quim y el Impala que estaban utilizando, echándose a reír en algunas ocasiones, llegando a ser feliz en Villaviciosa (608), pese a ser un pueblo de fantasmas y asesinos (601 y 608).

Que *Los detectives salvajes* pueda ser leído desde el juego no le resta seriedad, ya que la idea de que estos puedan ser simulaciones irrelevantes ya fue desbaratada por por Johan Huizinga en *Homo Ludens*. De igual forma, tal como indica Favini, el vínculo histórico de los juegos con lo social, lo religioso y lo bélico los hace materiales a considerar porque “without a doubt, games have always been serious business” (9). En el caso de *Los detectives salvajes*, lo lúdico está de manera explícita en ciertos juegos que hay en la novela, sobre todo los de peripecia que fueron revisados anteriormente y también en un nivel estructural que desafía al lector.

En cuanto a la estructura, Solotorevsky recoge una serie de declaraciones en las que Bolaño asocia este tema a una jungla llena de animales depredadores, una forma de ingresar a territorios ignotos, una variante infinita frente a temas finitos y una imagen mental necesaria para comenzar la escritura. Por lo tanto, para Bolaño la estructura fue un recurso importante, un lugar peligroso donde el buen escritor, es decir, quien busque y merezca serlo, debe hacer frente. Es también un espacio inevitable para una escritura que merezca la pena, es uno de los desafíos iniciales en el camino de ser escritor. Quien busque serlo, no debería evitar dichos embates.

Con esto en cuenta, la estructura de *Los detectives salvajes*, en apariencia, es caótica, la primera y tercera parte son el diario de vida de Juan García Madero, mientras que la segunda parte corresponde a una recopilación de testimonios sobre los personajes de Ulises Lima y Arturo Belano. Patricia Espinosa en “El centro como ausencia: la memoria en el capítulo II de *Los detectives salvajes* de Roberto Bolaño” revisa y estructura dicho apartado en la novela, sostiene que:

está plagado de elementos que parecen estar ahí para señalar la posibilidad de un caos, de una dispersión que se vuelve inabarcable, de una irracionalidad que pone freno al deseo de una lectura que trate de imponer una mirada totalizante, que desate los nudos y que aclare las oscuridades. (399)

Precisamente este desafío lector, de ir reconstruyendo una historia, yendo de atrás y hacia delante en términos cronológicos, es una dinámica rizomática que involucra, en términos deleuzianos, las intensidades deseantes del lector, quien deviene detective de una novela atípica, con personajes que se extienden a otras obras, por lo que las posibilidades de construcción se expanden más allá de los límites del libro. Esta forma de lectura rizomática es propia de los videojuegos, según Cremin, un elemento fundamental, ya que el videojugador es parte de un agenciamiento maquínico que involucra los objetos virtualizados en el evento del juego, en el caso del *beat 'em up*, son bates de *baseball*, cuchillos, fierros, pero más todavía a puño limpio contra el mal de la ciudad. La narrativa de un videojuego presenta una trama fuerte, como puede ser la primera y la tercera parte de *Los detectives salvajes*, la historia protagonizada por García Madero y Lupe, pero el encanto reside en las líneas de fuga, lugar en que el lector de Bolaño y el videojugador encuentran la posibilidad de perderse en la estructura verbal o digital, donde se abre una posibilidad de lectura desorganizada que responda a cada lector/jugador. Cuando Volpi señala que “las novelas también son videojuegos” (67), calza con la definición de los videojuegos según Cremin, donde lo que importa es qué se hacer en ellos, donde jugar es un término rizomático que “occurs in a smooth space between the striated lines of the game rules that are themselves adaptable to the deterritorialisations of the player” (60), equivalente al lector de Bolaño que debe ir armando un relato de discursividades heterogéneas y fuera de una temporalidad secuencial, un lector enfrascado en una trama que no escapa de un argumento de ciertos videojuegos, pero que también es una forma de leer con lógicas de interacción lúdicas.

A su vez, el tema del guerrero, vital en el género *beat 'em up*, es un elemento que Bolaño consideró clave en su cocina literaria ideal, ahí guerrero y escritor son indistintos: “siempre está luchando. Sabe que al final, haga lo que haga, será derrotado. Sin embargo, recorre la cocina literaria, que es de cemento, y se enfrenta a su oponente sin dar ni pedir cuartel” (*A la intemperie* 212). En un *beat 'em up* donde el jugador debe enfrentar cientos de enemigos a puro puño y una que otra arma como bates o fierros temporales,

quien mete la ficha sabe que está solo y perdido: la máquina no da tregua y muy pocos terminan el juego con unos cuantos créditos. En este género, el cemento es el lugar predilecto, tal como la cocina literaria de los personajes de Bolaño que son andantes en la ciudad. El cemento o el lugar ignoto, como el desierto, también es el escenario donde se trama el combate entre el héroe, degradado y personal, con el mal, representado generalmente por un grupo mafioso, aliado con una policía corrupta, cuyo mayor crimen fue secuestrar la chica del protagonista, como ocurre en la primera y tercera parte de *Los detectives salvajes*.

De hecho, y siguiendo con la escena del asesinato del policía y de Alberto, luego de subir los cuerpos, Belano y Lima se disputan la conducción del coche. Belano, en el volante, toma una actitud como si todo no fuera más que un juego, como si siempre hubiera sido uno: se ríen y bromean sobre quedarse con el Camaro como compensación por llevarse los cadáveres. El trayecto de los cuatro fugitivos (Lima, Belano, Lupe y García Madero) se torna en un viaje infernal y poético por el norte de México, donde el desierto se transforma en plataforma perfecta para la impunidad, en un espacio del videojuego donde sus personajes han lidiado con otros elementos diegéticos, perseguidos incesantemente, pero que han logrado escapar con movimientos estratégicos, simulación y enfrentamiento. El desierto se construye así en territorio legítimo para las distintas reyertas que acompañan a estos personajes-fantasmas. La pura razón deja su espacio libre para el instinto, para el juego, para la poesía, como señala Huizinga, por eso el texto acaba con acertijos que de inferenciales se hacen simbólicos, los que, en medio de la nada, iluminan de enigma y estremecimiento el final de un violento juego y el comienzo de otro.

5.3. SALVAR A LA CHICA EN “LA PARTE DE FATE”, DE 2666

Rescatar a la amada ha sido uno de los tópicos persistentes en la historia de la literatura y de los videojuegos. En la *Iliada*, como lo hace ver Jaeger en su estudio sobre la *Paideia*, el conflicto narrativo que sirve de trasfondo a la guerra es detonado por el secuestro de Helena. El tópico será emblemático en la Edad Media europea con las novelas de caballería agregando elementos importantes de la filosofía de la época, como el amor. En *Mimesis*, Auerbach sustancia la escritura de Occidente ejemplificándola por medio de la épica de Homero y del *roman courtois* medieval (27), para luego ponerla en tensión con la literatura de Oriente, representada por la escritura hebrea. Es decir,

este lugar frecuente de ir detrás quijotesca por la doncella y rescatarla, como en el caso de Dante u Horacio o en *Rayuela*, o de volver a ella, como en el caso de Odiseo, se ha adentrado con tal potencia en los imaginarios occidentales, que probablemente esta lógica amorosa siga definiendo “los parámetros dentro de los cuales los dos sexos se relacionan entre sí” (Zizek 135).

Lamentando no poder profundizar en esto, se pasa raudo a las eléctricas diégesis de los videojuegos, donde se encuentra a un carpintero llamado Jumpman⁵, después bautizado como *Mario Bros*, quien, primero en el juego *Donkey Kong* (1981), rescata a su enamorada, luego va por su amada al Reino Champiñón, la Princesa Peach, aquella doncella rubia en permanente ataque del malvado Bowser, una especie de dragón medieval moderno, custodio del castillo. El tópico en cuestión también influyó otros juegos innovadores para la época, como el mítico *Dragon's Lair* (1983), cuya acción investía al jugador-lector bajo la piel de un héroe, que sorteaba difíciles eventos, para rescatar a una princesa, cuya estética estuvo, paradójica o coherentemente, inspirada en las chicas *Playboy* de la época y en clásicos medievales. Se considera que el tópico en cuestión también está presente en parte de la obra de Bolaño, en especial en *2666*, respecto a dos personajes de su ideario, uno que podría operar como uno de los héroes que lucha por encontrar y rescatar a su amada, y la otra, la doncella rescatada: Oscar Fate y Rosa Amalfitano.

Fate es un periodista negro que trabaja en un medio de Nueva York y que viaja hasta Santa Teresa para cubrir un evento boxeril, apenas unos días después de la muerte de su madre. Y aunque esta muerte no lo derriba, lo ensimisma (“¿En qué momento me sumergí?” 295), hasta que recibe un llamado de su trabajo que se transforma en el llamado de su propio destino, en el lugar y momento menos apropiados, como sucede con los héroes, diría Campbell. Por su parte, Rosa es una mujer de gran belleza que habita a tientos una ciudad ajena, lo que la emparenta con Fate, además de su falta de madre. En fin, Fate viaja hasta México no solo para cubrir una pelea y conocer a Rosa, también cruza la frontera para experimentar una suerte de anagnórisis: “Un negro de Harlem, un negro jodidamente peligroso” (408), se dice así mismo, para aleonarse. Un marginal, según sus propias palabras, que cubre un pugilismo de tercera, luce como llave para abrir las muertes de cientos de mujeres en el México de los noventa. Un héroe manipulado por fortuitos

⁵ Al principio, *Jumpman* iba a ser un juego basado en la serie animada de *Popeye*, quien también guarda una narrativa similar en relación con rescatar a Olivia (Rukkila).

acontecimientos, cuyo despertar feroz lo saca de su modorra, moviéndose como lobo, por la casa de Charly Cruz, un espacio laberíntico y sin ventanas:

La casa tenía muchas habitaciones. Algunas solo servían como almacén en donde se amontonaban pilas de vídeos y DVD de los videoclubs de Charly Cruz o de su colección particular. La sala estaba en el primer piso. Dos sillones y dos sofás de cuero y una mesa de madera y un aparato de televisión. (2666 404)

En alguna de aquellas habitaciones se encontraba Rosa, junto a su exnovio, Chucho Flores y con Charly Cruz, el dueño de casa y dueño del videoclub en Santa Teresa, lo que tienta la imaginación de Fate, paseándolo por una serie de elucubraciones sexuales que apuran su paso. Como un luchador de *beat 'em up* que avanza por una ruta única, pero alterada por la cantidad de puertas a su disposición, Fate logra dar con Rosa, a quien pide temerariamente salir, extendiendo su mano. Al ser atacado por Juan Corona, amigo de Charly, nuestro héroe del Harlem lo golpea y quita su arma, tomando como rehén a Flores y así asegurar su escape:

Bajaron las escaleras, pasaron por una enorme cocina que olía a abandono, como si hiciera mucho tiempo allí ya nadie guisara, atravesaron un corredor desde donde se veía un patio en donde había una camioneta ranchera tapada con una lona negra y luego anduvieron completamente a oscuras hasta llegar a la puerta que descendía hacia el garaje. (2666 410)

La situación se torna vertiginosa, porque la persecución es inevitable y será tremenda, por lo que también pasan por la casa de Rosa a buscar sus cosas. Fate habla con Amalfitano, padre de la amada, quien en vez de cumplir con la función de protegerla deposita ese deber en el desconocido. Aquí, podría justificarse el que sumemos al análisis la versión teatral de *2666*, que dirigió Àlex Rigola⁶, siempre centrándonos en el tercer capítulo. La narración de Bolaño se lleva a escena en una semblanza dramática cuyo ambiente distorsionado es de una violencia explícita, pero también tácita, agazapada, puesto que los movimientos maquinales mezclados con una

⁶ La adaptación para teatro fue realizada en 2007 por Pablo Ley y Àlex Rigola, bajo la dirección de este último. El montaje se presentó el 2008 en Chile, dentro del programa “Santiago a mil”.

fuerte música distorsionada y las miradas fijas de los actores sobre el público, genera un ambiente temible. En las escenas que refieren al capítulo de Fate, hay armas, drogas, alcohol y un descontrol total en esta ficcional residencia del norte de México, lo que genera una enorme tensión en la audiencia. La escena en la casa de Charly Cruz logra ser escalofriante, de una intimidante toxicidad, donde las y los intérpretes, gran parte de ellos vestidos de negro y con anteojos oscuros, danzan al son de una eléctrica melodía, en cámara lenta, con gestos robóticos y en lo sumo medidos que son el preámbulo de la entrada en escena de Fate quien, arma en mano, quiebra esta terrorífica escena, cuyas imágenes podríamos adosar a aquel sentimiento transversal en la novela: el desinterés o la pasividad o la inactividad frente a los asesinatos de mujeres y, a la vez, la creación de una nueva realidad violenta, aunque privada: una nueva violencia que se superpone a la violencia social. Esto se condice con el final del capítulo, donde Fate termina entrevistando al mayor sospechoso de estos feminicidios.

Continuando con el análisis intermedial, subimos la apuesta y proponemos que las estructuras de “La parte de Fate” y del videojuego *Final Fight*, del género *beat 'em up*, son similares, puesto que ambos relatos inician con una llamada, los protagonistas se sumergen en la ola de crímenes de la ciudad y proceden a una acción que transcurre, generalmente, tras un secuestro. También es importante mencionar el espacio simbólico del pasillo, presente tanto en el videojuego, en “La parte de Fate”, como en la manera en que Roberto Bolaño asume-comprende a Chile, geográfica y emocionalmente. En “El pasillo sin salida aparente” Bolaño señala: “Es extraño volver a Chile, el país pasillo” (*A la intemperie* 96), y luego metaforiza aquella figura con la historia que sirve de argumento para *Nocturno de Chile*, en la que un taller literario es realizado en un lugar que también funciona como centro de torturas de la dictadura. En síntesis, bajo la clave de los videojuegos como *Final Fight*, las lecturas se abren a exuberantes posibilidades que logran cierta lógica, al equiparar, por ejemplo, el acelerado ritmo de parte de la prosa de Bolaño con el devenir –manipulado– de un héroe que, navaja en mano, avanza etapa tras etapa, unidireccionalmente, para encarar a los enemigos que el destino ha puesto en su camino: como Belano contra Echevarne o contra Alberto, en *Los detectives salvajes*, como Olegario Cura frente a la cáfila de monstruos internos y físicos con los que debe lidiar. Y no hay forma de avanzar sino venciendo a cada uno de ellos, lo que, a saber de *Final Fight*, se torna prácticamente en un recurso retórico.

En cuanto a la serie de elementos comunes que tiene un *beat 'em up*, principalmente son dos: i) como supone el nombre, el jugador/lector encarna a un personaje que debe ir golpeando a cuanto enemigo se atraviese en su camino, hasta llegar al objetivo; y ii) el objetivo, en general, está vinculado con devolver la paz al mundo encarnando a la autoridad; la venganza como motor de la historia y, cómo no considerarlo, que el detonante de la acción sea rescatar a la novia del protagonista. Todos estos elementos son posibles de encontrar en una obra como *Final Fight* (1991), en la que el jugador/lector puede encarnar a *Haggar*, exluchador profesional y actual alcalde de *Metro City*, ciudad ficticia del videojuego, luego de que recibe un llamado de la banda *Mad Gears*, sus enemigos, para que los dejen delinquir tranquilamente. Como se puede predecir, *Haggar* no cede fácilmente, así que la banda eleva la violencia hasta el punto de secuestrar a su hija, Jessica, quien es mostrada semidesnuda y atada en una silla (como la portada original de *2666*). En fin, la lógica del turgurio, la dureza casi frívola del protagonista, el escenario hostil y banalmente violento mediante golpes y patadas en el rescate de una joven se hace evidente en *Final Fight* y “La parte de Fate”. Es altamente probable que Bolaño conociera aquellas lógicas narrativas y estéticas como una posibilidad de experimentar, para lúdicamente reescribir estos aspectos, por ejemplo, en escenas de lo más intensas y peligrosas de *2666*, sobre todo, cuando el protagonista va al rescate de la chica.

6. LA ESCRITURA *GAMEPLAY* DE BOLAÑO

Mis pasos me llevan, sin que me lo proponga,
 hasta una tienda de juegos [...] La mayoría son jóvenes
 en busca de videojuegos [...] Cada vez me siento peor.

Roberto Bolaño, *Entre paréntesis*

La dimensión del juego es de lo más complejo de analizar en la orografía bolañeana, porque literal y avasalladoramente el narrador juega a sus expensas, aunque esto no ocurre solo por la capacidad o maña del creador, quien define la estructura y diseña los exponenciales laberintos de la trama, sino que observamos una complejidad todavía mayor, que se potencia con el hecho de que el juego que juega el narrador no es el mismo juego que juegan los personajes y, por supuesto, no es el mismo juego que termina jugando el lector. Y este brillante sistema de producción literaria, de al menos tres

niveles de juego, se hace más patente en las novelas donde la narración está entintada de una estética, velocidad o estrategias devenidas de las más evidentes estrategias lúdicas, por ejemplo, de un *wargame*, en el caso de *El Tercer Reich*. Esta podría ser la hipótesis central de nuestra propuesta, la que se engarza con el objetivo central de explorar en cierta prosa de Bolaño el carácter de *gameplay*. Este hallazgo nos exige ampliar el concepto de *gameplay*, ya que, si bien el narrador enseña el proceso de juego, inyectando formas de lo más atractivas al relato, esta solo sería una faceta, solo un nivel de al menos tres que se despliegan. Como lectores, podemos recomponer parte de las estrategias del narrador, de su juego, hacernos una idea de cómo será este libro-desafío; podemos barruntar si es de nuestro gusto o cuán desafiante se va desarrollando la trama, es decir, podemos tener una conciencia mínima de nuestro propio juego como lectores, de cómo interactuamos, de cuánto nos afecta o emociona, de cuánto nos obliga a husmear en otros textos y producciones culturales. Pero, como lectores críticos, debemos atender a la urdimbre de juegos que se propician entre los personajes de la narración, que navegan con frecuente independencia tanto del juego del narrador como del lector. Para dimensionar esta advertencia, nada mejor que un ejemplo.

Antes de cerrar este texto, no queremos dejar ausente de la discusión al simulacro literario que Roberto Bolaño tituló *La literatura nazi en América*, obra que si bien no fue parte de nuestro corpus, sabemos que opera como un antecedente de *El Tercer Reich*. Fundamentalmente, porque podemos observar con mayor claridad el primer nivel de juego: una antología ficticia, un simulacro literario, donde el escritor estructura y estetiza, tambaleando la narración. Aquí el juego es más evidente, ya que, en esta suerte de enciclopedia literaria, la imaginación del narrador se embadurna de placer estético, consiguiendo un *score* difícil de igualar. Por eso, apelamos a estas biografías “fascinadas” con el horror (Ibáñez), porque evidencia con claridad el primer nivel del juego (narrador). Cercano a este, está el nivel del juego de los lectores, en el que nos investimos, renuentes o casi de inmediato, de detectives salvajes o críticos⁷, que se internan por ficcionales biografías cuales epitafios de un cementerio nazi (Manzoni). En fin, creemos que el nivel del lector es más sencillo de identificar, porque está más imbricado con el nivel

⁷ Es casi inevitable caer en el juego de la relación ficción-historia, especulando, por ejemplo, ¿si es Ernesto Pérez Masón el alter ego de Enrique Campos Menéndez? Por los elementos que los unen: Cuba, por ejemplo, las iniciales que casi coinciden, la supuesta masonería del patriarca Menéndez, “rey de la Patagonia”. O, ¿Por qué Harry Sibelius posee el apellido del músico autor de “Canción de guerra de Tyrtaeus”?

de juego del narrador, además porque tenemos una mínima conciencia de estar leyendo-jugando. Y si bien, este segundo nivel ha sido alabado por diversos críticos, debido a la astucia narrativa de Bolaño, el tercer nivel del juego que sucede de y entre los personajes consolida una estética desopilante, de destazada complejidad. Si estamos de acuerdo con esto, el gran problema que se avizora es que no existe una sola noción de juego en estas narraciones, porque mientras el narrador se deleita u obsesiona en construir este simulacro, y mientras nosotros gozamos, bregamos o evadimos jugar a ser detectives, la noción de juego para los personajes está muchas veces lejos de ser placentera. Leemos de *La literatura nazi*:

Antonio Lacouture, Buenos Aires, 1943-Buenos Aires, 1999. Militar argentino. Ganó la guerra contra la subversión, perdió la guerra de las Malvinas. Experto en aplicar el «submarino» y la picana eléctrica. Inventó un juego con ratones. Sus prisioneras temblaban al reconocer su voz. Obtuvo varias medallas. (110)

Para Lacouture el juego pareciera ser casi una obsesión (inventa juegos con ratas), no obstante, también el personaje imanta los aprendizajes que consolidan una verdadera trivía: la de asumir la vida y muerte de un *otro* como un juego, un juego en el que sigue al pie de la letra las reglas de exterminio. El juego aquí es ferozmente banal (Arendt), una suerte de profesión, donde el *gamer* del tercer nivel logra superar sanguinarias etapas que incluso le permiten ser condecorado. Es un juego, por donde se lo mire, que trata sobre cómo los regímenes totalitarios hacen del ser humano una entidad baladí. Ahora, esta banalidad encuentra cierto *continuum* en la impronta lúdica de Berger, que, a la vez, es antípoda al espíritu lúdico (y ludópata) del Quemado, ya que sus intenciones y estrategias distan y chocan dentro y fuera del tablero. Los juegos de seducción entre Udo y Frau no son los mismos de un lado y otro, tampoco es la misma simulación amorosa con la que Berger opera con Ingeborg, Else ni Clarita. Ni la que Norton aplica con Pelletier, Espinoza ni Morini. El pulcro juego de cacería de estos cuatro académicos tras los pasos de Archiboldi distan, absolutamente, del juego salvaje de Belano, Lima y Madero para dar con Tinajero, aunque por más salvaje que sea, este juego sí cumple con su meta. Y así es, infinitamente, en la prosa del chileno, quien prodiga en su narración múltiples juegos de espejos, imágenes caleidoscópicas en incesante fusión, laberintos y oxímoron que clarifican para luego desorientar y, luego, iluminar de nuevo la trama,

para nuevamente pasear por un abismo. De hecho, existen juegos entre Lima y Belano inaccesibles en un primer acercamiento, pero que pueden activar una detectivesca lectura, pero de varios de aquellos juegos probablemente jamás nos enteraremos⁸.

Estos tres niveles en la narrativa de Bolaño revelan que el juego es más que un concepto clave en la poética del chileno, como lo es el mal o la violencia. Ofrecido el ejercicio intermedial, por cierto, también lúdico, postulamos que en el juego Bolaño ha encontrado su personal Aleph, en términos de Héctor Hoyos (4), pues se transforma en un punto donde confluyen todas las formas y las estructuras posibles, todos los laberintos y los oxímoron, el no-lugar, la aireana parodia, la broma borgeana, en fin, un vórtice donde los límites de la literatura quedan a la mano. En este concepto de juego recompuesto por Bolaño, también apreciamos una carga ética que tiene relación directa con el arrojito del guerrero y la temeridad del artista, sobre todo en el momento de ejercer la creación, que es intencionada con una serie de reglas que hacen de su escritura un programa, donde el creador organiza las formas y contenidos para que juguemos, pero no para ganar.

CONCLUSIONES

Entendemos que esta apuesta es incipiente, en términos del provecho que se puede obtener al vincular parte de la obra de Roberto Bolaño con la dinámica, estructura y estética de los *wargames* o videojuegos. Lo que sí tenemos claro, es que se trata al menos de un acercamiento que puede activar otras lecturas intermediales, puesto que entendemos que muchas obras podrían ser

⁸ Uno de tantos juegos que hay entre Belano y Lima trata sobre quién llevará la jineta de Rimbaud en su sociedad poética. Esta competencia entre amigos tiene un punto de inflexión, cuando varios real visceralistas van a la discoteca llamada Priapo's, en la brava Colonia de Tepito, donde Ulises Lima recita en perfecto francés un poema de Jean Arthur, en cuyos versos se lee la injuria "Ithyphaliques et pioupiesques", con la que Rimbaud se refiere a sus violadores. Las itifálicas eran versos precisamente en honor al dios Priapo, allí identificamos un primer circuito intertextual. Pero hay más. En la novela el ambiente de la discoteca, aunque es festivo, no deja de mostrarse hostil, sobre todo para Sebastián Rosado, quien es golpeado por bailar con Piel Divina. La escena se torna igual de violenta y depravada que la descrita en el poema de Rimbaud leído por Lima, de hecho, Rosado acaba con su cara ensangrentada. A partir de este juego que se da entre personajes, podemos observar que la figura de Ulises Lima se alza, finalmente, como la del *vidente*, la del poeta capaz de encontrar en la poesía asidero alegórico, ganándole la pulseada a Arturo Belano.

exploradas por medio de un programa operativizado por un *gamer*. Pensamos en el personaje Lalo Cura y su devenir en el cuento de *Putas asesinas*, incluso en su despliegue como inmolado personaje en *2666*. Pensamos en personajes como Ana Ríos, la enigmática latina que junto a Ángel Ros tienen una vida de escape, siempre al límite de lo legal en *Consejos de un discípulo de Morrison a un fanático de Joyce*. Pensamos en los mismos Bolaño y Lima en su memorable escape de los matones en el último capítulo de *Los detectives salvajes* o transfigurados sobre una moto en el poema “El burro”, desplegando la imagen de poetas-héroes por un pasillo en medio del desierto (Pino 106) u observar en esta narrativa un laboratorio para sondear conspiraciones propias del *ciberpunk* que se mezclan con problemáticas de América Latina. Pero hay mucho más de Bolaño, los *wargames*, los videojuegos y los haces lúdicos-futuristas que impregnan obras como *El espíritu de la ciencia ficción* (2016) (sobre todo en su protagonista Remo Morán), incluso en *Estrella distante* (1996), pensando en el supuesto *wargame* sobre la Guerra del Pacífico, cuyo creador sería Carlos Wieder, otro *gamer* bien particular. Es decir, escenas, capítulos, situaciones y personajes que hacen de sí las estructuras y estéticas propias de los *wargames* y videojuegos, lo que ilumina la forma en que Bolaño fue construyendo una poética, a partir de una autoformación que sobrepasó con creces lo puramente intertextual y que adoptó la intermedialidad del cine, del *wargame* y, por qué no, de los videojuegos, para producir un estilo propio, muy propio de narrar y de construir ficción.

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, ESPEN. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins UP, 1997.
- ACERO, NIBALDO Y RODRIGO MARILEF. “¿Estandarizar o apasionar? Narrativas digitales para el fomento y placer lector”. *Revista Chilena de Pedagogía* 2.2 (2021): 81-103.
- ARENDETT, HANNAH. *Eichmann en Jerusalén, un estudio sobre la banalidad del mal*. Barcelona: Lumen, 1999.
- AUERBACH, ERICH. *Mimesis: la representación de la realidad en la literatura occidental*. Ciudad de México: FCE, 2002.
- BOLAÑO, ROBERTO. *A la intemperie*. Barcelona: Alfaguara, 2019.
- . *Los detectives salvajes*. Barcelona: Anagrama, 2013.
- . *2666*. Barcelona: Alfaguara, 2004.

- _. *Literatura nazi en América*. Barcelona: Seix Barral, 1996.
- _. *El Tercer Reich*. Barcelona: Anagrama, 2010.
- BOLTER, JAY Y RICHARD GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BONGERS, WOLFGANG. “Constelaciones intermediales en la obra de Enrique Lihn”. *Anales de Literatura Chilena* 28 (2017): 137-50.
- CREMIN, CIARA. *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari: Towards an Affective Theory of Form*. Nueva York: Routledge, 2016.
- CHRISTIANSEN, AXEL. “Los videojuegos no son arte”. *La Tercera* 18 jul. 2018. <<https://www.latercera.com/mouse/videojuegos-arte-columna/>>.
- CUBILLO, RUTH. “La intermedialidad en el siglo XXI”. *Diálogos: Revista Electrónica de Historia* 14 (2013): 169-79.
- Diario AS*. “Kojima opina que los videojuegos no son arte”. *Diario As* 11 mar. 2012. <https://as.com/meristation/2006/01/25/noticias/1138190820_060165.html>.
- ESCAMILO, SIMÓN. “Los incas de Huamachuco: danza ritual guerrera”. *Investigaciones Sociales* 19.35 (2015): 159-67.
- ESPINOSA, PATRICIA. *Los detectives salvajes de Roberto Bolaño: la posibilidad de una comunidad*. Santiago de Chile: Editorial Recortes Críticos, 2014.
- _. “El centro como ausencia: la memoria en el capítulo II de *Los detectives salvajes* de Roberto Bolaño”. *Lexis* 41.2 (2017): 373-402.
- FAVINI, GIAN-PIERO. “The Dark Side of the Board: Advances in Chess Kriegspiel”. Tesis doctoral. Universidad de Bolonia, 2010.
- HALTER, ED. *From Sun Tzu to Xbox: War and Videogames*. Nueva York: Thunder’s Mouth Press, 2006.
- HIGGINS, DICK. “Intermedia”. *The Something Else Newsletter* 1.1 (feb. 1966).
- HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza, 2007.
- HOYOS, HÉCTOR. *Beyond Bolaño: the Global Latin American novel*. Nueva York: Columbia UP, 2015.
- IBÁÑEZ, ANDRÉS. “Sobre antihéroes y tumbas, o por qué Bolaño es grande”. *Revista de Libros* 2 en. 2014. <<https://www.revistadelibros.com/sobre-antiheroes-y-tumbasrno-por-que-bolano-es-grande/>>.
- JENKINS, HENRY. *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- _. *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós, 2009.
- _. “Games as Art Discussion Tonight”. *Pop Junctions*. 31 oct. 2006. <http://henryjenkins.org/blog/2006/11/games_as_art_discussion_tonigh.html>.
- JUUL, JESPER. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge-Londres: MIT Press, 2006.
- KOVAČEVIĆ, BOJANA. “Los juegos bélicos de Roberto Bolaño”. *Revista de Filología Románica* 33 (2016): 135-45.

- LÓPEZ, DANIEL. “Análisis del contexto histórico del origen de los videojuegos”. *Icono14* 4.2 (2006): 68-86.
- MACCALLUM-STEWART, ESTHER. *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. Ed. Pat Harrigan y Matthew G. Kirschenbaum. Cambridge: MIT Press, 2016.
- MALDONADO, CLAUDIO, Y CARLOS DEL VALLE. “Medios de comunicación y narrativas hipertextuales: lógicas del desplazamiento del ‘conflicto mapuche’ al espacio virtual”. *Andamios* 10.22 (2013): 283-303.
- MANDOKI, KATYA. *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. México: Siglo XXI, 2006.
- MANZONI, CELINA, comp. *Roberto Bolaño: la escritura como tauromaquia*. Buenos Aires: Corregidor, 2002.
- MARINIELLO, SILVESTRA. “Cambiar la tabla de operación: el *medium* intermedial”. *Acta poética* 30.2 (2009): 59-85.
- MARONEY, CAITLIN. “Localization: Fans, the New Frontier”. Tesis de magíster. Universidad de Massachusetts, 2019.
- MARTÍNEZ PEÑAS, LEANDRO. “Los juegos de guerra como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del *Kriegspiel* a la segunda guerra mundial”. En *la Europa liberal: el poder y el infinito*. Coord. Enrique San Miguel Pérez. Madrid: Fundación Universitaria Española, 2019. 105-35.
- MEZA, GABRIEL. “La musicalización de textos poéticos como crítica literaria y el desplazamiento entre alta cultura y cultura de masas: una lectura sobre el disco *Caja de música* de Pedro Aznar”. *Logos* 18.1 (2018): 30-40.
- MONROE, JONATHAN. “Los amores y juegos del joven Berger”. *Bolaño salvaje*. Eds. Edmundo Paz Soldán y Gustavo Faverón Patriau. Barcelona: Candaya, 2013. 487-506.
- NAVASCUÉS, JAVIER DE. “De novela histórica y *wargames*”. *Cuadernos Hispanoamericanos* 574 (1998): 49-60.
- PALETTA, ANTHONY. “Wargames: On Roberto Bolaño’s *The Third Reich*”. *The Millions* 10 feb. 2012.
- PINO, MIRIAN. “Enigma de (Poe)sía: ‘El burro’ de Roberto Bolaño y ‘Gas de los matrimonios’ de Eduardo Espina”. *Literatura y Lingüística* 19 (2008): 101-13.
- “RISE AND DECLINE OF THE THIRD REICH”. *YouTube*, 13 nov. 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=_wWi8-n9Fmw&t=22s>.
- ROSENWALD, ROBERT. *Operational Art and the Wargame: Play Now or Pay Later*. Fort Leavenworth: School of Advanced Military Studies, 1990.
- RUKKILA, EMMI. “Redesigning Super Mario: Creating Realistic Versions of Some Characters and Animations Featured in Super Mario Franchise”. Tesis de grado. South-Eastern Finland University of Applied Sciences XAMK, 2018.
- SABIN, PHILIP. *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. Nueva York: Continuum International Publishing Group, 2012.
- SAER, JUAN JOSÉ. *El concepto de ficción*. Buenos Aires: Seix Barral, 2014.
- SARLO, BEATRIZ. *Escenas de la vida posmoderna*. Buenos Aires: Espasa Calpe, 1994.

- SÁNCHEZ-MESA, DOMINGO. "Los videojuegos: consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital". *Cuadernos de Literatura* 12.23 (2007): 13-26.
- SÁNCHEZ-MESA, DOMINGO, JORDI ALBERICH-PASCUAL, Y NIEVES ROSENDO. "Narrativas transmediales". *Artnodes* 18 (2016): 2-7.
- SCHMUKLER, ENRIQUE. "Los juegos de Roberto Bolaño". 28 de marzo de 2010. *Letras de Chile*, <<https://letrasdechile.cl/2010/03/28/los-juegos-de-la-guerra/>>.
- SECADAS, FRANCISCO. "Las definiciones del juego". *Revista Española de Pedagogía* 36.142 (1978): 15-83.
- SOLOTOREVSKY, MYRNA. *El espesor escritural en novelas de Roberto Bolaño*. Maryland: Hispamérica, 2012.
- VÁZQUEZ RECIO, NIEVES. "Todos los juegos fueron jugados: Bolaño ludens". *Cuadernos del CILHA* 36 (2022): 1-38.
- VOLPI, JORGE. *Leer la mente: el cerebro y el arte de la ficción*. Madrid: Alfaguara, 2011.
- WITTGENSTEIN, LUDWIG. *Tractatus logico-philosophicus suivi des Investigations philosophiques*. París: Gallimard, 1961.
- WOLFENZON, CAROLYN. "El Tercer Reich y la historia como juego de guerra". *Bolaño salvaje*. Eds. Edmundo Paz Soldán y Gustavo Faverón Patriau. Barcelona: Candaya, 2013. 204-28.
- ZAVALA, LAURO. "Elementos para el análisis de la intertextualidad". *Cuadernos de Literatura* 5.10 (1999): 27-52.
- ZIZEK, SLAVOJ. *Las metástasis del goce: seis ensayos sobre la mujer y la causalidad*. Buenos Aires: Paidós, 2003.