

El horror de ser y estar ahí: Metempsicosis, preservación de la memoria e identidad en el discurso ideológico del videojuego Soma

Dr. Romano Ponce Díaz¹³
Dr. Iván Ávila González¹⁴

En la presente ponderación¹⁵, utilizando la perspectiva transdisciplinaria y las herramientas teóricas de los Estudios Visuales, nos aproximaremos a los conceptos de *memoria prostética* (Gibson, 2012b), *narrativa ergódica* (Aarseth, 1997), *esfuerzo no trivial* (Aarseth 1997, Juul 2011), y *metempsicosis* (Ponce-Díaz, 2022a), dentro del contexto de los videojuegos; entendiendo los videojuegos como una serie de textos hipermedia narrativos producto de la cultura visual contemporánea. Utilizaremos como hilo conductor el videojuego intitulado “Soma para ex-

13 Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, romano.ponce@umich.mx

14 Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, ivan.avila@umich.mx

15 La presente disertación es producto de una investigación en curso, en el marco de las actividades de la estancia de investigación posdoctoral intitulada “Videojuegos e ideologías: Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas”, bajo la dirección del doctor Juan Carlos González Vidal.

plorar el concepto de *memoria prostética*,” propuesto por William Gibson en sus ensayos compilados en la publicación *Distrust that Particular Flavor* (Gibson, 2012a). Recurriremos a los modelos de análisis narrativo del doctor Lauro Zavala (2006a), y a las premisas de descubrimiento ideológico de Heriberto Yépez (2020) y Slavoj Žizek.

Consideraciones previas

Con la finalidad de realizar una exposición que no resulte innecesariamente árida para aquellas personas que no tienen interés en los videojuegos, comenzaremos explorando conceptos y propuestas teóricas que desde la perspectiva de los Estudios Visuales atañen a diversas manifestaciones artísticas y culturales mucho más potentes, y quizá más relevantes que los videojuegos. Somos conscientes de que desde una primera impresión los temas que presentaremos en las siguientes líneas podrán parecer sumamente aislados y descontextualizados, además de que podrán percibirse como aproximaciones básicas para personas expertas en los mismos, pero consideramos importante señalar que nuestra ponderación tiene el doble propósito de ser una lectura accesible para las personas que realizan sus primeros acercamientos al estudio de los videojuegos, y que pueda ser un mínimo aporte teórico para aquellas personas a las que no les interesan estos medios narrativos. De tal forma, recurrimos a las perspectivas transdisciplinares de los Estudios Visuales --también conocidos como Estudios Culturales-- ya que han sido un campo transdisciplinar que ha buscado mantener la postura pragmática y crítica de las teorías semióticas de autores tales como Charles Morris, quien postulaba:

[...] [La semiótica al] Investigar la naturaleza de los signos nos pone en las manos de un instrumento que aguza nuestra comprensión del conjunto de problemas intelectuales, culturales, personales y sociales de hoy, y nos permite participar efectivamente en ellos (Morris, 2003: 9)

Por lo tanto, los Estudios Visuales han buscado abordar los objetos producto de la cultura visual contemporánea --entre ellos, los objetos artísticos-- por medio del uso de herramientas de análisis semiótico que nos han proporcionado diversos autores como Charles S. Peirce y Charles Morris

(Everaet-Desmendt, 2006). Los Estudios Visuales han colocado su mirada en aquellos objetos contemporáneos que aún no han sido abarcados por las disciplinas que conforman la historia del arte, es decir, los Estudios Visuales se interesan en aquellos objetos culturales que podrían no cruzar los filtros de la legitimación artística o del mercado del arte. Es por ello que dentro de los objetos de estudio de los Estudios Visuales encontraremos fenómenos tales como el *graffitti*, las imágenes masificadas en redes sociales, la apropiación y el remixeo de la imagen, las manifestaciones culturales de las comunidades precarizadas y, en este caso particular, los videojuegos.

Durante los siguientes párrafos, abordaremos los videojuegos como una forma de “texto”, entendiendo los “textos” como la encadenación causal y secuencial de signos (González-Vidal y Ávila-González 2019, 2021). Tales signos pueden comprender los lingüísticos, los acústicos, los visuales, los quinestésicos o los de naturaleza híbrida, es decir, una combinatoria de signos que pueden ser captados por diversos sentidos humanos. Tal encadenamiento combinatorio de signos lingüísticos, acústicos, visuales, quinestésicos y sus hibridaciones, también son conocidos como hipermediales e hipertextos (Alayón-Gómez 2009a, 2009b). Considerando lo anterior, podemos señalar que los videojuegos son objetos narrativos hipertextuales e hipermediales que se componen del encadenamiento causal y secuencial de signos acústicos, visuales, lingüísticos, los cuales requieren del esfuerzo (Juul 2011) *no-trivial* de sus participantes.

Videojuegos, objetos culturales y experiencias estéticas

Si consideramos el año 2023 como el presente inmediato, los videojuegos han sido un medio audiovisual narrativo con cerca de sesenta y cuatro años de antigüedad como artefacto tecnológico¹⁶, y aproximadamente cincuenta y un años como producto comercial¹⁷ (Carr & Comtois, 2004; Hansen, 2016; Kent, 2001). Los videojuegos durante esas décadas han permeado en diversos espacios de la cultura visual contemporánea, inicialmente como experimento tecnológico; notoriamente en los mercados de explotación comercial capita-

16 Si consideramos a *Tennis for Two* de William Higinbotham del laboratorio en Brookhaven National Library.

17 Utilizando como referente a Nolan Bushnell y sus contemporáneos.

lista (Schreier, 2017: 2021); pasando por los circuitos de legitimación artística (Antonelli, 2012, 2013), mientras que paralelamente se han consolidado como objetos de diseño (Crawford, 2011; Rodgers, 2010; Rouse, 2001) y, por lo tanto, se han vuelto objeto de análisis e investigación. Diversos campos de conocimiento han buscado aproximarse a los mismos, ya sea para vislumbrar su impacto positivo o negativo en las audiencias (McGonigal, 2011), para cuantificar su preeminencia económica (Pierre-Louis y Molina, 2023; Tripp *et al.*, 2023), su contenido ideológico o su relevancia artística (Cross, 2018). Espacios universitarios –por mencionar unos pocos– como la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (Ponce-Díaz y Alcaraz-Ramírez, 2022), la Universidad Autónoma del Estado de México (Alatríste, 2012), la Universidad Autónoma Metropolitana (López-Pérez, 2013), la Universidad Iberoamericana (Jiménez-Orozco, 2015) han prestado atención académica a fenómenos directos y periféricos a los videojuegos; lo que ha permitido que los diversos espacios de divulgación cultural, coloquios y seminarios poco a poco ofrezcan disertaciones, miradas, exploraciones y análisis sobre videojuegos, ya sea en lo particular o en lo general.¹⁸

A lo largo de las presentes líneas, abordamos los videojuegos como objetos artísticos producto de la cultura visual contemporánea. Ahora bien, la categoría de objeto artístico conlleva una serie de implicaciones políticas, estéticas e incluso comerciales que merecerían ser discutidas en lo particular en otro espacio. En la presente ponderación no asumimos al arte como una categoría trascendental de los objetos, sino como una categoría cultural contextual. Designamos a los videojuegos como objetos artísticos, ya que han sido legitimados por algunos circuitos (Alatríste, 2012; Antonelli, 2012, 2013), además de que hay videojuegos que se han producido con intenciones explícitamente artísticas (Ponce-Díaz, 2021; Schleiner, 2005). Somos conscientes de que desde las vanguardias artísticas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX se han planteado controversias, debates y reflexiones en torno a la aún vigente pregunta: ¿El trasladar un objeto a un contexto artístico lo convierte automáticamente en un objeto artístico? ¿Las intenciones explícitas e implícitas de sus autores los convierten en un objeto artístico? (Prieto-Terrones, 2016, 2020).

18 La Escuela Nacional de Artes Cinematográficas de la Universidad Nacional Autónoma de México el 22 y 23 de marzo del 2023 realiza el Primer Coloquio ENAC de Cine y Videojuegos. Por mencionar uno de ellos.

Con la intención de no dar una respuesta tajante a esas preguntas tentativas, y argumentar nuestra designación de los videojuegos como objeto artístico, podemos recurrir al concepto de *imagen artística*, propuesto por Andrey Tarkovski (2016), en sus estudios cinematográficos *Esculpir el Tiempo*. Tarkovski parte de la distinción entre literatura artística [judózhestvennaia literatura] y cualquier otro tipo de escritura [científica, académica, filosófica, periodística]. Tal distinción se trasladó al campo de las imágenes, denominando *imágenes artísticas* [judózhestvennaia *film* o *kartina*] a aquellas imágenes o filmes cuyos fines no son informativos (Bustos-García, 2016). El concepto de imagen artística propuesto por Tarkovski nos remite inmediatamente a las funciones del lenguaje propuestas por Roman Jakobson (1963). Dentro de las planteadas por Jakobson, se encuentra la *función poética*, la cual podemos sintetizar como las características formales de los signos –lingüísticos en la propuesta de Jakobson y audiovisuales con Tarkovski– que se enfocan en provocar un efecto o experiencia estética. Por lo tanto, podemos conciliar de manera provisional que las *imágenes artísticas* de Tarkovski son aquellos conjuntos de signos audiovisuales enfocados en gran medida a la forma o función poética de su encadenación textual.

Dentro de diversas perspectivas teóricas, a la semiosis se le puede entender como la forma en que se establecen vínculos entre conceptos recurriendo a imágenes mentales (Everaet-Desmendt, 2006). Si recurrimos a la propuesta de semiosis de Charles Morris, quien la define como “[...] conexiones entre los signos y los momentos de la conducta de hombres y animales en que se hacen presentes” (Morris, 2003: 9), podemos sintetizar la experiencia estética como una forma de semiosis en la que se encadenan una serie de signos y estímulos que derivan en una imagen mental vinculada a la emoción o a lo afectivo: una imagen mental poética, si nos apropiamos de los conceptos de Charles Morris, Jakobson y Tarkovski.

De tal forma, a la cinematografía, la música, la literatura, los videojuegos y al extenso universo de disciplinas artísticas les podemos considerar como textos –en su condición de signos encadenados– que detonan procesos de semiosis (Saniz-Balderrama, 2008); procesos en los que, de acuerdo con la biblioteca intertextual y vivencial de las personas que experimentan los signos, éstos repercutirán en respuestas afectivas, imágenes mentales y experiencias estéticas. Nos atrevemos a señalar de forma provisional que la experiencia estética –en su vínculo como la semiosis– no está exclusivamente ligada a lo bello;

disciplinas artísticas como la música pueden detonar experiencias estéticas a las que podríamos denominar eufóricas y placenteras. De igual forma, otras artes como la literatura y la cinematografía pueden detonar experiencias estéticas a las que no podríamos denominar como placenteras o ligadas a lo que convencionalmente se le llama *bello*. Por ejemplo, los filmes del cineasta David Lynch no suelen tener vinculaciones con lo que convencionalmente se denominaría bello, pero sí pueden detonar en las audiencias una serie de respuestas afectivas, repulsiones, incógnitas y rechazos que en su conjunto conforman la experiencia estética. Tal abordaje de las respuestas afectivas alejadas de lo bello es experimentado por diversas artes; en la música podemos encontrar signos lingüísticos que enuncian episodios sombríos y desconcertantes, los cuales pueden provocar respuestas afectivas tales como la tristeza en determinadas audiencias. Podemos apuntar de forma provisional que la experiencia estética es contextual, es decir, las respuestas afectivas –y por lo tanto, las experiencias estéticas–, como todo proceso de semiosis, se encuentran totalmente ligadas al contexto cultural, vivencial e intelectual de la persona que se encuentra frente a esta cadena de signos.

La semiosis, y por lo tanto, la experiencia estética, recae de forma consciente y no-consciente en la memoria, es decir, las imágenes pueden funcionar doblemente como preservadores de la memoria y detonantes de la misma. Cuando una persona observa una fotografía, por medio del proceso automático de la semiosis, su memoria desencadenará una respuesta afectiva. Tal respuesta afectiva está vinculada a otra serie de signos que, a su vez, se vinculan con la memoria (Patrón-Carrillo y Akhmadeeva, 2019). Muchas veces, la respuesta afectiva que nos provocan las melodías, los poemas y los filmes está más ligada a nuestra memoria que al texto del objeto artístico. Puede haber una persona que al escuchar la melodía *Perfume de gardenias* rompa en llanto, ya que era una pieza que solía bailar con su progenitor ya fallecido; para esta persona hay una experiencia estética ligada a su memoria, que poco o nada puede vincularse con los signos lingüísticos de la melodía. ¿Construimos objetos artísticos con la finalidad de mantener vínculos con las respuestas afectivas de la memoria?

La memoria prostética

John Berger apuntaba que la pintura al óleo occidental conlleva la carga ideológica de mostrar la opulencia y los artículos de propiedad de las personas que comisionaban la obra artística (Berger, 1977). Nos atrevemos a añadir que esas pinturas eran comisionadas para que también adquirieran la función de preservadores de la memoria; las pinturas al óleo son artefactos testimoniales de imágenes idealizadas, y como señalaba Berger (1977), las imágenes son manifestaciones de la ideología. De tal forma, las imágenes artísticas, publicitarias, propagandísticas y cotidianas, en su condición de texto, nos pueden ayudar a vislumbrar los andamiajes ideológicos de la cultura que les dieron lugar. Las imágenes nos pueden servir de prismas para poder aproximarnos a la mirada que las produjo. Cada obra artística y cotidiana es producida desde una mirada determinada, desde una posición del mundo, una posición cultural e ideológica determinada (Wolmart, 2017; Yepez, 2020). La artista e investigadora María Graciela Patrón Carrillo señala que los libros-arte son artefactos contenedores de la memoria (Patrón-Carrillo y Akhmadeeva, 2019), nosotros nos atrevemos a señalar que las imágenes adquieren la condición de contenedoras y detonantes de la memoria si les abordamos como artefactos de lo que William Gibson denominó *memoria prostética* (Gibson, 2012b).

William Gibson utilizó el concepto de *memoria prostética* al explorar cómo utilizamos la tecnología como artefacto que nos ayuda a combatir el olvido. Gibson enuncia la tecnología como una preservadora de las *voces de los muertos*, de las memorias humanas (Gibson, 2012a).

La designación de *voces de los muertos*, explorada por Gibson a lo largo de sus obras artísticas (Gibson, 1984; Gibson y Ashbaugh, 1992), señala que gracias a la tecnología podemos escuchar y ver a personas que biológicamente están muertas; es decir, gracias a la tecnología podemos escuchar la voz de Elvis Presley, ver y escuchar a Andrei Tarkovski mientras exponía sus reflexiones sobre el cine y la vida cotidiana. En la vida cotidiana, miles de personas pueden acceder a grabaciones audiovisuales en las que pueden escuchar a sus familiares fallecidos. Antes de las grabaciones audiovisuales, la fotografía había funcionado como memoria prostética, ayudando a preservar la memoria de los individuos, los colectivos, las culturas y sus testimonios.

En la red digital llamada Twitter, un usuario coloca una imagen de baja resolución, en la que aparece un anciano trabajando en el jardín de una peque-

ña casa. No se puede observar el rostro del anciano, y sería difícil puntualizar de qué persona se trata; bajo la fotografía está el texto: “Mi padre murió hace tres años, pero en *google maps* sigue haciendo jardinería, lo que más amaba” (Ponce-Díaz, 2022b). Las fotografías, los vídeos, las grabaciones de audio, ya sean análogas o digitales, han facilitado el preservar vestigios del pasado de los pueblos, de las comunidades, las familias y los individuos. El escritor Gibson acuñó el término *memoria prostética* para designar el uso de la tecnología como una herramienta contra el olvido; Gibson señala que el tiempo y la memoria se mueven en direcciones opuestas, y la humanidad se ha encargado de construir artefactos con la intención de contrarrestar el flujo del olvido (Gibson, 2014). El concepto de tecnología empleado por Gibson no está acotado a las tecnologías electrónicas y digitales; la tecnología abarca el universo de herramientas que la humanidad ha manufacturado para sobrevivir, moldear su entorno y dar sentido a su existencia. La generación de imagen, ya sea comunicativa o artística, ha sido producto de la tecnología y, por lo tanto, una forma de *memoria prostética*.

La narración, la literatura, la cinematografía y eventualmente los videojuegos han fungido como formas de memoria prostética, ya que de forma consciente o no-consciente han preservado signos en los que podemos vislumbrar cortes verticales de momentos específicos del tiempo y el lugar de las culturas que les han dado lugar. Es decir, toda obra artística es producto de la cultura que le ha dado lugar. Ninguna producción artística es ajena al contexto, la sociedad, el tiempo y las realidades que le rodeaban en el momento de ser materializada (Berger, 1977). De tal forma, los videojuegos en su condición de memoria prostética, nos pueden ayudar a vislumbrar los andamiajes ideológicos de la cultura que le ha dado lugar. Ahora bien, cada sistema narrativo cuenta con especificidades mediáticas que le diferencian de otros (Ponce-Díaz y Ávila-González, 2022). Por ejemplo, la literatura funciona con elementos constitutivos diversos a la danza, la cinematografía tiene procesos de generación de sentido diferentes a los de la tradición oral, y los videojuegos proporcionan el relato con sistemas diversos a los anteriores (Ponce-Díaz y Chamorro 2018, 2019).

Literatura o narrativa ergódica y metempsicosis

Por lo tanto, nos sumamos a las posturas que señalan que los videojuegos se pueden considerar como una forma de narrativa ergódica. Espen J. Aarseth, en su texto *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Aarseth, 1997) acuñó el término literatura ergódica, estableciendo una categoría que engloba aquellos textos en los cuales para que se construya o configure un relato se requiere del esfuerzo no-trivial de sus lectores (Juul, 2011), y en consecuencia, se dé un avance o progreso narrativo. Aarseth formuló el concepto ergódico de los vocablos griegos *ergos* [trabajo] y *hodos* [camino o viaje], de tal forma, podríamos interpretarlo como “La labor de recorrer el camino / la labor de realizar un viaje”.

Tabla 1. Breve esquema del término “ergódico”

Narrativa ergódica	
<i>Ergos</i> [trabajo]	<i>Hodos</i> [Camino o viaje]
La Labor de recorrer el camino / La labor de realizar un viaje	

Bajo el mismo contexto de las estructuras lúdicas y constructos narrativos, Jesper Juul postula que el esfuerzo en un juego es cuando el participante ejerce una labor con el propósito de influir en el resultado o resolución del relato (Juul, 2011). En ese tenor, podemos entender la participación o esfuerzo no-trivial como la actividad intelectual y/o quinestésica que realizan quienes recorren el relato para dar forma y sentido narrativo al texto (Ponce-Díaz, 2022a). Tal actividad rebasa a los que Aarseth designó como los actos triviales, los cuales suelen ser el cambiar la página de un libro, presionar el botón de inicio de un reproductor de video, colocar un dispositivo de almacenaje en un reproductor de video, seleccionar una escena en un menú digital, rebobinar una cinta magnética, por ejemplo. El esfuerzo no-trivial es la participación directa requerida para poder recorrer e influir en un relato ergódico.

En un intento de ahondar en el concepto de esfuerzo no-trivial y participación directa dentro de los videojuegos, nos apropiaremos del concepto de *metempsicosis*, término derivado del griego que significa “traslado de un alma a otro cuerpo”; también se le llama “reencarnación” o “transmigración” [del alma] (Maher, 1911), el cual abordaremos desde una perspectiva desvinculada de las connotaciones religiosas y lo adscribiremos como una metáfora para

nombrar al acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” dentro de un espacio tridimensional digital navegable (Ponce-Díaz y Alcaraz-Ramírez, 2022). Podemos hacer el planteamiento transitorio de que uno de los principios, fundamentalmente constitutivos de los videojuegos, como narrativa audiovisual, es la metempsicosis. Desde una perspectiva semiótica, podemos señalar que la metempsicosis comprende el esfuerzo no-trivial que se ejerce para asumir uno de los roles actantes de una narrativa (Saniz-Balderrama, 2008).

La metempsicosis, desde la metáfora de la transmigración, es el primer acto por realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en la narrativa un videojuego; es decir, por medio de una actividad kinestésica y actancial –el uso de un personaje digital por medio de un dispositivo de mando– se transfiere la personalidad, la moralidad, incluso la ética a un nuevo cuerpo –en este caso, digital–: el del personaje; de tal forma, asume uno de los roles actanciales dentro del relato. El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de “*ser y estar ahí*”; en otras palabras, el videojuego no se trata únicamente de un acto de control, es más cercano a un acto vivencial o performativo al asumir un rol actancial dentro del relato. Existen situaciones en que la metempsicosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y la verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol actancial de destinado, destinatario, oponente, ayudante, según la obra así lo requiera. Existen narrativas dentro de los videojuegos en que el autor plantea la personalidad, la moralidad y la ética del protagonista, pero el navegante, a partir de eso que ya está planteado, por medio del metempsicosis desarrolla nuevas acciones que determinan su rol actancial (Ponce-Díaz y Ávila González, 2023).

Dentro del videojuego Soma, la persona que se transmigra en el personaje principal –Simon–, enfrentará una serie de dilemas éticos cuyas resoluciones podrán generar diversos sentidos narrativos y, por lo tanto, ideológicos. En diversos segmentos del relato, la persona transmigrada en Simon podrá elegir si realiza o no la eutanasia a una serie de individuos que conocerá en su trayecto –un androide de carga, la copia digital de una persona humana, una versión artificial anterior del mismo Simon, la última persona orgánica de la humanidad, por mencionar a algunas–. En el relato no se implica que haya una respuesta correcta o incorrecta a tales cuestionamientos, de tal forma que

la elección de la persona transmigrada en Simon da forma a la estructura ética del relato, especialmente aquella enfocada a la eutanasia. Es decir, el relato plantea tales cuestionamientos éticos, pero no señala si hay una respuesta correcta o incorrecta al mismo.

Soma y el horror de la memoria prostética

Teniendo en cuenta las anteriores propuestas teóricas expuestas, nos enfocaremos brevemente en el videojuego de 2015, Soma. El videojuego fue escrito por Mikael Hedberg y dirigido por Thomas Grip. Desde una estructura de fórmulas narrativas, Soma es una historia de horror, asumiendo que, en el contexto contemporáneo de producción audiovisual, las fronteras que diferencian formalmente a los géneros narrativos están cada vez más diluidas (Zavala, 2006a, 2006b).

Lauro Zavala (2006b), establece que el horror es una fórmula narrativa de la tradición cinematográfica clásica en la que un individuo común se enfrenta a una situación excepcional, una complicidad con lo extraño. Nosotros nos aventuramos a añadir que tal acercamiento a lo excepcional y lo extraño tiene consecuencias trágicas y terribles en el cuerpo o la *psique* de los individuos (Acuña-Muriño, Ponce-Díaz, y Ávila-González 2023). La autora Isabel Christina Pinedo (1997) señala que el horror cuenta con cinco descriptores:

Tabla 2. Algunos descriptores del horror narrativo

Cinco descriptores del horror de Christina Pinedo (1997)
El horror perturba el orden cotidiano
Hay una transgresión y violación de las fronteras
Se perturba la validez de la racionalidad
Se resiste al cierre narrativo
Articula el probar miedo

Ambas perspectivas se pueden empatar con la estructura del monomito de Joseph Campbell, en la que los protagonistas son separados del mundo de lo ordinario y arrojados a un trayecto que les transformará de manera irremediable (Joseph Campbell, 2013).

Breve descripción del relato ergódico de Soma

El relato de Soma comienza en el año 2015, ahí nos transmigramos en Simon Jarret, un sobreviviente de un accidente automovilístico, quien sufrió un daño cerebral degenerativo. Se nos plantea que Simon ha aceptado someterse a un escáner experimental de cerebro. Durante el escaneo nuestro protagonista aparentemente pierde el conocimiento y recupera la consciencia en una instalación geotérmica submarina aparentemente abandonada. El relato nos lleva a explorar diversos espacios digitales, resolver acertijos y enfrentar dificultades narrativas y operativas. Eventualmente, Simon establece comunicación por radio con una investigadora llamada Catherine Chun, quien revela que se encuentran en el año 2104, un año después de que el paso de un cometa devastara la superficie de la tierra. La instalación geotérmica submarina es el último vestigio de la humanidad.

Cuando la plataforma de comunicación Simon se inunda, se desmaya brevemente y se despierta para descubrir que está dentro de un traje de buceo. Explorando el lecho marino alrededor del Sitio Upsilon, logra encontrar un tren en funcionamiento y lo usa para viajar al Sitio Lambda. A lo largo del viaje, Simon se encuentra con robots hostiles que creen que son humanos.

Conforme la trama se desarrolla, descubriremos que Catherine no es humana, sino un escáner cerebral de una empleada de la instalación, cuya consciencia fue copiada y descargada en una unidad de almacenamiento digital. El mismo Simon en el que nos transmigramos es una copia del escaneo cerebral sucedido en 2015, y ahora descargado/transmigrao en un ciborg biomecánico. La transmigración de la copia de la consciencia de Simon fue realizada por una inteligencia artificial que intenta cumplir la abstracta tarea de preservar a la humanidad.

Descubriremos que el último vestigio de la humanidad es una caja negra digital que alberga un espacio digital navegable de un mundo simulado en el que se han almacenado y conservado las copias digitales de los escáneres cerebrales de todo el personal de la estación geotérmica. Debido a la enorme presión acuática y el daño causado por el cometa, la estación geotérmica está colapsando, lo cual pone en peligro la caja negra. Por lo tanto, Simon es encomendado por Catherine para lanzar la caja negra al espacio, en donde podrá seguir funcionando gracias a la energía solar y, por lo tanto, salvar al último vestigio de la humanidad.

En el desenlace del relato, momentos antes de lanzar el dispositivo al espacio, Catherine copia los escaneos cerebrales de Simon y de ella en la caja negra. En ese momento, nos daremos cuenta que la naturaleza de los escaneos no es trasladar la consciencia de las personas sino realizar una copia de éstos. Dentro de la caja negra estará una copia de la consciencia de Simon, Catherine y los empleados de la instalación, pero en la tierra se quedará el Simon en el que nos hemos transmigrado. De la misma forma en que el Simon original murió en 2016 a causa de la enfermedad degenerativa. El relato finaliza con Simon indefenso en medio de la oscuridad abisal, mientras la caja negra se desplaza en el espacio dejando atrás a la Tierra devastada.

Tabla 3. Diagrama de la metempsicosis narrativa en el videojuego Soma



Aproximaciones y conclusiones

Proponemos que dentro del relato de Soma –por medio del esfuerzo no-trivial de sus lectores– se realiza una construcción de sentido en torno a los temas de la identidad, la preservación de la memoria individual y colectiva. En el relato de Soma se plantean preguntas en torno a las diferencias entre conservación y preservación de la cultura y memoria humana; a partir de una dicotomía entre la aceptación de la muerte frente a lo que Jean Baudrillard denominó la criogenización de la cultura (Baudrillard, 1983, 2007), el videojuego Soma expone los horrores de la momificación de la cultura en el afán de conservarla. Soma expone un escenario ideológico en el que la cultura visual contemporánea se ha sustentado en dejar de producir nuevo arte y conocimiento, y en cambio repite y remixa en un bucle autorreferencial al pasado inmediato (Fisher, 2009, 2014). En Soma, el horror no son las criaturas y los peligros que enfrenta Simon en su aventura, el horror es el enfrentarnos a la acumulación de datos aparentemente ilimitada que permite la tecnología, frente a la obsolescencia programada y la incapacidad de olvido en la cultura visual contemporánea. La memoria humana, al igual que la memoria prostética, es sumamente pro-

pensa a la falibilidad. Mientras que la primera está estrechamente ligada a la muerte de los objetos, la memoria humana depende de la vida biológica de los individuos. Si bien la conservación parte de la idea de obtener y almacenar las piezas primigenias (Américo Castilla *et al.*, 2015), con la aspiración de evitar o disminuir su degradación, una de sus mayores implicaciones es lo que Jean Baudrillard advierte como la muerte por “museomomificación”, es decir, la criogenización de la cultura (Baudrillard, 2007).

Mark Fisher postulaba que, de alguna forma, seguimos atrapados en el siglo xx. Señalaba que en el siglo xxi experimentamos un extraño sentido de repetición, un bucle en el que estamos regurgitando el siglo xx en pantallas de alta definición y con internet de alta velocidad (Fisher, 2009). Las palabras de Fisher nos remiten a Jean Baudrillard, quien postulaba que la esencia de nuestra cultura como simulación es la pérdida de sentido, producto de la reproducción ilimitada en la que nos es imposible hacer distinción entre las copias y los originales (Baudrillard, 1983). La reproducción ilimitada de imágenes no únicamente conllevó a la pérdida del aura ritual, nos ha encerrado en un ciclo del intertexto y la nostalgia, en el que pareciera imposible que generemos nuevas imágenes, estamos regurgitando el siglo xx. La cultura visual contemporánea se acerca a volverse una cultura del *callback*, *remake* y el *remastered*. Filmes –y libros– como *Ready Player One*, *Space Jam: A New Legacy*, *Chip ‘n Dale: Rescue Rangers* e incluso series como *Stranger Things* son la manifestación de nuestra incapacidad de escapar al bucle de la nostalgia y la desesperada búsqueda de referencias intertextuales. Conciliando a Mark Fisher con Baudrillard, la museomomificación es la extracción de los objetos de sus mundos vitales para ser re-ensamblados y transmutados en objetos meramente estéticos u objetos espectáculos. Es decir, las creencias de las culturas previas quedan objetivamente ironizadas, transformadas en meros artefactos. Mark Fisher señalaba que espacios como el British Museum eran similares a la sala de trofeos del Predator del filme de ciencia ficción (Fisher, 2009), en que los objetos son expuestos como un mero alarde de conquista, desprovistos de todo significativo cultural.

Nuestro impulso de preservar las voces de los muertos, de preservar y conservar el legado de las personas que han sido importantes y relevantes en nuestras vidas individuales, colectivas y sociales, plantea las paradojas expuestas por Fisher y Baudrillard. ¿Estamos siendo demasiado arrogantes al creer

que nosotros y quienes nos rodean debemos luchar por sobrevivir al devenir del olvido?

Durante el clímax del relato, las personas jugadoras transmigradas en Simon se encontrarán con la última sobreviviente de la humanidad, conectada a una serie de soportes médicos que le mantienen con vida; esta persona pedirá a Simon que le permita morir junto con toda la humanidad. A lo largo del relato podemos encontrar la recurrencia temática alrededor de la eutanasia, y bajo el contexto de nuestra lectura, podemos aventurarnos a señalar que el relato plantea los cuestionamientos: ¿Debemos mantener nuestra cultura museomomificada pero conservada? ¿Debemos aceptar que la caducidad de nuestras experiencias y permitir que se diluyan?

En Soma, el horror se presenta en la disyuntiva del dilema ético: realizar la eutanasia a nuestra cultura o mantenerla conservada en una criogenia en la que –en palabras de una de las personas que evaluó la presente ponderación– “la cultura ya no es la expresión de valores vividos, sino únicamente historizados”. En el videojuego Soma se nos da la posibilidad de enfrentar esta serie de dilemas, y por medio de nuestro esfuerzo no-trivial se nos da pie a tomar nuestras propias decisiones éticas. Si bien el videojuego en su relato no emite un juicio explícito a las decisiones, sí nos plantea los horrores y las fatalidades de sus implicaciones. El aceptar la disolución del vestigio de la cultura o mantener la cultura en estado de existencia artificial e imposibilitada de crecimiento. La disolución y la museomomificación implican la interrupción de la experiencia estética, siendo la primera, la extinción; y la segunda, la interrupción de la putrefacción. Simon horrorizado en medio de la oscuridad esperando la muerte, y un arca digital flotando en el espacio con un mundo artificial que nunca podrá ser experimentado.

Ahora bien, la creencia de que el arca digital podrá existir y funcionar indefinidamente presenta una serie de inconvenientes termodinámicos, es decir, todo componente electrónico expuesto a una corriente eléctrica sufre deterioro gradual o dramático; el arca digital de Soma sólo está aplazando la disolución del vestigio de la humanidad, tarde o temprano, la cultura y sus componentes se unirán a la oscuridad. La entropía, desde una perspectiva científica y metafórica, son inevitables.

En el videojuego Soma se nos muestra que la humanidad en su esfuerzo de preservar su pasado dejó de velar por la supervivencia de su presente. La humanidad en su afán de mantener las imágenes de un mundo perdido no de-

sarrolló las herramientas para asegurar un futuro, pero no podemos culparles por intentar preservar el último testimonio de lo que fue la vida humana en el planeta tierra. Dentro del relato se nos plantea que es inevitable que los sistemas de energía de la instalación colapsen con el paso de los años; lo mismo podemos decir de nuestra vida natural. Es inevitable el hecho de que cesaremos de existir, como individuos, colectivos y sociedades. Si tenemos algo de suerte, el testimonio de nuestras vivencias estará contenido en nuestros productos artísticos, narrativas e imágenes manufacturadas. Nuestros objetos artísticos, cotidianos, intrascendentes, inmaduros e insignificantes serán las voces de los muertos a las que podrán acceder las futuras generaciones. ¿El contenido de las voces de los muertos que dejemos será digno de continuarse preservando? Afortunadamente, a nosotros no nos debería corresponder determinar eso, ya que finalmente, somos como Simón, arrojando arcas de imágenes, voces y testimonios a la profundidad del universo, con la esperanza de que la oscuridad tarde en alcanzarles.

Referencias

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. 1st ed. Baltimore, Maryland, US.: The Johns Hopkins University Press.
- Acuña Muriño, Karina Monserrat, Romano Ponce-Díaz, y Iván Ávila-González (2023). “Un viajero en tierras salvajes: La resignificación de la raza y la otredad en el filme ‘Get out de Jordan Peele’” *Sincronía. Revista Electrónica Semestral de Filosofía, Letras y Humanidades XXVII(83)*. doi: 10.32870/sincronia.axxvii.n83.19a23.
- Alatríste, Janitzio (2012). *Retro alimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático*. Toluca, Estado de México: FEDA.
- Alayón Gómez, Jerónimo (2009^a). “Perspectivas y problemas de la narrativa hipertextual”. *Literatura Electrónica Hispánica*.
- Alayón Gómez, Jerónimo (2009^b). “Retórica y Discurso Hipertextual: Del trovador oral al trovador hipermedial. Notas para un estudio”. *Literatura Electrónica Hispánica*.
- Américo Castilla, Tom Learner, Alberto Tagle, Fernando Boro, Glenn Wharton, Lino García Morales, Carol Stringari, Pino Monkes, Humberto Farias, Arianne Vanrell Velloso, Gabriela Baldomá, Julie Gilman, y Lino

- García Morales (2015). *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. editado por Carolina Sborovsky y Violeta Bronstein. Buenos Aires, Argentina.
- Antonelli, Paola (2012). "Video Games: 14 in the Collection, for Starters" en *The Museum of Modern Art*. New York, United States of America: MoMA.
- Antonelli, Paola (2013). "Moma's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on The Vitality and Diversity Of Design" editado por MoMA. *Applied Design to Feature Fourteen Recently Acquired Video Games on View for the First Time*.
- Baudrillard, Jean (1983). *Simulations*. United Kingdom.: Semiotext(e) / Foreign Agent.
- Baudrillard, Jean (2007). *El sistema de los objetos*. Ciudad de México, México: Siglo XXI Editores.
- Berger, John (1977). *Ways of Seeing*. United Kingdom: Penguin Group.
- Bustos García, Miguel (2016). "[Notas sobre:]". en *Esculpir el Tiempo*. México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.
- Carr, David y David Comtois (2004). *Video Game Invasion: The History of a Global Obsession*. Beantown Productions.
- Crawford, Chris (2011). *The Art of Computer Game Design*. 2011a, con anotaciones actualizadas del autor. Ed. United States of America: McGraw-Hill, U.S.
- Cross, Tim (2018). "Video games are an underrated art form. The V&A's new exhibition shows why game design should be taken seriously". *The Economist*.
- Everaet Desmendt, Nicole (2006). "Peirce's Semiotics". In *Signo*. Louis Hébert.
- Fisher, Mark (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Londres: O Books.
- Fisher, Mark (2014). *Ghosts of my Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*. United Kingdom: Zero Books.
- Gibson, William (1984). *Neuromancer*. Canada: Ace Books.
- Gibson, William (2012a). *Distrust That Particular Flavor*. United States of America.: G.P. Putnam's Sons.
- Gibson, William (2012b). "Since 1948", pp. 19-27. In *Distrust That Particular Flavor*. United States of America.: G.P. Putnam's Sons.
- Gibson, William (2014). "William Gibson Talks Cyberpunk, Cyberspace, and His Experiences in Hollywood", editado por J. Walsh. 2017.

- Gibson, William, y Dennis Ashbaugh (1992). *Agrippa [A Book of the Dead]*.
- González Vidal, Juan Carlos, y Iván Ávila González (2019). “El texto: una noción problemática”. *Revista Amauta* 17(34):17-26.
- González Vidal, Juan Carlos, e Iván Ávila González (2021). *Reflexiones sobre Semiótica. De la teoría a la práctica*. Matanzas: Universidad de Matanzas de Cuba.
- Hansen, Dustin (2016). *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. United States of America: Feiwel Friends.
- Jakobson, Roman (1963). *Essais de linguistique générale*. París, Francia: Minuit.
- Jiménez Orozco, Guiomar (2015). “El videojuego, cibertexto con materialidad digital” editado por J. Rafael Mauleón. *Entretejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital* 1(1).
- Joseph Campbell (2013). *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. XIV. México: Fondo de Cultura Económica.
- Juul, Jesper (2011). *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- López Pérez, Blanca Estela (2013). “Dimensiones narrativas e imaginarios paralas imágenes de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Games)”. Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- Maher, M. (1911). “Catholic Encyclopedia”. *New Advent*.
- McGonigal, Jane (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. United States of America: Penguin Books.
- Morris, Charles W. (2003). *Signo, lenguaje y conducta*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Patrón Carrillo, Graciela y Ioulia Akhmadeeva (2019). “Ulises Carrión: de la literatura al libro-arte. Un acercamiento a su legado artístico”. En *Abordaje Inter, multi y transdisciplinares en torno al arte y la cultura*, editado por R. Capistrán. Aguascalientes: Universidad de Aguascalientes.
- Pierre Louis, Stanley, y Ana Molina (2023). *Essential Facts About the Video Game Industry 2022*. United States of America: Entertainment Software Associaton.

- Piñedo, Isabel Christina (1997). *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*. New York: Suny Press.
- Ponce Díaz, Romano (2021). “El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados”, pp. 237-48. En *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*, editado por N. Amoroso-Boelcke, A. Olvera-Rabadán, y O. Fragoso-Susunaga. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- Ponce Díaz, Romano (2022^a). “El esfuerzo no-trivial del gameplay: La participación directa del lector como una forma de especificidad mediática generadora de sentido narrativo dentro de los videojuegos”, pp. 123-70. En *Construcción de sentido en la cultura visual contemporánea. Reflexiones transdisciplinarias en torno a la imagen, el arte y la cultura, Semiosis y medios*. Morelia, Michoacán México: Itaca.
- Ponce Díaz, Romano (2022^b). “Hacia la preservación de los relatos de las comunidades digitales de los MMORPG mediante etnografías digitales: una mirada desde los estudios visuales al caso Futur0 Server [2005-2012] de Ragnarok Online”. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM* 1(1).
- Ponce Díaz, Romano, y Alcaraz Ramírez (2022). “Narrativas ergódicas, especificidad mediática y videojuegos. La participación directa en la construcción de sentido”, pp. 113-42, en 978-607-8856-12-1. Vol. 1, *Semiosis y medios*. Morelia, Michoacán México: Itaca.
- Ponce Díaz, Romano e Iván Ávila González (2023). *Ser y estar en un espacio digital navegable: Una aproximación desde los Estudios Visuales al esfuerzo no-trivial al campo de existencia de las imágenes, y la metempsicosis dentro de los videojuegos*. Matanzas, Cuba: Universidad de Matanzas.
- Ponce Díaz, Romano, e Iván Ávila-González (2022). “Navegación ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediáticas de los videojuegos.” *La Colmena, Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México* (113).
- Ponce Díaz, Romano, y Jorge Arturo Chamorro (2018). “Trascendiendo la intención autoral: la apropiación, el bootleg y la emulación como acciones de preservación clandestina y gemelidad de piezas artísticas primigenias”, p. 193, en *Abordajes inter, multi y transdisciplinarios en torno al arte y la cultura*.

- Ponce Díaz, Romano, y Jorge Arturo Chamorro (2019). “Emulación v. Desaparición: Agrippa [a bookof the dead] + preservación del relato.” En *Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias en Torno al Arte y la Cultura.*, editado por Universidad de Aguascalientes. Aguascalientes México.: Universidad de Aguascalientes.
- Prieto Terrones, Jorge (2016). *Tres sardinas en un plato e ideas nómadas. Arte contemporáneo y Octavio Paz.* Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Prieto Terrones, Jorge (2020). *Juan disparó a un buitre que caminaba con pintura azul. Un relato sobre arte en Aguascalientes.* Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Rodgers, Scott (2010). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design.* United States of America: John Wiley and Sons.
- Rouse, Richard (2001). *Game Design: Theory & Practice.* Plano, Texas: Word Ware.
- Saniz Balderrama, Ligia (2008). “El esquema actancial explicado”. *Punto Cero* 16(13): 97.
- Schleiner, Anne-Marie (2005). *PS2 Diaries.*
- Schreier, Jason (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made.* United States of America: Harper Paperbacks.
- Schreier, Jason (2021). *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry.* United States of America: Grand Central Publishing.
- Tarkovski, Andrey (2016). *Esculpir el Tiempo.* México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.
- Tripp, Simon, Martin Grueber, Joseph Simkins, y Dylan Yetter (2023). *Video Games in the 21st Century: The 2020 Economic Impact Report. Reporte Económico.* United Kingdom: TEconomy Partners, LCC.
- Wolmart, Gregory (2017). “On Anamorphic Adaptations and the Children of Men”. *International Journal of Zizek Studies* 11(2).
- Yeppez, Heriberto (2020). “Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología”.
- Zavala, Lauro (2006^a). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura.* 3rd ed., editado por Félix Suarez. Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Zavala, Lauro (2006^b). *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía intertextual.* Ciudad de México: Editorial Trillas.