



El cuerpo-territorio, enfermedad y necropolítica: aproximaciones intermediales entre la literatura y el videojuego

Daniela Castro Bravo

Profesora Guía
Alejandra Bottinelli

2023

Resumen: En el siguiente trabajo se abordarán de manera comparativa la función de la enfermedad en un cuerpo-territorio en el texto literario *Impuesto a la carne* de Diamela Eltit y el videojuego *Pathologic 2* del estudio Ice-Pick Lodge, y el vínculo que posee con la necropolítica enmarcada en ambas obras. El objetivo de este trabajo es aproximar dos prácticas culturales distintas mediante temas contemplados en estas obras, considerando los cruces intermediales y la especificidad de los medios. Para realizar el análisis se utilizará bibliografía teórica acerca del Cuerpo sin Órganos (CsO), heterotopías, necropolítica, inmunidad y comunidad, entre otras; con el fin de establecer una lectura interpretativa del espacio particular presente en ambas obras, teniendo en cuenta los discursos sobre la enfermedad y el cuerpo.

Palabras claves: Cuerpo, Enfermedad, Inmunidad, Comunidad, Necropolítica, Afectos, Intermedialidad, Heterotopía.

¿A quiénes más sino?

A mi madre y a mi padre, especialmente a mi hermano mellizo.

A Cris, Alicia, Belén, Harold, Daniela M. y Manuel, quienes siempre me han dado el empujón que necesitaba.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, en particular a mi madre, quien me ha apoyado a lo largo de todo el proceso de elaboración de este trabajo, por escucharme y aconsejarme. A mi padre por su paciencia y comprensión. Y a mi hermano, que fue mi primer segundo al mando y quien siempre esperaba por mí para jugar en la Playstation.

También a mis amigos de la carrera: Alicia, Cris, Harold y Belén, que nunca se pusieron de acuerdo para jugar *Overcooked 2*, pero sí para reunirnos a comer completos. A mis amigos de internet: Daniela M. y Manuel, con quienes me he reído mucho.

Agradezco a mi profesora guía Alejandra Bottinelli, que me alentó a trabajar con estas obras cuando ni siquiera me había imaginado escribiendo sobre ellas.

A mis gatos Lulu, Molly y Billy, por supuesto.

Índice

Agradecimientos-----	3
1. Introducción-----	5
2. Marco teórico-----	9
Capítulo 1: Diseccionar el territorio: heterotopías dentro y fuera de los organismos-----	19
Capítulo 2: El cuerpo enfermo capaz de vincular y segregar a los sujetos-----	33
Capítulo 3: Unión y métodos de segregación en las comunidades y sus actores.-----	44
3. Conclusión-----	58
Bibliografía-----	60

1. Introducción

A medida que pasa el tiempo la tecnología se ha abierto paso en lo cotidiano de manera imperante, por esta razón, resulta indispensable adquirir dispositivos que agilicen el trabajo y la vida misma. Estas herramientas, sin embargo, han resultado ser más comunes para el tiempo de ocio de las personas, por lo tanto, se han desarrollado ya no solo programas limitados al área de trabajo de los usuarios, sino que también han permitido a los programadores ser creativos. La consecuencia de esto son los videojuegos, que poco a poco se han convertido en un medio en el que programadores experimentan cada vez más, encontrando formas y códigos que el dispositivo traducirá en imágenes, espacios y texto. Los videojuegos han comenzado a ser un medio de expresión desde mucho antes que se les considerase como tal, su aspecto lúdico es lo que los hace tan particular, así como la potencia de simular espacios en los que es posible interactuar con una serie de reglas; se convierten en cajas en las que dentro se han almacenado limitaciones que ponen al jugador en relación con los aspectos lúdicos, estéticos y hasta narrativos del medio.

Se ha considerado en el presente trabajo el análisis comparativo de un videojuego y una obra literaria, puesto que ambos utilizan como ejes el cuerpo, la enfermedad y el conflicto, desde un punto intermedial, para comprender de qué forma estos temas son puestos en obra en medios distintos.

El trabajo consiste en tres capítulos, en los que se abordará una noción principal y otras de apoyo que permitirán el análisis, primero del texto *Impuesto a la carne* de Diamela Eltit, segundo del videojuego *Pathologic 2* del estudio de desarrollo Ice-pick Lodge, y, por último, un cierre comparativo en relación con lo trabajado en cada capítulo.

En el campo académico literario, las obras de Diamela Eltit han sido estudiadas por la representación del cuerpo (principalmente el femenino) a nivel marginal, así como los discursos a los que está sujeto. *Impuesto a la carne* (2010) es una obra publicada durante el año del bicentenario de Chile como país independiente. Por esta razón, en el análisis del texto se considera como punto de partida el territorio y la patria chilena, sobre todo por su

contenido, debido a que la memoria resulta ser un tema crucial, tanto para el país como para el mundo literario chileno postdictadura. Laura Scarabelli ha abordado *Impuesto a la carne* desde los conceptos *inmunnitas* y *communitas* de Espósito, en su estudio también menciona una lectura a partir del concepto del Cuerpo sin Órganos propuesto por Deleuze y Guattari, donde argumenta que la obra de Eltit reflexiona sobre la praxis testimonial y establece una oposición entre la comunidad e inmunidad, al ser el primer concepto un “salir de la finitud”, de un ser-con (986); mientras que la inmunidad es individualizadora y rechaza la pérdida de la identidad única por la colectiva. De igual manera, hay estudios de esta obra relacionadas con la memoria y el testimonio, en los que se destaca la lectura acerca de una alegoría con Chile y las repercusiones que tuvo el período dictatorial en el país (Pastén 111), aun después de volver a la democracia, y con una puesta en obra en la que el ambiente y espacio médico es importante para el relato de un país enfermo.

El cuerpo-territorio presente en el texto corresponde a dos personajes en un cuerpo, quienes sufren de la explotación de sus recursos orgánicos. Se sugiere que este cuerpo compartido podría tratarse de un lugar heterotópico que se opone al lugar que lo contiene: el hospital. Dentro del hospital es posible encontrar un carácter necropolítico en las constantes operaciones médicas que dejan heridas en el cuerpo, y que son la razón del estado enfermo. La enfermedad, por su parte, parece que no solo permite el desarrollo de la inmunidad, sino que también la constitución de la comunidad, al tratarse de un cuerpo colectivo, pero a la vez segregado. Los sucesos de la historia parecen convertirse en una memoria que pretende denunciar, ser compartida o contagiada, teniendo como destinatario un receptor: el lector.

Pathologic 2 (2019), desarrollado por el estudio de videojuegos ruso Ice-pick Lodge, se trata de una reimaginación de la historia y mejora de las mecánicas de su precuela: *Pathologic* (2005). Es un videojuego del género *Survival*, por lo tanto, sus sistemas están hechos para que el jugador deba considerar las necesidades del personaje y el entorno para mantenerlo con vida. No es un videojuego popular, razón de esto podría deberse a su diseño, que está orientado a poner bajo estrés y presión al jugador, subvirtiendo la jugabilidad y las expectativas del medio, esto es, las recompensas, y satisfacción funcional y cognitiva de

solucionar problemas. Esta característica en particular ha conseguido que las reseñas¹ en sitios webs de periodismo dedicado a videojuegos, por lo general, lo elogien por la inmersión y construcción de su mundo virtual, así como la historia que es posible desentrañar de él, pero el aspecto que usualmente es criticado como punto negativo es el diseño deliberado que tiene para hacer que el jugador falle constantemente en sobrevivir.

En el artículo *Pathologic 2 Review – The Big Sick* escrito por David Wildgoose de la página Gamespot se ha calificado *Pathologic 2* de mediocre, y se señala que, a pesar de lo interesante de su propuesta en historia y construcción de mundo, los métodos de supervivencia resultaban metódicos y mundanos, y que esto entorpece la experiencia de interactuar con su historia y personajes. Esto, sin embargo, es debatido entre los críticos de prensa y los jugadores, puesto que la recepción del público está a favor de este aspecto, y señalan que va acorde con la situación de epidemia y alta probabilidad de muerte que propone.

Por su parte, en *Pathologic 2* el cuerpo-territorio heterotópico es un lugar organizado y en donde el jugador puede explorar e interactuar con la propuesta narrativa. En el juego el espacio es crucial para la inmersión en ese cuerpo-territorio: el pueblo. Las calles del pueblo cambian cuando un distrito se ha infectado por una letal enfermedad, lo que hace susceptible al protagonista y a los personajes de contraerla. Esto, sumado a que mediante la constante preocupación y vigilancia de las necesidades básicas del personaje-jugador, propias del género *Survival* del medio, produce situaciones de escasez de recursos, tanto para él como para que éste asegure la salud del resto de personajes no jugables. En este escenario, la interactividad del medio permite el involucramiento del receptor en el acto necropolítico, al hacer una selección consciente de quién tendrá más posibilidades de vivir y quién no. La enfermedad parece ser la principal herramienta de inmunización y de producción de comunidad que deriva en acciones necropolíticas, a la vez que desorganiza el cuerpo-territorio.

¹ En [Metacritic](#) (página que recopila las valoraciones que reciben los videojuegos en páginas webs enfocadas en ellos) tiene en promedio un 7.0 de 10, pero los usuarios valoran *Pathologic 2* con un 8.8, razón por la que las discusiones acerca de este videojuego, por lo general, rondan sobre la dificultad castigadora y sobre el diseño que prioriza experiencias opresivas a costa de la diversión del jugador.

Teniendo en cuenta lo que ocurre en ambas obras, se plantea analizar comparativamente en el primer capítulo las heterotopías y los espacios generados dentro y fuera del cuerpo territorializado, en este la intervención del material orgánico es uno de los principales recursos que se utilizan, puesto que la elaboración del espacio consiste en un imaginario predominantemente médico. En el segundo capítulo se abordará la función de la enfermedad y el dolor en los sujetos, y de qué forma son utilizadas como discurso para vincular y segregar. En el tercer y último capítulo se determinará desde la perspectiva de la *communitas* y la *immunitas* cómo se constituyen en las obras las comunidades, de qué manera son forzadas a habitar espacios particulares en el escenario que presenta nociones apocalípticas en estas heterotopías, y cómo estas permiten la ejecución de la necropolítica a través de la interactividad.

2. Marco teórico

2.1 Intermedialidad, espacialización narrativa y videojuego

El presente trabajo tiene como objetivo comparar dos obras pertenecientes a distintos medios, para esto es necesario abordar el concepto de intermedialidad. Existen diferentes formas de aproximarse a dicha noción, pero dada la naturaleza de esta investigación, la definición proveniente desde los estudios literarios y narrativos, asociada al concepto de intertextualidad, será la categoría de intermedialidad. Este concepto pone en relación dos medios de representación, creando un espacio ‘entre’. Según Ruth Cubillos, el ‘medio’ es un sistema, una práctica significativa, o un código sígnico que se emplea para transmitir información, y que genera una representación de la realidad (171), la relación o espacio generado entre dos o más medios es comprendida como “bisagra”, noción que Cubillo toma de Julia Kristeva para visualizar el punto de confluencia entre un elemento A y un elemento B, aquel espacio da lugar a un encuentro o entrecruzamiento en el que ni A ni B pierden sus características y en el que tampoco existe una jerarquía entre ambos.

En adición Irina Rajewsky propone tres tipos de relaciones intermediales. La primera como una transposición medial, en la que hay adaptaciones de un medio a otro. En este caso se puede tomar como ejemplo de la literatura al videojuego a *Don Quijote* (1987), por Dinamic Software, puesto que conserva algunos aspectos de su material de origen y no explota el medio literario para constituir otro producto. La segunda relación se trata de la combinación de medios, que consiste en la combinación de un medio “tradicional” como sería el cine o el teatro con las nuevas tecnologías, es decir, los medios tradicionales aportan su propia materialidad para constituir y significar un nuevo objeto en medios digitales. La tercera es la referencialidad a otros medios, en la que un medio contiene dentro suyo a otro: “por ejemplo las referencias en un texto literario a una película o viceversa, o bien la evocación de ciertas técnicas cinematográficas en la literatura (el zoom, los fundidos, los encadenados, el montaje o la edición)” (Cubillos 173). Este caso plantea que “en lugar de combinar diferentes formas mediales de articulación, un medio dado evoca, tematiza o imita elementos o estructuras de otro medio convencional” (Cubillos 173). Un ejemplo de este caso es el de *Space Invaders* de Nona Fernández, aquí el videojuego pasó a la literatura.

Para proponer un enlace intermedial entre *Impuesto a la carne* y *Pathologic 2*, me enfocaré en el tercer tipo de intermedialidad, esto es, la referencialidad a otros medios, aunque, en ocasiones, se considerará que el segundo, la combinación de medios, también es relevante para el videojuego por su condición de medio digitalizado, además, ambas obras utilizan recursos de otros medios que permiten una puesta en obra particular y diferenciada a otros libros y videojuegos, principalmente en su elaboración de un espacio ficcional.

Los espacios ficcionales propuestos en las obras necesitan de un actante correspondiente en su propio medio. Los “actantes” definidos según el análisis estructural del relato, corresponden a “personajes que se caracterizan como unidades semánticas sintácticas complicadas en cualidades de los sujetos o de los objetos en un proceso o función narrativa” (Marchese y Forradellas 13), de estas cualidades y funciones Greimas postula seis: sujeto, objeto, destinador, destinatario, oponente y ayudante, que están esquematizadas y relacionadas entre sí para comprender la(s) función(es) que poseen en un texto narrativo. En *Pathologic 2* se hallan estas cualidades, ya que se trata de un videojuego que ofrece al jugador una historia que resolver y en la que asume el rol de ‘actante’ en calidad de ‘sujeto’. Sin embargo, al ser medios diferentes el rol del sujeto en la historia debe corresponder con la agencia y desenvolvimiento del jugador en el mundo ficcional, y aunque sea una preocupación razonable cuestionar la sincronización de éste con el personaje, *Pathologic 2* encuentra en el teatro la manera de enlazarlos.

En cierto sentido, se consigue una ficcionalización del jugador, y por ello, el acto de jugar es un acto de autoficción en el que se interpreta a sí mismo. Se propone considerar la visión de Laurent Milesi sobre la autoficción, en donde explica cómo Delaume ‘suicidó’ a su yo (*jeu*) para convertirse en un ‘personaje de ficción’ en un sentido performativo. Esto ocurre en los videojuegos, ya que un avatar permite la representación de un “Yo” o un personaje en un entorno virtual, y que sugiere al jugador la opción de interpretar(se) en nuevas reglas y formato:

Otro medio que el cuerpo, otro medio que lo real... En la apariencia del avatar, el "Yo" se vuelve un personaje de videojuego formateado, sometido a otras reglas que aquellas del mundo físico... Para convertirte en el avatar virtual, para disolver la carne de píxel en un videojuego... (Milesi 158)

Dicha cita refiere a la virtualización de un yo en *The Sims* (2000), un videojuego por Electronic Arts en el que puedes crear un avatar y ‘simular’ una vida para satisfacer las necesidades del personaje, de esta manera el jugador pasa a formar parte del mundo ficcional, y aunque con sus limitaciones, será capaz de interactuar con los elementos del mundo ficcional. En particular con *Pathologic 2*, debido a su carácter ‘meta’ es posible considerar al personaje ‘sujeto’ como el cuerpo digital del jugador autoficcionalizado.

La conexión entre el jugador y su sujeto ficcionalizado va más allá de una correlación en la que uno implica al otro en un mundo virtual. En su estudio sobre los videojuegos y los afectos, Aubrey Anable repasa la relación que existe entre lo análogo y lo digital, y afirma que durante la mitad del siglo XX las teorías estructuralistas proponen implícitamente binarismos, como lo son ‘digital/análogo’, ‘humano/máquina’ y ‘razón/emoción’, y que estas dualidades entorpecen el análisis de nuevos medios y sistemas de representación. Para establecer un enlace entre estas concepciones Anable propone una relación a través de los afectos, ya que entiende el ‘videojuego’ como una expresión de aprovechamiento afectivo de los procesos computacionales, es decir, son capaces de dar expresión a formas emergentes de ‘ser’ en el mundo (12-13), por lo tanto, los videojuegos son un sistema afectivo que abre una forma de relación con las propiedades estéticas y narrativas del videojuego, y con la experiencia de estar jugando, además considera en esta ‘forma de relación’ las operaciones computacionales del software, las propiedades mecánicas y materiales del hardware que se usa para jugar, incluso los cuerpos y otros jugadores.

La experiencia de jugar un videojuego trae consigo una forma particular de interactividad que no deja de lado los afectos, por ejemplo, la tensión de tomar una decisión importante o la frustración al equivocarse, son sentimientos producidos gracias al involucramiento afectivo del jugador con el mundo ficcionalizado del medio. Anable menciona que los videojuegos piden que el jugador tome decisiones bajo un conjunto de restricciones o normas, en ese sentido, la libertad de operar el sistema es reducida a la capacidad de este; por esta razón, el videojuego también pide que el jugador entienda, en un nivel cognitivo, la lógica del sistema (12).

Otro aspecto que considerar es la “especialización narrativa”, que es definida por Henry Jenkins en *Game Design as Narrative Architecture* como un medio en el que su

particularidad es la construcción de espacios explorables y controlados. Jenkins ha determinado por lo menos cuatro tipos de espacializaciones narrativas, y considero pertinente para *Pathologic 2* aplicar el tipo ‘embedded narratives’ o ‘cinética y enmarcadora’², que consiste en la reconstrucción de la trama a través de la exploración en el mundo ficcional, para esto, la elaboración de espacios poblados de personajes y el diseño arquitectónico del entorno es crucial.

Sin embargo, en *Impuesto a la carne* no se describen los espacios en detalle, en consecuencia, el lector no consigue una imagen clara de los espacios del hospital, ni de alguna habitación o la sala de reuniones, en cambio, el relato testimonial se enfoca en objetos en particular, herramientas o muebles, que dan cuenta del estado precario en el que son mantenidas las protagonistas. No se trata de una “espacialización narrativa” que permite una imagen completa del espacio, el relato deja pistas acerca del estado de este, y contribuye a la comprensión del mundo de la obra, y de igual manera, los personajes que habitan el hospital refuerzan, mediante la experiencia de la violencia, interacción y descripción de los objetos, que la obra no está situada en un hospital convencional y que funciona con sus propias reglas y jerarquías sociales.

2.2 Cuerpo territorializado: heterotopía, comunidad e inmunidad

Para comprender qué tipo de cuerpos proponen las obras se tomará el concepto de Cuerpo sin Órganos (CsO) que desarrollan Deleuze y Guattari en el texto *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*, puesto que establecen una relación entre el cuerpo y una forma de estructurar y entender la sociedad, así como sobre sus métodos de dominación. Los autores definen al CsO como un huevo, debido a que se trata de un embrión que posee la característica de ser una no-figura, y que sus partes ‘corporales’ no representan nada. Todo es vida y vivido: la emoción vivida de los senos no se parece a los senos, no los representa, del mismo modo como una zona predestinada en el huevo no se parece al órgano que de allí va a surgir.” (25), es decir, al carecer de órganos formados (figurados) posee una potencialidad que abre las posibilidades del ser. Por otra parte, los órganos u organismos son quienes organizan el

² Traducción del concepto ‘embedded narrative’ por Domingo Sánchez-Mesa Martínez en *Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital*.

Cuerpo sin Órganos e intentan darle una forma concreta, provocando la represión de su potencia intensiva. La manera en que estructuran el concepto del CsO, su relación con las fuerzas de dominación y cómo funcionan los métodos de represión, dan cuenta de la percepción del cuerpo como una maquinaria productiva y orgánica, en la que los sujetos son fijados en roles. Las nociones de no-figura y órganos como organismos formadores permiten vincular los métodos de fijación con el cuerpo con el espacio, puesto que en las obras se utiliza principalmente como recurso estético la corporeización del lugar. Estos conceptos responderán de qué manera se asocian las relaciones entre individuos con su entorno, y el territorio presente en el espacio de las obras.

Por otro lado, Michel Foucault en su libro *El cuerpo utópico*, reflexiona acerca del cuerpo y la noción de utopía, y define ésta como un ‘no lugar’. Postula que “[el cuerpo] está ligado a todas las otras partes del mundo, y a decir verdad está en otra parte que en el mundo” (16), es decir, es un punto cero del mundo en que se cruzan los caminos y los espacios, así como las utopías que el sujeto imagina. Similar al huevo sin forma de Deleuze y Guattari, pone de ejemplo al niño que tarda en saber que posee un cuerpo, este desconocimiento corpóreo es lo que permite ese estado de sin forma, y no es hasta que se mira en un espejo que logra ‘organizar’ una imagen de este. El cuerpo utópico de Foucault permite elaborar la percepción de un cuerpo que, a pesar de su condición de no tener lugar, es capaz de crearlos, ya sean los lugares posibles, reales o utópicos. En las obras es posible comprender al cuerpo utópico como aquel que ha creado los espacios dentro y fuera de donde habita. En *Impuesto a la carne* el cuerpo de la hija deviene en un territorio y, por lo tanto, es capaz de crear un espacio en el que su madre puede alojarse. Por su parte, en *Pathologic 2* la tierra bajo el pueblo es capaz de crear espacios que se cruzan y superponen al gradualmente convertir los distritos en zonas de infección.

Las nociones de CsO y el cuerpo utópico plantean un vínculo entre el cuerpo sin forma creador de espacios/lugares posibles con estructuras y procesos sociales, y aportan el imaginario territorio asimilado como un cuerpo. David Harvey afirma que los procesos sociales y las formas espaciales no son cosas completamente diferentes, y que existe un vínculo entre ellas. Establece tres tipos de categorización de la naturaleza del espacio, estas son: espacio absoluto, espacio relativo y espacio relacional. La primera consiste en un espacio

que se convierte en 'algo en sí' con una existencia independiente de la materia (5), esto quiere decir que el espacio 'no contener' dentro de sí para ser considerado espacio. El segundo es entendido como una relación entre objetos que existe sólo porque los objetos existen y se relacionan entre sí, es decir, que no es posible concebir un espacio cuya naturaleza no sea de conectar los objetos y que no permita que se relacionen (6). La tercera categorización de espacio es de algo contenido en los objetos, en el sentido de que se dice que un objeto existe sólo en la medida en que contiene en su interior y representa relaciones con otros objetos (6), comparada con la segunda noción de espacio, esta propone una facultad inherente del espacio a contener en su interior del objeto, es decir, que alcanza al objeto en sí y no solo al espacio 'entre'. Las relaciones de los objetos constituyen la red social del territorio y el nexo con las fuerzas de dominación presentes en las obras. Se considerarán los tres conceptos de espacio puesto que, según Harvey, el espacio puede llegar a ser definido de una de estas maneras o todas a la vez dependiendo de en qué sean aplicadas.

Para identificar e interpretar los espacios presentes en ambas obras, se tendrá en cuenta la noción de Apocalipsis de Geneviève Fabry, ya que en ellas se ven representados imaginarios apocalípticos. Las características importantes del Apocalipsis son el tiempo concebido de manera lineal, que contiene la visión de la creación del mundo desde la nada hasta su posterior final; su carácter rupturista, ya que provoca la destrucción del antiguo orden y la revelación de las verdades esenciales del mundo (2). Más tarde el Apocalipsis es acogido por el cristianismo, conformando un mito en el cual es revelada a la humanidad un acontecimiento dramático (2) que, en términos binarios, significa el triunfo del mal contra el bien en un cataclismo, y ante tal escenario, Dios actúa para destruir aquel mal e instaurar el bien en un nuevo mundo. Por su parte, en *International Relations* se propuso un análisis acerca del fin del mundo presente en obras contemporáneas, en ellos surge la pregunta sobre cuáles son los mundos que terminan, quiénes son los protagonistas de estos Apocalipsis y qué roles cumplen en él. En esta misma línea, Lois Parkinson Zamora determinó que, a diferencia de Estados Unidos, la literatura apocalíptica latinoamericana presenta escenarios enfocados en realidades comunitarias de la identidad histórica (Mitchell y Chaudhury 230). *IR* también considera que la literatura producida por sujetos BIPOC, por lo general, son pluralistas y sus imaginarios suelen retratar el término de la dominación normativa de unos sobre otros.

El discurso segregador no es ajeno a los mundos apocalípticos, tampoco lo son las conformaciones de comunidades. Es preciso señalar para el análisis de las obras el concepto de *communitas* de Roberto Espósito, quien entiende ‘comunidad’ como “el ser mismo de la relación. (...) la comunidad no es un ‘ser’ común sino el ser ‘en común’ de una existencia coincidente con la exposición a la alteridad, significaba poner fin a todas las tendencias sustancialistas, de carácter particular y universal, subjetivo y objetivo” (2). Plantea una comunidad relacionada con la política que implica a los miembros de ésta en un proceso de apertura hacia el otro desdibujando la propia identidad individual.

Relacionado con la comunidad, es importante considerar el concepto de *immunitas* para su articulación política. Espósito entiende por inmunidad como “aquello que libra de esta carga, que exonera de este peso” (4), es decir, es aquello que se encarga de construir y reconstruir las barreras que la comunidad desdibuja de los individuos, así mismo, la protege de agentes externos que la amenacen. No debe ser confundida por la autoinmunización, que se considera, mediante la noción médica y biológica de la ‘inmunización’, como un caso de volverse contra sí mismo del cuerpo, en tanto el sistema inmunitario se vuelve más fuerte que él. Esta característica acerca de levantar fronteras frente a otros, además de utilizar el concepto de inmunidad, serán importantes para abordar el cuerpo mismo junto a sus afectos para comprender de qué forma se relacionan con las enfermedades y las comunidades que las padecen.

Con el fin de aproximarse a estos espacios en los que el cuerpo territorializado es habitante de un lugar que posee un orden no convencional, se utilizará el concepto ‘heterotopía’ de Michel Foucault en *El cuerpo utópico*, definido como una especie de ‘utopía’ pero que, contrario a esta, sí se encuentra en un lugar físico. Es, en definitiva, *el otro lugar*. Dicho concepto ayudará a comprender cómo funcionan los espacios formados en los mundos propuestos por las obras, ya que Foucault presenta tipos de heterotopías y sus especificidades. Uno de estos tipos son las heterotopías de desviación, que aparecen en el momento en que las sociedades crean un espacio en el que los individuos ‘desviados’ de la normatividad deben ser situados *en otro lugar*. Ejemplos de estas son las casas de reposos, las clínicas psiquiátricas y las prisiones. Otro tipo de heterotopía a considerar son los cementerios, puesto que una vez trasladados a las afueras de las ciudades, se definieron como “si fueran al mismo

tiempo un centro y un lugar de infección y, de alguna manera, de contagio de la muerte” (26). Así mismo, el aspecto relevante sobre ellos es la atribución de un lugar en el que el tiempo ya no transcurre, o bien, un lugar con su condición temporal alterada. Este tipo de heterotopía permitirá abordar ese espacio hospitalario presentes en ambas obras y su relación con la enfermedad y la muerte.

2.3 Afectos producidos por la enfermedad y el carácter necropolítico

Las obras establecen mundos heterotópicos que están ligados a lo corpóreo. La expresión y experimentación que padece el cuerpo mediante afectos permite comprender de qué manera, en los lugares heterotópicos, las subjetividades de los sujetos dialogan con los espacios y los acontecimientos violentos. Los estudios de Sara Ahmed en *La política cultural de las emociones* cubrieron los afectos considerados culturalmente negativos como el miedo, el dolor y la repugnancia, entre otros. Estos serán fundamentales en la comprensión de cómo operan aquellas afecciones en la construcción de una visión de mundo, de donde provienen y sus causas. Igualmente, Ahmed plantea de qué forma pueden ser utilizados los afectos, de manera consciente o inconsciente, por autoridades opresivas o grupos de individuos con algún tipo de poder sobre otros sujetos y comunidades para justificar medidas violentas y deshumanizantes, frente a quienes son espectadores como a quienes han violentado:

La narrativa funciona mediante la alterización: los “inmigrantes ilegales” y los “falsos solicitantes de asilo” son aquellos que “no” somos “nosotros”, y que por ello ponen en peligro lo que es nuestro. Dichos otros amenazan con llevarse lo que “tú” tienes, como sujeto legítimo de la nación, como el recipiente verdadero de las prestaciones sociales nacionales. La narrativa invita al lector a adoptar el “tú” mediante un trabajo sobre las emociones: convertirte en este “tú” significaría manifestar una cierta indignación en contra de estos otros ilegítimos, representados como “hordas” que invaden la nación. (20)

Los afectos presentan fundamentalmente a un ‘otro’ al ser experimentados, un ‘otro’ usualmente rechazado, desplazado y sistemáticamente agredido. Son afectos que levantan barreras, y en ese sentido, es posible relacionarlas como un efecto de la *immunitas* de Espósito. Otra razón para tener en cuenta el estudio de Ahmed, es el dolor como emoción constante en las obras provocado por la enfermedad o el estar ‘enfermo’. El dolor es uno de los afectos principales que construyen esta imagen del agente externo que se introduce en el

cuerpo. Igualmente, se considerará el estudio de David Le Breton por su noción del dolor, que describe como el causante de la alteración de la identidad de los sujetos y la relación de ellos con el mundo y sus individuos, se trata de una experiencia extraña que “rompe la trama de las costumbres que instilan en el individuo el gusto de vivir. El dolor fuerza su presencia a la manera de la violación, se sujeta con alfileres en el hombre” (24), y que altera el comportamiento habitual.

La enfermedad es uno de los temas fundamentales del corpus de este trabajo, por lo tanto, se consideró el capítulo “Cuerpo, salud y enfermedades” escrito por Roy Porter y Georges Vigarello en *Historia del cuerpo Vol.1*, para tener una base de cómo las enfermedades han sido concebidas, y de qué modo la percepción ha ido cambiando a lo largo de la historia por estudios realizados al cuerpo humano. Si bien en la actualidad hay un entendimiento general no especializado por parte de las personas que no pertenecen al sector médico y que, en definitiva, no poseen conocimientos en medicina, algunas de las nociones que la ciencia ha descartado tras años de investigaciones siguen circulando en los discursos acerca de la enfermedad. También se debe considerar el carácter social, en especial el discriminatorio, y el miedo que provocan los sujetos enfermos:

Al fin y al cabo, todo el mundo sabía que algunos lugares eran más sanos, o más peligrosos, que otros. En el caso de las fiebres intermitentes, como la malaria, se sabía que los que vivían cerca de pantanos y de arroyos estaban especialmente predispuestos. Se sabía que las fiebres débiles y eruptivas (tifus) infectaban a las poblaciones de los barrios bajos superpoblados de las grandes ciudades, así como se abatían sobre los ocupantes de las cárceles, de los cuarteles, de los barcos y de los hospicios... (Porter y Vigarello 354)

Susan Sontag, en un hilo similar, estudia las metáforas de las enfermedades (percibidas) incurables, así como los discursos e ideas que se han construido en torno a ellas. Una de las principales ideas que determina es la utilización de los discursos autoritarios para elaborar un enemigo que se introduce en el organismo, su nación, para causar en la gente el miedo y el rechazo a los inmigrantes. Su trabajo es importante para comprender el rol que tiene la enfermedad como herramienta de control y segregación.

Dichos ejemplos demuestran que las enfermedades pueden estar asociadas a grupos de personas y sectores vulnerables. En ese sentido, la enfermedad no solo amenaza al cuerpo individual sino también al cuerpo colectivo y bien podría ser utilizada como un tipo de arma o 'efecto' secundario de un cometido violento. De esta forma, se vinculará el concepto de necropolítica de Achille Mbembe, quien explica en qué condiciones funciona la lógica del Estado como agente que 'civiliza' la guerra en la ocupación colonial y la deshumanización del esclavo, así como las guerras contemporáneas que añaden los avances científicos y las nuevas tecnologías de guerra. Una de las principales características de esta nueva etapa es el Estado que ya no es el único que ejerce el derecho a matar, sino que aparecen otros grupos militarizados: los ejércitos como mano de obra y corsarios, convirtiéndose en lo que Deleuze y Guattari llaman *máquinas de guerra*. Este tipo de guerras, gracias a las nuevas invenciones militares, han dado lugar a estrategias como la destrucción de infraestructuras y zonas de abastecimiento civil, por lo tanto, han generado situaciones en las que el aire se vuelve tóxico para los ciudadanos no militarizados que reciben este daño colateral de los efectos de una guerra. De este modo, el objetivo se vuelve forzar la sumisión del enemigo, no atacando directamente al individuo, pero sí esperando a que las circunstancias y la negación del sustento para las necesidades básicas terminen por acabar con él. Esto es el "dejar morir" de la época contemporánea.

Capítulo 1: Diseccionar el territorio: heterotopías dentro y fuera de los organismos

3.2 El cuerpo territorializado capaz de generar espacios

Impuesto a la carne es un libro publicado para el año del bicentenario de Chile, así mismo, el texto hace referencia a estos 200 años constantemente mediante la pregunta reiterada de su protagonista, la hija, sobre el tiempo que han resistido ella y su madre, y que coincide con la duración de sus vidas.

La hija describe a su madre y a ella como ancianas, económicas, parias, bajas, morenas, oblicuas, anarquistas. Ambas están internadas en un hospital en el cual los médicos se dedican a intervenir sus cuerpos, la extracción de su sangre y a alterar el orden de sus órganos. Víctimas de este tratamiento, ellas están empeñadas a resistir el abuso con el fin de denunciar la patria médica conscientes de que solo es cuestión de tiempo para que alcancen la muerte. Aisladas del mundo exterior solo se tienen a sí mismas, pero el comportamiento de ambas destaca la relación conflictiva que poseen, la madre vigila constantemente lo dicho por la hija, le reclama y le amenaza, y la hija en ocasiones se rebela y luego se corrige bajo la dependencia impuesta que caracteriza su relación. La relación en tensión permea en la escritura, es representada a través de la intrusión de una segunda voz perteneciente a la madre que pasa por la primera voz:

De una vez por todas y para siempre.

Mamá, le digo, ya pues, corta esa sangre y hablemos de la conmemoración.

¿Qué sangre?, me pregunta.

Tu hemorragia, la tuya. Es tuya, me dice, es tu sangre, estás enojada conmigo y por eso te desquitas con tu nariz. (Eltit 118)

De esta forma es representado el carácter colectivo del cuerpo, en este fragmento ambas reniegan del sangramiento y lo atribuyen a la otra, el texto pone estas dos perspectivas a dialogar entre sí en un mismo espacio sin marcas textuales como guiones o comillas, esto

es, ponerlas a dialogar en un mismo cuerpo. Según la entrada de 'corpus' en el *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, se describe que “en un sentido amplio, se entiende por corpus una colección de testimonios, de obras jurídicas, filosóficas, literarias, etc.” (Marchese y Forradella 81), en estos términos el texto se convierte en un corpus/cuerpo al permitir que ambas perspectivas sean confrontadas como testimonios que en ocasiones no logran ponerse de acuerdo.

Uno de los principales aspectos de la obra es la territorialización del cuerpo de sus protagonistas. Ya no es solo que la corporeización del texto sea formal, sino que el territorio también se convierte en un cuerpo, y este tiene un lugar y espacio relacionado con su contexto de enunciación. A lo largo de la obra la forma de referirse a sus cuerpos da cuenta de una articulación alegórica a la tierra explotada de sus recursos naturales, del daño y las transformaciones que provoca la intervención del cuerpo con el fin de comercializar los recursos en beneficio del propio comerciante, mientras la parte que les corresponde a ellas se dirige a pagar el tratamiento: “nuestra sangre se va a vender en la trastienda de un mercado desconocido, pero seguramente devaluado y transitorio” (Eltit 65). Los doscientos años, el carácter autoritario del cuerpo médico y el sistema económico reflejados en la obra permite vincular al país chileno directamente, cuestionar el período postdictatorial que algunos de sus ciudadanos dan por totalmente acabado. La memoria y el testimonio son partes fundamentales de la retórica de la obra, puesto que la principal forma de resistencia que ejercen sus protagonistas es no permitir que su historia propia se olvide, están contra la historia oficializada y cronológica impuesta que pretende neutralizar cualquier otra percepción de los eventos, por esta razón el libro comienza con “La historia nos infringió una puñalada por la espalda” (Eltit 9). Además, cabe mencionar que se opone a la continuidad temporal de la historia cronológica por el carácter fragmentario de sus memorias, y que contribuye a la ilegibilidad visual del espacio.

El hospital corresponde a un tipo de heterotopía de desviación, puesto que a ella son empujadas personas marginales que la sociedad considera que deben salir del espacio normativo. Es una heterotopía que funciona de múltiples formas, ya que se encuentran en una situación de enfermedad, por lo tanto, es preciso que sean empujadas y mantenidas en tratamiento hasta ser sanadas y por fin escapar de este otro lugar, pero son forzadas a estar

encerradas en el hospital por razones médicas e implica que este hospital posee características presidiarias, presenta también las jerarquías autoritaristas que son descritas como militaristas, es un Estado opresivo:

Y entonces el médico adquiere un verdadero volumen médico y mira a la enfermera de turno y le ordena una inyección para mi madre, (...) no quiero ver a mi madre así, subyugada por la enfermera, oprimida por el médico, pero me callo porque si digo una sola palabra me va a inyectar, lo sé, lo he visto en innumerables películas, lo presencié en la extensión de las calles y hemos experimentado en nuestro propio pellejo las terribles represiones, las torturas (cállate, cállate) y la terrible costumbre histórica por adormecer y matar. (Eltit 72)

El porte imperativo del médico que ejerce miedo es una figura reconocible de los testimonios provenientes de la dictadura cívico-militar que impone consigo las normas de una prisión. El hospital es una heterotopía que trae y superpone los *otros lugares* mediante la memoria fragmentaria de su protagonista. Es una heterotopía abierta, ya que ellas están dentro del hospital, pero sin acceso real, en ocasiones la madre y la hija se encuentran adoloridas y tomadas de la mano mientras permanecen en la sala de espera sin poder acceder a otros lugares como la sala de reuniones. En ese momento la madre interrumpe al médico, entonces la orden éste se hace oír imperante para que se vayan, pero no pueden irse puesto que del tratamiento dependen sus vidas, la reacción violenta contra ellas se produce ya que han intentado entrar en la consulta sin el permiso del médico, esto implica que, si bien el hospital parece abierto, en realidad, se trata de una ilusión de apertura, pero que oculta particulares exclusiones.

El carácter autoritario del hospital funciona como organismo figurador que intenta moldear a través de la imposición de una norma, a esto se opone la descripción misma del cuerpo de las protagonistas. El hospital es el organismo represivo y dominante que pretende, a través del tratamiento violento, figurar sus cuerpos anárquicos para establecer el orden dictatorial, pero no solo sus cuerpos se oponen al orden, son sus órganos los que, desinteresados e inestables, se rebelan.

(...) le supliqué a mi estómago, con una urgencia desconocida para mí, que me ayudara y sucedió no un milagro sino más bien una respuesta orgánica perfectamente pactada, porque caí en un espasmo de náuseas y vómitos (...) estaba eliminándose a sí mismo (Eltit 75)

Esta respuesta para romper la situación funciona ya que el órgano del cual se extraen recursos se está eliminando así mismo, esto no encaja en el sistema que comercializa su cuerpo ni es el objetivo de la hija abandonar a su madre, pero la inmolación es lo que devuelve la agencia o el control por un instante a ellas, para luego ser tomado por los médicos de nuevo.

Aunque ambas se resisten contra la historia y contra el cuerpo médico, el sistema de control ha encontrado una forma de moldear el cuerpo anarquista, en desorden, incierto, al relegarlo en un estado de enfermedad, los métodos de estratificación empujan al cuerpo sin órganos a la marginalidad cuando los organismos no consiguen figurarlo. Sin embargo, es en la heterotopía de desviación dónde hallan un lugar para no solo quitarlo de la vista, sino que también capitalizarlo. Ambas son ancianas de la misma edad y enfermas, y puesto que ya no son mano de obra al ser parte del grupo improductivo de la sociedad, el hospital como agente perseguidor actúa para volver lo no-consumible, consumible, el cuidado de la vejez se vuelve productiva y se reinstalan en un lugar apartado a los ancianos. Esto no significa que la madre y la hija no sigan cuestionando los modelos de imágenes impuestos, existe también el matiz biológico en la desviación, el cuerpo colectivo conformado por ambas cuestiona las nociones de individualidad y de aislamiento de los pacientes enfermos, así como el hecho de que tengan la misma edad, ya que no se haya dentro del sentido considerado natural.

El espacio no es descriptivo, la obra se permite ser ambigua con los lugares (no así con sus reglas), pero sí presenta objetos, y esto es lo que se requiere según Harvey para comenzar a plantear el espacio y la relación presente en él, entre y en los objetos. El espacio relativo de la madre y la hija es una relación conflictiva y de dependencia por igual, el espacio entre ellas es ínfimo, lo que provoca que “con frecuencia soñemos lo mismo o pensemos lo mismo o sintamos lo mismo” (Eltit 78), la hija describe la unión entre ella y su madre como “una alianza indisoluble” (Eltit 79). El nivel de cercanía está en constante tensión, puesto que ambas entorpecen el relato de sus memorias, y que es considerablemente uno de los problemas que obstruye la comunicación de una sola versión de la historia de ambas. Esto quiere decir que, a pesar de la unión o carácter colectivo de su cuerpo, el testimonio en ocasiones difiere, se corrige o se desdice, pero suele prevalecer la voz de la hija por sobre la de su madre puesto que alega que ella se encuentra en un estado senil, que en ocasiones no

La intensidad de la imagen es la justificación de la expresión ‘uuuuuuuu’ que, gráficamente, nos permite ver lo invasivo que es el dolor en el texto. Se trata de una retórica que pone al lector centrarse en el espacio de experimentación del paciente, como si el texto impusiera como regla entrar con los ojos vendados para centrar su punto en los espacios afectivos, es decir, los cuerpos.

El cuerpo territorializado requiere ser abierto si se desea organizarlo, pero la madre-hija no se puede organizar físicamente, por lo tanto, son los métodos de dominación sistemática los que intentan introducir en ellas las subjetividades de la historia unívoca. Es el campo testimonial en el que ellas se resisten, oponiéndose a través de la memoria doble fragmentada en constante conflicto. Por esta razón, el Estado opresivo las empuja a un espacio en el que ha logrado comercializar sus órganos inciertos.

El espacio no es sólo relativo en ellas, sino que es al mismo tiempo relacional. La unión se refuerza por el miedo al abandono hasta el punto en que la madre se aloja en las costillas de la hija, pero sigue estando simultáneamente al lado de ella. El objeto (hija) ahora no está en una relación ‘entre’ con su madre, al hospedarla dentro implica que, por un lado, la existencia de su espacio se sustenta en esta pluralidad de versiones conflictivas, y por otro, el espacio ya no solo existe ‘entre’ sino que ‘en’ la hija.

Durante la sección final del libro, la hija pasa de ser un objeto que permite la existencia del espacio relativo entre ella y su madre, a ser un objeto que permite un espacio relacional definitivo, ya que su madre se convierte en un órgano dentro de ella. La hija ahora es un objeto que contiene un espacio en el que la órganomadre se ha alojado como huésped. En ese sentido, la relación que ahora tiene con ella se transforma en un espacio que acaba interiorizando en su cuerpo, y a su vez, éste se ha convertido en un lugar y contenedor capaz de existir como objeto generador de espacio debido a que la madre está en su interior sumándose como organismo de control en ella:

Mi madre ya se acomodó en mí. Encontró su espacio definitivo en mi interior hasta convertirse en uno de mis órganos vitales. Ahora comparte su liderazgo con el corazón y los pulmones. Mi madre es mi órgano más extraviado y el más elocuente. (Eltit 185)

La madre ha logrado instalarse en el cuerpo de la hija y aunque no ha perdido sus intenciones anárquicas, se suma como parte de la estructura corporal de ella creando una comuna rodeada de órganos que pretende iniciar una rebelión perfectamente organizada (Eltit 185), con el fin de “poner en marcha la primera sede anarquista para contener la sangre del país o de la nación. De la patria” (Eltit 186). El devenir de la madre en órgano provoca que la noción de alterar el orden, de resistirse contra el Estado dominante, sea institucionalizada y se introduzca en el Cuerpo sin Órganos por una vía íntima. La madreórgano desde el interior del cuerpo de su hija canta una canción: “se abre paso a través de mis arterias y entona una inédita canción nacional. Impone su tono lírico en los confines más peligrosos y lesionados de mi cuerpo” (Eltit 186), la madre ‘impone’ la canción como lo hace un organismo que pretende poner orden.

1.2 El teatro como heterotopía que difumina los límites análogo-digital

El cuerpo en *Pathologic 2* es el mismo pueblo. El videojuego no es sutil con este hecho, puesto que en varias ocasiones se señala que el pueblo es un organismo vivo, e incluso, al inicio del acto final el mapa del pueblo es reemplazado por un toro y su cuerpo encaja perfectamente con el territorio que el jugador ha visto durante sus horas de juego.

El pueblo tiene tres grandes zonas nombradas “Knots Quarter”, “Earth Quarter” y “Stone Yard Quarter”, y cada una se divide en distritos nombrados como partes de un cuerpo (*the guts, the backbone, the chine...*) y otras como empleos que trabajan material corporal (*the skimmers, the tanners, the factory...*), finalmente la zona que está desprovista de nombres orgánicos y que apenas implica una zona corporal en su nombre (*the atrium, the bridge square, the cape.*) Este lugar es donde se encuentran los personajes cuya alienación ideológica se centra en el pensamiento, en la planificación de estructuras y en perseguir sueños.

Hay tres familias importantes que se encargan de dirigir el pueblo según sus filosofías, los anteriormente mencionados son los Kain, son parte de la facción de los Utopianos (*Utopians*), ya que representan aquellos ideales de construcción de utopías, de planificar y ejecutar planes a largo plazo, en ese sentido, son aquellos que no están presentes en el ahora. Luego está la familia Olgimsky que controla la Empresa Toro (*Bull Enterprise*), y que posee

el poder financiero y económico del pueblo, son quienes manejan la fábrica principal de alimentos y quienes dan trabajo a gran parte de los habitantes. Finalmente están los Saburov, quienes se encargan de dictaminar leyes y controlar el orden del pueblo.

Las familias se vigilan entre sí y muchas veces entorpecen los planes de la otra. Durante la partida, el jugador tendrá que conseguir que una familia ceda para que otra logre actuar, y así conseguir información útil para comprender el origen de la plaga y cómo combatirla. La relación conflictiva de las tres familias y su intención de moldear el pueblo según sus ideologías encaja con las nociones de los organismos de control en el Cuerpo sin Órganos, puesto que el pueblo se ajusta a la representación de aquel embrión que se está formando, en ocasiones los personajes del juego aluden que el pueblo es un bebé que debe desprenderse de su madre, y en caso de no ser capaz de sobrevivir por sí solo, entonces no tiene sentido que exista. Además, la estación de trenes tiene una descripción que la define como “el cordón umbilical que nos conecta al mundo exterior empieza aquí.”³ en el mapa.

El espacio está totalmente planificado, tanto a nivel de diseño del juego como dentro de la historia. Los Kain junto a los arquitectos se encargaron de la conexión entre los espacios, es decir, las calles, los puentes, la ubicación de las edificaciones más importantes, etc. También, los edificios que funcionan como casas comunes albergan a más de una familia, usualmente consisten en tres pisos conectados por una escalera que lleva a pequeños espacios en los que se encuentran tres puertas, cada una conduce a un espacio en el que se lleva la vida personal y comunitaria de los ciudadanos. El diseño de estos edificios es igual y presenta algunas excepciones, pero es común en la construcción de centros urbanos en los videojuegos que se diseñen dos o tres variantes y se multiplique hasta dar la sensación de estar dentro de un barrio. Sin embargo, uno de los planificadores del pueblo, Victor Kain, afirma que deliberadamente utilizaron el mismo diseño de edificios para los habitantes con el fin de observar cómo cada uno se iría transformando acorde al ciudadano que la habitara. Entonces, la distribución del uso del suelo urbano sugiere que el jugador está navegando por espacios conectados y cercados pensados para que éste centre su exploración a través de las calles, observando a los ciudadanos frente a sus casas, en espacios públicos como parques, a diferencia de otros videojuegos en los que el desplazamiento no es sólo horizontal y el

³ The umbilical cord connecting us to the outside world begins here.

jugador es capaz de pasar sobre las estructuras, *Pathologic 2* centra la exploración de su espacio apenas despegándose del suelo, y permite que los edificios, los monumentos y estructuras impongan su porte para conseguir el efecto de turista en un mundo desconocido.

El pueblo es un lugar heterotópico que alberga dentro de sí otras que se modifican en torno a este 'todo'. El cementerio es una de las heterotopías de desviación más comunes, puesto que presenta una alteración temporal, el tiempo ya no transcurre (Foucault 26) e inconscientemente está relacionado con la infección de la muerte. El temor a la muerte es lo que empuja a marginalizar estos cuerpos fuera de la vista, es un ejercicio de expulsión, lo que Julia Kristeva llama abyectar⁴ por la incomodidad y repugnancia producida. Este cementerio se encuentra alejado del pueblo, dentro de la estepa donde apenas hay estructuras arquitectónicas, es uno de los lugares que parece no haber tenido demasiada consideración por parte de los Kain en términos de distribución estructural, aunque también parece acorde a su alienación ideológica ya que planifican a futuro obviando las limitaciones corporales del ser en el presente.

Por lo general los videojuegos poseen una tendencia a simular espacios de conflicto en los que la muerte está predominantemente representada, la violencia es parte del modo de experimentar el videojuego y de la percepción de estos. Sin embargo, esto no quiere decir que los videojuegos posean un lugar en el que poner los cuerpos, estos suelen desaparecer sin explicación alguna por requerimiento de optimización del dispositivo. El caso es que los cementerios son lugares poco comunes en los videojuegos y que existe un desequilibrio representativo entre la acción violenta de matar y el espacio en el que los cuerpos son depositados, es incluso una consecuencia positiva acumular más y más enemigos derrotados. Pero en *Pathologic 2* la relación del jugador con el cementerio no es aumentar el número de cuerpos y, por consiguiente, la relación con la muerte es otra, el primer acto llevado a cabo en el cementerio es el entierro del padre de su protagonista, y a esto se suman posteriores eventos poco convencionales, como la tierra misma rechazando el cuerpo del muerto y que

⁴ Lo 'abyecto' definido por Julia Kristeva en *Poderes de la perversión*, es el acto de expulsar de sí. La palabra contiene la partícula *jet* (verbo *jeter*: arrojar, expulsar), e intenta dar cuenta de la construcción del yo (*moi*) como resultado de las fuerzas de atracción y de repulsión entre el yo y el no-yo. El cadáver es uno de los objetos que produce abyección, puesto que está en el límite entre lo vivo y lo muerto, y que fuerza al sujeto a identificarse con 'lo vivo' y a expulsar el cadáver de sí, en ese sentido, lo abyecto es lo que perturba la identidad.

sorprende a los locatarios no por el acto mismo de expulsión, sino que por las implicancias que podría conllevar este hecho.

Otro lugar heterotópico se encuentra en el club Corazón Roto, en el que se lleva a cabo la vida nocturna de los ciudadanos, excluyendo a los sujetos del dogma que viven en la estepa y no se han mudado al pueblo. La ubicación del club se encuentra en el borde periférico del tramo del territorio llamado *Earth* en el que viven los ciudadanos provenientes del dogma, y del otro lado se encuentra la fábrica, en la que Artemy produce sus brebajes, y los almacenes en los que se reúnen los ladrones. En este mismo sector del pueblo se ubica el Termitero del *Bull Enterprise* y que produce la comida cárnica, que más tarde es enviada a través de trenes para ser comercializada, los ciudadanos que viven alrededor suelen ser trabajadores de este lugar, además, suelen ser sujetos que se alejaron del dogma, y aunque siguen abrazando sus creencias y sus costumbres, se han insertado en una maquinaria industrial como mano de obra. El club es la forma de entretenimiento ubicada para la gente perteneciente al estrato social de producción, y cruzando el río que divide los sectores del pueblo, se encuentra otro centro de entretenimiento vinculado en los últimos siglos a personas de estratos altos. El teatro está ubicado en el corazón del pueblo-cuerpo y está notablemente más cerca en distancia con el grupo de sujetos que no se identifican con las costumbres del dogma, además, el diseño de los ciudadanos que rondan por el resto de las dos zonas es claramente más occidental, a diferencia de los ciudadanos que tienen rasgos indígenas y que se desplazan en el *Earth Quarter*.

En *Pathologic 2* es sumamente importante el teatro, puesto que opera en distintas capas y, al igual que el hospital en *Impuesto a la carne*, reúne simultáneamente las reglas de otras heterotopías para crear una nueva. El teatro es una heterotopía transitoria, crónica, que hace aparecer en el rectángulo de la escena toda una serie de lugares ajenos (Foucault 25), es el lugar que posee un espacio de entrecruzamiento de lugares, de esta forma es capaz de yuxtaponer escenarios que deberían ser incompatibles.

En un punto de la historia uno de los tres sanadores remarca que el pueblo está tan desconectado del mundo, especialmente de la Capital (de dónde él proviene), que decide junto a las autoridades del pueblo que el teatro comenzará a ser el lugar en el que los enfermos de la plaga serán tratados, por lo tanto, aquí son derivados todos los sujetos enfermos para

intentar sanarlos y evitar que se propague la infección. Sin embargo, debido a los escasos recursos médicos y a la incomprensible y letal enfermedad, el teatro comienza a llenarse de cadáveres dentro y fuera de él. El centro del teatro, donde deberían ubicarse los espectadores, está lleno de catres con enfermos, y al límite de esta zona, en los pasillos, se encuentran filas de cadáveres ocultos en mantas, fuera del teatro se hallan montones de cuerpos y ataúdes. La imagen que el teatro expone poco a poco se transforma en la de un cementerio, puesto que parte fundamental de esta heterotopía de desviación es la característica de ser un lugar de infección y de contagio de la muerte.

El juego tiene implementado un sistema de ciclos para simular el día y la noche. Entre las 00:00 horas y las 07:30 de la mañana el espacio se transforma, *Pathologic 2* posee un sistema de horario que permite que, en ciertas horas del día, en ciertos días, aparezcan eventos en los que el jugador puede participar, los días están programados en 24 horas, pero una hora en el juego son 4 minutos para el jugador, y a medida que pasan los días el tiempo avanza ligeramente más rápido, finalmente en el día 11, una hora en el juego son 2 minutos y 30 segundos para el jugador. Los eventos suelen terminar cuando el tiempo alcanza las 00:00 horas, y comienza el período nocturno, en el que el jugador está expuesto a bandidos que pueden asesinarlo fácilmente, y una vez el reloj alcanza las 07:30 horas, el espacio vuelve a poblarse de ciudadanos. Por lo general en los eventos se consiguen pistas para responder las preguntas planteadas al inicio del juego, así como formular otras, y proporcionar información para comprender las reglas del pueblo y del juego. Uno de los eventos exclusivos de la madrugada se da en el teatro, en donde inexplicablemente todos los cuerpos e implementos médicos son removidos para llevar a cabo una pantomima premonitoria, entonces, el teatro revela una de sus capas importantes.

Al comienzo del juego, el jugador aparece detrás del escenario, donde los actores usualmente cambian sus ropas y salen a escena, lo primero que el jugador debe hacer es dirigirse al escenario y hablar con el director Mark Immortell, quien afirma que la obra pasada fue un total fracaso por culpa del jugador. La conversación que el jugador tiene con este personaje es confusa al principio, puesto que en realidad quienes están conversando es el personaje Artemy Burakh y el director, y ellos manejan el conocimiento de esta obra previa, así que el jugador por desconocimiento solo puede seguirle la conversación a Mark a través

de las opciones de diálogo. Una vez que el jugador recorre su camino desde el teatro hasta la catedral, es capaz de observar el espacio devastador en el que ha caído el pueblo, por lo tanto, se asume que estos fueron los resultados de la anterior interpretación de la obra, y cuando habla con los personajes en la catedral, se entera de que se ha dado la orden de bombardear el pueblo como medio para evitar que una plaga letal se expanda más allá del territorio. Entonces, vuelve a aparecer Mark y le permite al jugador una ‘segunda oportunidad’ para conseguir un resultado distinto.

Es el teatro el lugar en que la historia se plantea como una obra en ejecución, el jugador tiene que *jugar* su rol, es decir, éste se vuelve performático y asumir su papel de ‘actante’ en el rol de sujeto *en* la obra e interpretar a Artemy Burakh. *Pathologic 2*, al igual que otros videojuegos del género *Role-playing Games*, implican que el jugador debe actuar como el personaje que el videojuego ofrece, se trata de encarnarlo para vivir junto con él su historia, pero el matiz que *Pathologic 2* añade a esta relación, es acortar el distanciamiento del jugador con el videojuego afirmando que toda la serie de eventos del juego son, en realidad, una puesta en obra, formando el rol del jugador como un actor real en la historia del videojuego. Entonces, el cruzamiento ya no es solo de lugares, sino que de realidad virtual y analógica. Así mismo, el teatro está vinculado con la muerte del jugador-personaje, puesto que es en este lugar donde todo empieza y donde todo acaba, esto quiere decir que en caso de que el sanador controlado por el jugador muera el videojuego no se reiniciará completamente desde el último punto de guardado, durante la pantomima de la primera noche del teatro, el jugador puede ver sobre el escenario al protagonista siendo presentado por el director.

¡Por favor denle la bienvenida al actor, Artemy Burakh! Vamos a examinarlo. La voluntad está presente. ¿Emociones? Sí, hay emociones. Intelecto... bueno, nadie esperaba un milagro.⁵ (Mark Inmortell, *Pathologic 2*)

Eventualmente Artemy pregunta cómo debería actuar y Mark responde “De hecho, el único consejo que importa. Intenta no morir. Nunca.”⁶ (Mark Inmortell, *Pathologic 2*) porque

⁵ Please welcome the actor, Artemy Burakh! Let us examine him. The will is present. Emotions... sure, there are emotions. Intellect... well, no one expected a miracle.

⁶ Actually, the only advice that matters. Try not to die. Ever.

esto heriría al mundo irreversiblemente, debido a que el mundo ‘recordará’ el fallecimiento del jugador y entonces otro ‘actor’ interpretará a Artemy. En ese sentido es el jugador el que muere, pero no el rol porque la obra sigue estando ahí, para que sea interpretada, el resto de los actores tienen que esperar a que la estrella de la obra (el jugador) continúe actuando para seguir. La herida del mundo se traduce en dificultar los aspectos de supervivencia que tiene el juego al reducir permanentemente, poco a poco, la barra de salud y en ocasiones la de hambre y cansancio. Además, cada vez que el jugador muere, Artemy vuelve al teatro y debe bajarse del escenario para salir por la puerta principal, y así reanudar la partida. El teatro es el lugar donde se fusionan conceptos percibidos binarios, la vida/muerte, el comienzo/fin, ya que plantea un espacio en el que el jugador al morir puede iniciar otro intento. Es el lugar en que, si bien es donde 'todo acaba', no es el fin de este mundo heterotópico, puesto que la misma obra volverá a ser representada, esta vez, por otro sanador para conseguir una perspectiva más amplia de los múltiples conflictos del pueblo, implicando que el jugador asumirá otro rol y, por lo tanto, volverá a comenzar ahí mismo. De igual manera, es posible teorizar que los actores de fondo, es decir, los ciudadanos que hayan enfermado deberán ir al teatro y eventualmente ‘morir’ ahí, y terminar su papel.

Cabe plantear que es posible encontrar similitudes entre el hospital de *Impuesto a la carne* y el teatro en *Pathologic 2*, se trata de un espacio de cruzamiento entre tipos de heterotopías para conformar una más amplia, pero su diferencia radica en que, mientras que el teatro se encuentra dentro del cuerpo territorializado proporcionando una vía de conexión entre el jugador y el videojuego a nivel temático, el hospital alberga al cuerpo dentro de sí el cuerpo territorializado con el fin de poner a dialogar el contexto y la heterotopía de la obra. Ambas son heterocronías, en *Impuesto a la carne* la ruptura del tiempo es a nivel temático y formal, puesto que en primer lugar el testimonio va contra la historia cronológica al ser fragmentado, confuso, incapaz de situar en un punto fijo su temporalidad, y que es causado por expandir a nivel formal el tiempo al anunciar, por ejemplo, la celebración bicentenaria en la que en un principio pretendían exponer la traición de la historia y que nunca llega. La muerte a la que se dirigen la madre-hija tampoco llega, expandiendo así la experiencia de la

violencia que supone la intervención de sus cuerpos hasta quedar cada vez más debilitadas y sin alcanzar ningún fin. *Pathologic 2* por su parte presenta una línea temporal cronológica y un sistema horario que pretende simular el pasar del tiempo, esto en sí es una ruptura del tiempo tradicional, pero el incremento constante y ligero de la velocidad implica que también se vuelca contra su misma simulación.

El espacio es casi completamente diferente en ambas obras, puesto que el videojuego se apoya en el material audiovisual y que, si bien hay formas y técnicas que la escritura puede adoptar, *Impuesto a la carne* se decanta por volver su espacio incierto, pero es la construcción afectiva y eventual del espacio la que consigue transmitir una imagen del lugar heterotópico y sus principios, a diferencia de *Pathologic 2* que desde el inicio se asiste de la imagen directa, pero que no carece de simbolismos, metáforas y alegorías.

Ambos espacios pueden ser pensados como el espejo que menciona Foucault en *De los espacios otros*, puesto que *Impuesto a la carne* construye un reflejo de la contemporaneidad chilena, es decir, que es capaz de observar desde otro lugar desfasado y alejado, y comprender cuales son los aspectos actuales de su tiempo. Una de las principales características es el sistema económico que explota los recursos naturales del país, que elabora en una alegoría corporal que expone el insaciable mercado que siempre necesita tener en movimiento materiales, hasta el punto de consumir lo más íntimo del sujeto como lo es el cuerpo. Este espacio se determina heterotópico al “crear un espacio de ilusión que denuncia como más ilusorio todavía todo el espacio real” (Foucault 6). Mientras tanto, *Pathologic 2* posee el carácter virtual del espejo al construir un espacio tridimensional expuesto en la superficie plana de la pantalla, un espacio único que dialoga con el jugador al situarlo dentro de su mundo y dejar que lo explore, convirtiéndolo en un espacio real y localizado al enlazarlo con él, pero a la vez, es un espacio irreal que pasa por el punto virtual para ser percibido. A diferencia de *Impuesto a la carne*, este videojuego crea un espacio heterotópico que no es estrictamente ilusorio, puesto que a pesar del caos y el desorden que están presentes en la historia por los eventos del juego, esto no es más que un artificio teatral y, desde la perspectiva analógica, es un espacio programado para simular/actuar el caos de manera meticulosa que contrasta con el desorden puro del mundo real embrollado y mal administrado.

Capítulo 2: El cuerpo enfermo capaz de vincular y segregar a los sujetos

2.1 La herramienta afectiva

Al tratarse de una heterotopía de desviación, el hospital es el lugar razonable en el que van a parar los sujetos que presentan alguna enfermedad o malestar, ya que las medidas, procedimientos y métodos empleados permiten la mejoría de la salud del paciente en algún nivel. Como ya ha sido determinado, el hospital en *Impuesto a la carne* funciona de manera distinta a la de uno convencional, la madre y la hija son catalogadas como pacientes por un estado enfermo que los médicos no tienen interés en sanar. Los exámenes e intervenciones en sus cuerpos poco a poco van generando heridas, y les va debilitando hasta el punto en el que es imposible para ellas salir del hospital, por esta razón, hay un tono desesperanzador que impregna todo el relato y la hija afirma que este lugar las enferma a propósito.

Uno de los afectos constantes producidos gracias a las heridas y a lo delicados que se encuentran sus cuerpos por la vejez, es el dolor. El texto constantemente presenta eventos en los que ambas están sufriendo, o recordando un suceso doloroso, que la hija afirma que deben soportar y escribir con el fin de denunciar a la patria médica. Esto requiere de un testigo.

Ahmed comenta una vivencia de su infancia acerca del dolor crónico de su madre y el rol del testigo del individuo doliente. Tanto Ahmed como Breton afirman que el dolor es una experiencia solitaria y que, por lo tanto, la relación del sujeto con el mundo tiende a cambiar, el doliente suele despertar simpatía en el resto, quienes, aunque no son capaces de entender la intensidad del dolor, tienen una predisposición a ayudar. La tristeza que despierta el dolor del otro lo neutraliza, ya que el reconocimiento de la dolencia en un lugar y espacio permite que se le conceda un estatus de evento y suceso en el mundo (Ahmed 62).

La razón por la que es importante observar el dolor en el texto de Eltit es por la memoria, Ahmed vincula ambos términos debido a que la intensidad del dolor está mediada por los recuerdos de heridas pasadas. Cada herida infligida es la huella de un recuerdo más que será escrito en el testimonio de la madre-hija, es una historia diferente que se construye desde un país sangrante para un sujeto hasta ahora indeterminado, con la esperanza de que

éste consiga una mirada distinta del evento histórico que significa vivir en un país. En la obra el rol de testigo está bloqueado hasta cierto punto, los médicos son descritos como desconsiderados que solo les importa su estatus de doctor, imponentes y fríos, no reconocen de qué modo están implicados en la historia. Además, en la obra está presente otra variante de la insensibilidad al dolor que es la inhibición de él por completo.

Ahmed argumenta que es posible que los testigos puedan fetichizar la herida, esto implica despojar el tiempo y espacio en que fueron infligidas y, por ende, produce un olvido. Es una forma inadecuada de afrontar una herida, puesto que significa una repetición de la violencia o lesión, es decir, olvidar sería repetir el acto de olvidar que ya está implicado en la fetichización de la herida. (Ahmed 68). Ahmed propone hacer un trabajo de “recordar” cómo las superficies de los cuerpos llegaron a ser heridas en una primera instancia (Ahmed 68), por lo tanto, cabe preguntarse cómo fue que la madre-hija fueron violentadas. El acto violento que marca el inicio del texto es el borramiento y la desvalorización de ellas como sujetos: “La historia nos infligió una puñalada por la espalda” (Eltit 9), al solo ser capaces de legar fragmentos de una memoria colectiva. La fetichización del dolor trae consigo la apropiación de este y, por lo tanto, de la memoria, pero esta empatía con el dolor ajeno produce su borramiento al esperar que de esta manera se logre sanar el cuerpo. La tarea de aprender a escuchar lo que es imposible es responder a un dolor que no podemos reivindicar como propio, es decir, que no podemos apropiarnos de éste y, por lo tanto, invisibilizarlo o borrarlo, ‘olvidarlo’.

La hija es consciente del dolor que siente su madre y en ocasiones lo siente como si fuera suyo, es decir, un sentimiento compartido y colectivo. Logra hacer la diferenciación de éste, ya que incluso cuando la madre se ha convertido en un órgano en ella, es capaz de diferenciar a la madre dentro como un órgano de su cuerpo, es una intromisión a la intimidad que la memoria hace de manera orgánica. La hija a lo largo del relato intenta compartir el dolor de su madre, esto sería, apropiarlo y por ello olvidarlo, puesto que la consecuencia de la fetichización de la herida ha significado la asimilación de su madre como un órgano controlador que parece actuar sin memoria. La reiteración de la senilidad de la madre podría implicar una carencia de lucidez y demencia, estados que alteran la mente y, por consiguiente, la capacidad de recordar. La madre no es capaz de reconocer a la hija y esta ha asumido un

dolor sin memoria, uno que aparentemente sólo existe para ser sufrido, sin la posibilidad de ahondar y establecer en primera instancia cuál fue el primer golpe.

En uno de los capítulos del texto es introducido el médico anestesista. La anestesia se traduce como un alivio para el cuerpo, puesto que borra las sensaciones incómodas y el dolor. Breton plantea el dolor como una forma de hacer presente el cuerpo al transformarlo en un lugar ajeno, la ausencia del cuerpo es el estado al que los individuos desean volver, por lo tanto, el dolor le permite ser capaz de hacer presente al cuerpo al mismo tiempo que pone en riesgo la identidad del sujeto, y a veces le quiebra (16). Ahmed, por su parte, defiende que esta corporeización se debe a una ausencia de la percepción del cuerpo, mientras que la intensidad del dolor es lo que hace que el sujeto se percate de su superficie corporal (53). El dolor infligido por una herida está vinculado con la piel (la frontera del cuerpo y que contiene al individuo) al ser un órgano que es capaz de ser impresionado. Las heridas son impresiones que están ligadas a la memoria, por ello, Ahmed realiza una conexión entre un recuerdo negativo y la intensidad del dolor sufrido por un agente externo. En ese sentido, si un sujeto no puede sentir dolor, entonces su identidad seguiría intacta y su mente no reaccionaría para buscar en sus recuerdos la memoria de una herida pasada.

Breton menciona lo peligroso y contraproducente de la carencia del dolor, ya que en muchas ocasiones el dolor es un síntoma de una enfermedad o herida y que, de no ser tratada, podría resultar en la muerte del paciente (65). Sin embargo, ya que se ha vinculado el dolor con la memoria, es posible afirmar que la carencia del dolor podría significar también una amenaza a la memoria. Es por esta razón que el segmento sobre el médico anestesista es importante, deliberadamente desconecta su cuerpo del mundo que le rodea porque bloquea la posibilidad de que su piel sea impresionada, así como la posibilidad de buscar en su memoria alguna herida que le permita reconocerse o ser testigo del dolor del resto, es la representación del borramiento u olvido corpóreo en aquella historia que podría 'recordar' y conocer cómo está implicado en ella.

La anestesia también pone en peligro la relación entre la madre y la hija. En uno de los fragmentos, la madre es inducida al alivio anestésico durante un momento breve, la hija se dio cuenta de las intenciones del médico anestesista, así que fue a rescatar a su madre

logrando evitar que ultrajara el cuerpo de su madre con su cuerpo médico (Eltit 93), luego de la hazaña la hija describe lo que significó ese evento para ambas:

Conseguí apartarlos para siempre porque yo no iba a permitir que mi madre se distrajera o se entregara a la oferta anestésica. Y porque el anestesista le ofreció directamente a mi madre la oportunidad de aliviarla (eso lo puedo comprender), ella, lo sé, nunca me perdonó que me interpusiera para impedir el poder sublime del anestésico. (Eltit 94)

La relación entre ambas se ha construido y reforzado a partir de la resistencia de la violencia y el dolor infligido, aunque la anestesia haya traído un momento de alivio, habría desembocado en el abuso que potencialmente es sugerido en el texto. De esta forma, se produce una dicotomía en la enfermedad en la que ella, al producir dolor, logra estrechar lazos. Mientras que, por otro lado, la desafortunada etiqueta de ‘enfermo’ en los pacientes es lo que segrega a estos individuos del resto, son puestos en un lugar apartado hasta que mejoren, ya que ahora mismo son sinónimo de un potencial contagio de la muerte.

Cabe preguntarse, entonces, ¿qué ocurre con el sujeto a quien irá dirigido este testimonio? Suponiendo que el lector y los potenciales lectores sean, a diferencia de los personajes del texto, quienes acepten su implicancia en la historia. Aubrey Anable en su estudio sobre los afectos y su relación con los videojuegos habla sobre una experiencia generalizada proveniente del neoliberalismo en la que, a pesar de los fallos de su lógica interna, muta y fracasa hacia adelante (120). El fracaso constante de este sistema económico y que es posible reconocer en el libro como aquel mercado insaciable y de valores volubles, podría ser la razón por la que el cuerpo médico busca anesthesiarse:

Mamá, le digo, el médico está pinchándose.

Sí, todos lo hacen, me contesta, cada vez que termina una junta se pinchan porque no soportan perder sus cargos o sus influencias en la dirección del hospital, de la nación, la patria y no se resignan tampoco a renunciar a sus cómodos sillones y a los paisajes que divisan desde sus ventanas. (Eltit 88)

La pérdida de cargos está relacionada a una gestión que no ha conseguido lo que se demanda de una institución o empresa privada. Sin embargo, en un sistema que se fracasa hacia adelante y que demanda éxito, es una ilusión que traspasa el fracaso hacia los sujetos

que sienten la vergüenza de un fracaso personal e interno (Anable 120), y la manera de evitar este sentimiento es posible con la desinhibición del cuerpo. Al ser los médicos incapaces de ser testigos del dolor, a la madre-hija solo les queda esperar que ahora, cada vez que se lea su testimonio, el lector no fracase en ‘recordar’ al leer sobre el abuso y el dolor sufrido por ellas, en escuchar lo imposible y aceptar cómo está implicado en esta historia.

En el texto, el hospital y los procedimientos médicos son los que acaban enfermando a las protagonistas, la extracción del material orgánico de sus cuerpos produce una herida que sufren una y otra vez, sin embargo, el problema es la incapacidad de ellas para mostrarle al sujeto objetivo las memorias que han ido recopilando a lo largos del indefinido tiempo, es un relato que intenta alcanzar al público.

2.2 El dolor como expresión de la naturaleza

El dolor es capaz de vincular al testigo y hacerle reconocer responsabilidades, la forma, sin embargo, parece ser que el lector, espectador, jugador, debe sentir afectos a partir de la historia, Ahmed menciona su experiencia leyendo los documentos de la generación de indígenas que fueron separados de sus seres amados, dice: “Las historias me golpean, se precipitan sobre mí: imposibles de creer, demasiado creíbles, imposibles de vivir y, sin embargo, vividas.” (71), el ‘escuchar lo imposible’ implica aceptar que el dolor del otro le pertenece solo a él, y el ejercicio debe ser sentir los sentimientos del otro, así mismo, reconocer de qué forma se está implicado en la historia sin hacer de la lectura de la aficción sea en torno a los sentimientos del testigo. En el caso de *Pathologic 2* y otros tantos videojuegos, es el jugador quien es capaz de ser testigo, pero para ello, debe asumir un rol dentro de la historia. Esto complicaría el ‘escuchar lo imposible’ puesto que abre la posibilidad de que el dolor del otro haya sido directamente infligido por el jugador, y en ese caso, ¿no es extraño animar al jugador a usar los sistemas del juego, esperar que inflija heridas, y que luego reconozca el dolor que él mismo ha provocado en los otros? No lo es, ya que usualmente este método intenta fomentar la reflexión del jugador en torno a las decisiones que ha tomado en su libertad de interactuar, un ejemplo de esto es *The Last of Us* de la desarrolladora Naughty Dog, en donde las animaciones, interacciones y las voces de los enemigos cuando son asesinados expresan una variedad de afectos, entre ellos el dolor. Sin embargo, las discusiones sobre estas secuencias violentas giran en torno a lo ‘divertido’ que

es conseguir librarse del ‘enemigo’ para abrirse paso por el mapa y continuar la historia de los personajes a los que el jugador sí se siente vinculado afectivamente. Este desapego predomina en cómo son percibidos los videojuegos y en cómo los jugadores participan en él, esta insensibilidad afectiva con la violencia podría estar ligada a la apropiación de los afectos contenidos en la historia, puesto que se asume que el jugador, usualmente protagonista, debe ‘sentirse’ parte de la historia y, por lo tanto, su satisfacción va primero.

Pese a que la producción del medio ‘videojuego’ suele tener como objetivo la entretención del jugador existen experiencias que incluso aquellos videojuegos de consumo provocan. Anable argumenta que la frustración y la tensión en que puede incitar el tomar una decisión son sentimientos que evidencian el involucramiento del jugador de manera afectiva. Por esta razón, existen desarrolladores de videojuegos que tienen un interés por explorar aquellos sentimientos y afectos percibidos como negativos, generalmente son obras que pertenecen a la categoría *indie*⁷, puesto que las compañías desarrolladoras grandes no lo consideran una práctica rentable. *Pathologic 2* es uno de esos videojuegos cuyo objetivo es producir una tensión desagradable a lo largo de todo el viaje, y mientras el jugador sufre por la libertad de operar los sistemas, es decir, lo que decide hacer durante el tiempo dispuesto del día, se ve envuelto en la trama del juego y la historia que los personajes principales y secundarios ofrecen.

El escenario que propone *Pathologic 2* es un pueblo que sufre el estallido de una enfermedad letal llamada Peste de Arena, mientras el jugador, quien debe asumir el rol del sanador Artemy Burakh, debe intentar completar misiones⁸ que lo proveerán de suministros que ayudarán a su supervivencia, así como de información acerca del origen de la Peste de Arena y buscar alguna forma de producir una cura para ella. El jugador en ocasiones tendrá que adentrarse a distritos que han sido cerrados puesto que la plaga está en aquellos espacios, y será capaz de ser testigo del dolor de los otros, se topará no sólo con cadáveres, sino que, con sujetos infectados, escuchará alaridos de dolor de hombres y mujeres provenientes de las

⁷ Término acuñado por la prensa, la comunidad y los círculos en general en torno a los videojuegos, es una categoría otorgada a juegos que son desarrollados por un grupo de desarrolladores pequeño, a veces, solo uno, y que maneja un presupuesto reducido que no se compara a los invertidos en videojuegos de compañías grandes que se consideran ‘mainstream’.

⁸ “Quest”. Usualmente son tareas impuestas con el fin de que el jugador tenga una noción de lo que debe hacer para conseguir objetos útiles y/o hacer avanzar la historia.

casas, y en caso de haber bandidos o guardias, será testigo de cómo ambos asesinarán a los sujetos enfermos.

Los cuerpos enfermos en *Pathologic 2* se pueden ver claramente en los distritos infectados. Contrario a los principales “enemigos” o entes que obstaculizan el progreso del jugador, estos sujetos están diseñados para suponer un peligro al jugador de forma involuntaria. Usualmente están vestidos con tela completamente sucia que les cubre totalmente el cuerpo, incluido el rostro, esto es una despersonalización y deshumanización del enfermo, puesto que la imagen de ciudadano es reemplazada por un desconocido, un ‘otro’, que podría hacerle daño a quien se cruce. Sin embargo, la forma en que actúan estos ciudadanos infectados difiere de cualquier enemigo convencional del medio. Cuando uno de ellos ve a un personaje no infectado, se acercan lentamente con las manos cruzadas en su pecho (una postura que sugiere dolor) y una vez la distancia se acorta, extienden uno de sus brazos en un gesto de petición que podría ser interpretada de ayuda dadas las circunstancias. No obstante, en el momento en que se acercan demasiado, es posible ver las partículas negras de la infección flotar desde los enfermos hacia la pantalla, por lo tanto, el jugador debe librarse de ellos si no quiere contraer la enfermedad y no tiene posibilidad de ayudarlos.

El jugador puede ser testigo de la violencia cometida a los sujetos infectados, o bien, puede ser perpetrador de ella. El jugador debe reconocerse implicado en el dolor de estos cuerpos, cada vez que termina el día en la pantalla aparecerá la cifra de infectados y la de muertes, con el fin de que tenga en mente que debe apresurarse para encontrar una cura, puesto que el número se hace exponencialmente más grande, sobre esto se podría hacer una lectura acerca de la responsabilidad del sanador en el incremento de los enfermos, ya que la interminable búsqueda para entender esta enfermedad y las potenciales muertes de los personajes secundarios implican el fracaso del jugador, quien gracias a la dificultad de la supervivencia del juego probablemente se haya centrado en conseguir recursos para terminar ese día con vida, sacrificando el tiempo que podría invertir en cuidar a otros personajes en sí mismo. Pero lo cierto es que, independiente de sus esfuerzos, hay días determinados en los que ocurrirán los eventos que le permitirán conseguir la información y objetos necesarios para tomar la decisión final. Esto es adrede, *Pathologic 2* recrea esta situación en la que se

debe decidir en quién utilizar los escasos suministros médicos, y de quién se debe defender: si de un ciudadano que pretende robarte o de un ciudadano infectado que pide ayuda.

Pathologic 2 hace uso de un sistema de probabilidades, en la que, si un personaje relevante para la historia se encuentra en un distrito infectado, entonces existe la posibilidad de que éste contraiga la enfermedad, al siguiente día el personaje infectado tendrá la posibilidad de morir. El jugador solo puede suministrarle inmunizadores para prevenir la infección y en caso de no conseguirlo, tendrá que administrar antibióticos que disminuyen las oportunidades de su muerte, pero nunca logrará protegerlo completamente de la plaga. La Peste de Arena parece comportarse como una enfermedad que produce un sufrimiento intenso en los sujetos y el riesgo de contraerla es alto en las zonas infectadas, si se tiene en cuenta que estos distritos son lugares que componen las partes de un cuerpo, es decir, el pueblo, entonces lo que el jugador presencia en el juego podría ser un imaginario de la muerte molecular de un organismo que se ha enfermado y que intenta librarse de aquellos personajes relevantes que componen su cuerpo. Cada acontecimiento estará, por lo tanto, mediado por el dolor. David Le Breton habla sobre cómo el dolor es capaz de romper al ser humano, su existencia se envuelve en dolor:

El dolor sitúa al individuo fuera del mundo, lo que aparta de sus actividades, hasta de las que más le agradan. Al perder la elemental confianza en sí mismo y en el mundo, su propia carne se transforma en solapada e implacable enemiga con vida propia. (32)

La identidad del sujeto es amenazada y el cuerpo es un lugar hostil, las manifestaciones de actos violentos opacan la solidaridad que podría sentir la gente frente al doliente. En su estudio Breton menciona que existe un estado en el que el ser humano logra traer la imagen de la muerte inserta en la existencia (41), esto gracias a la imposibilidad de comentar las condiciones de sufrimiento que ponen al sujeto en un estado en que está preparado a la muerte, ya ha pasado por la muerte, mientras que su cuerpo aún vivo permanece en este plano. Este estado de “dolor rompe las fronteras del hombre, lo confunde con el espanto, en el cual pensar en la muerte es probar su sabor por anticipado” (41), y orilla al sujeto a querer dar una parte de sí para que el dolor se retire, es una manera simbólica de recortar el peso de muerte que obstaculiza la vida (42), en ese sentido, así como la fiebre es producto del cuerpo tratando de eliminar al virus, la enfermedad es un síntoma tratando de

eliminar al intruso. En el juego durante la primera mitad algunos personajes mencionan que la muerte ha llegado al pueblo refiriéndose a la Peste de Arena, y como prueba señalan la cantidad de cadáveres que se van acumulando día tras día, sin embargo, más tarde es revelado que la plaga es una manifestación del dolor y la angustia de la tierra, a la que se le ha infligido una herida y que “la tierra no soporta a aquellos que caminan demasiado erguidos”⁹ (Oyun, Pathologic 2), por esta razón el dogma del pueblo no puede infectarse, ya que en su cultura se consideran a sí mismos como una bestia colectiva, para ellos vivir y morir es lo mismo. La tierra está en un estado terminal en el que su dolor, en consecuencia, se deshace de las partes u órganos con el fin de aliviar el peso de la muerte.

Debido a la naturaleza letal de la plaga, la historia dialoga con el tema de la muerte y lo que los sujetos consideran qué es, ya que hay dos culturas presentes en la historia (la del pueblo y la del dogma) este concepto es cuestionado a través de la enfermedad:

No estás entendiendo, doctor. Y creo que tiendes a mezclar muerte y plaga, las cuales no son realmente lo mismo. Mezclas muerte, muerte, y muerte. Pero no son lo mismo. Ni siquiera puedes diferenciar muerte de muerte. No son lo mismo. ¿Cuántas palabras diferentes usé?¹⁰ (Aspity, Pathologic 2)

Así mismo, uno de los personajes argumenta que la plaga es una vacunación para el pueblo, puesto que afirma que se debe soportar la plaga para vivir y que, por lo tanto, convertiría criaturas que no están viviendo en criaturas que viven. El pueblo y la tierra han desarrollado una relación simbiótica, se revela más tarde que esta relación se tensa debido a la aparición del poliedro, una estructura que desafía las leyes de la física, ya que a pesar de su inmenso tamaño es capaz de sostenerse solo con la punta. El poliedro es otro de los lugares heterotópicos presentes en el pueblo, ahí se refugian los niños, quienes han quedado anonadados por los sueños e ilusiones que el poliedro materializa dentro de sus muros. La tierra, por su lado, es capaz de producir milagros y traer sobre ella criaturas míticas del folclore del dogma, y más tarde el jugador descubrirá que el poliedro ha causado una herida en la tierra, se nutre de su sangre para conseguir hacer posible lo imposible: en él no existe

⁹ Earth doesn't brook those who walk too straight.

¹⁰ You're missing the point, doctor. And I think you also tend to mix up death and plague, which are actually not the same. You mix up death, death, and death. But they are not the same. You can't even tell death from death. Not the same. How many different words did I use?

la muerte. A causa de este desangramiento de la tierra, el pueblo es quien por consecuencia sufre los efectos del dolor y de esta forma, la enfermedad y el dolor colectivo reúne a los sujetos debido a que los encuentra a todos en la muerte, devuelve a todos a la tierra de donde provienen.

Una de las observaciones que hace el padre de Artemy, quien es una figura de autoridad en el pueblo, es que éste se encontraba ‘mal cosido’, por lo tanto, el pueblo debía ser puesto a prueba, dice:

Este pueblo estaba... mal conectado. Sus partes estaban atadas, con costuras artificiales, tan diferentes, tan incómodas. Se podría decir que, Simon, las Patronas y yo, lo mantuvimos todo unido por la fuerza.

Así que lo despedacé para que tú pudieras coserlo de nuevo, mejor que antes. Porque eres mejor y más inteligente que yo¹¹. (Isidor Burakh, Pathologic 2)

La forma de sacar al cuerpo de su estado de ausencia de percepción es herirlo, por lo tanto, la vacunación consistió en introducir a un paciente cero en el pueblo para romper lazos entre comunidades y personajes que estaban mal vinculadas. La enfermedad provocó que se separaran los órganos del pueblo, pero al mismo tiempo fue aquello que permitió la apertura a una resolución del pueblo y sus problemas, a pensar en la manera de salvar, con el peso del fracaso encima, la inexistente vida de los personajes que componen la historia.

Hasta cierto punto ambas obras comparten esta dicotomía sobre la enfermedad en la que los individuos podrían vincularse y/o apartarse, pero un punto adicional que se consideró en este capítulo fue el fracaso. En términos de lo que depara el futuro en *Impuesto a la carne*, el fracaso de los sujetos en comprender aquello imposible de escuchar ha significado un estado en el que no se ha conseguido nada más que un sangramiento lento y prolongado en

¹¹ This town was... connected wrong. Its parts were tied with artificial seams—so different, so awkward. One could say that Simon, the Mistresses, and I held it all together by force. So I tore it apart, so you can sew it all back, better than before. Because you're better, and smarter, than I am.

el que el lector objetivo tiene un rol activo, tiene la oportunidad de intentar escuchar y recordar, hacer el ejercicio de memoria que está ofreciendo este testimonio fragmentado que, sin embargo, parece desesperanzador si se tiene en cuenta el ambiente político presente en Chile. En los videojuegos, según explica Aubrey Anable, es común que ‘fallar’ sea parte de la experiencia de jugar, si el jugador tiene un gran deseo de superar un desafío con éxito, el fracaso provocará un gran sentimiento de vergüenza (120). En *Pathologic 2* se da la opción de “resolver” un pueblo a través de aprender las mecánicas, las economías, las dificultades, el ensayo y error, el fracaso es algo que se puede permitir en este espacio. Sin embargo, el libro no puede “resolverse” de la misma forma que lo hace el videojuego, requiere del lector objetivo que comprenda y que sea ‘actante’ en otro lugar.

Capítulo 3: Unión y métodos de segregación en las comunidades y sus actores.

3.1 Vivir en la necropolítica

El ser en común no diluye completamente la identidad de los sujetos, pero se puede afirmar que se crea una identidad, tanto de ‘madre’ como de ‘hija’, no convencional. Se entiende por ‘madre’ a quien ha dado a luz a uno o más niños y que, por ende, tiene más edad que su retoño. La madre en *Impuesto a la carne* tiene la misma edad que la hija, puesto que ha ‘nacido de nuevo’ en el momento en que, a través de un parto traumático y violento, ha parido a la hija. Mientras tanto, la hija se vuelve un contenedor para la madre en el instante en que se radica dentro de su cuerpo, cerca de las costillas, y de esta forma, los roles se desdibujan. La *communitas* implica la renuncia de la identidad individual de los sujetos, es una apertura progresiva en un empeño donativo del uno al otro (Espósito, 104). Este empeño donativo para la hija supone ceder el espacio más íntimo de su cuerpo a su madre, quien desde el principio se ha alojado dentro del pecho.

Una de las formas en las que se ve reflejada la difuminación de la identidad individual en el texto, es la carencia de símbolos textuales para diferenciar el intercambio de los diálogos y la consciencia que tiene la madre sobre el relato de la hija, ya que demuestra saber cada palabra y cada afirmación que hace a lo largo del texto, y en caso de no estar de acuerdo siempre interviene para contar su versión de los hechos. Sin embargo, igualmente se acentúa la *immunitas*, puesto que tanto los roles madre e hija como el texto, se permiten diferenciarlas y así, reconstruir las barreras de la identidad que la *communitas* derriba, es decir, la madre reconoce a la hija como ‘su hija’ y viceversa, y en el texto, el relato señala quién ha dicho qué cosa mediante la voz de la hija.

El cuerpo territorializado está bajo el dominio de la patria médica, por esta razón, es posible distinguir prácticas de control colonialista y deshumanización de los sujetos. Según Achille Mbembe, el esclavo presenta tres características principales en un Estado necropolítico: “pérdida del hogar, pérdida de los derechos sobre su cuerpo y pérdida de su estatus político. Esta triple pérdida equivale a una dominación absoluta, a una alienación

desde el nacimiento y a una muerte social.” (31-32). Las protagonistas presentan esta triple pérdida, sin embargo, son capaces de establecer las características de una ‘comunidad’ no solo en base a la *communitas*, sino que también por ejercer el poder de la palabra y del pensamiento (32), planean una especie de contraataque con el testimonio de sus memorias, es en el poder de la palabra, el texto, en donde hallan una apertura de la dominación médica e intentan conectar con otros sujetos, posibles lectores del testimonio.

La enfermedad es parte de este sentido de comunidad. Ya que los enfermos deben ser derivados a lugares aislados del espacio público, implica la conformación de un espacio en el que se está enfermo, y por esta razón, la persona enferma asume su etiqueta de ‘ser que se ha enfermado’ (con la esperanza de ser un estado temporal), al experimentar en su propio cuerpo la transformación de su estado ‘común’ por uno que le incomoda, puesto que operan las nociones del dolor producido por agentes externos y la ruptura de la identidad del sujeto. Aquella idea de la enfermedad que pone en peligro la identidad se produce en base a la lógica del ‘otro’ externo que se introduce en el espacio que se considera propio, por esta razón, en los discursos acerca de los inmigrantes como portadores de la enfermedad predominan en los discursos xenofóbicos (del ‘otro’), puesto que se entiende al país como un cuerpo en un estado sano e indolente:

Las ideologías políticas autoritarias tienen intereses creados en promover el miedo, la sensación de una inminente invasión por extranjeros, y para ello las enfermedades auténticas son material útil. Las enfermedades epidémicas suelen inducir el reclamo de que se prohíba la entrada a los extranjeros, los inmigrantes. Y la propaganda xenófoba siempre ha pintado a los extranjeros como portadores de enfermedades. (Sontag 70)

De esta forma, los discursos acerca de quiénes ‘somos nosotros’ y quiénes son ‘ustedes’ están mediados a través de la retórica de la nación médica y los enfermos, ya que, en términos de una comunidad médica, ellas quedan fuera por una enfermedad nunca especificada.

Es similar a las reacciones sociales y culturales que las enfermedades incomprendidas provocaron (y aún provocan), Susan Sontag analiza la lógica detrás de los prejuicios y miedos del cáncer y el sida, y por lo visto, muchos de los aspectos de las concepciones de estas

enfermedades están relacionadas con acontecimientos históricos y subjetividades de las que los discursos autoritarios se aprovechan. En particular, Sontag da ejemplos de políticos quienes declararon que aquellas enfermedades fueron producto de un castigo divino, o bien, castigo de la naturaleza, especialmente el sida al estar ligado a la identidad homosexual. El texto presenta algunas nociones religiosas:

(...) pues yo era la cruz que ella debía cargar, eso decía, mi cruz, pero yo se lo prohibí, le dije tajantemente que nunca más se atreviera a usar esa expresión religiosa que contribuía a profundizar la ignorancia del mundo que nos tenía en un estado si no crítico, al menos muy desgastado. (Eltit 99)

Su identificación con el anarquismo es lo que las posiciona en contra de la religión, esto no solo reafirma su postura frente al Estado militarizado que se identifica con los principios en su mayoría cristianos, sino también a su identidad como individuos enfermos:

Era frecuente identificar el desorden social con una epidemia. En inglés, pestilence (peste bubónica) dio pestilent (apestado), cuyo sentido figurado, según el Oxford English Dictionary, es «ofensivo para la religión, la moral y la paz pública 1513», y pestilential, que significa «moralmente nefasto o pernicioso 1531». Se proyecta sobre la enfermedad lo que uno piensa sobre el mal. Y se proyecta a su vez la enfermedad (así enriquecida en su significado) sobre el mundo. (Sontag 28)

Además, es posible teorizar sobre los discursos acerca de víctimas de violencia y abuso, especialmente mujeres, en los cuales se recae en encontrar algún comportamiento o aptitud que haya provocado al abusador y que justifique su reacción. En un fragmento la hija relata:

No sé vivir sin experimentar el castigo de la patria o de la nación o del país. Este país que no devuelve el mar, que no devuelve el mar, que se traga, se traga las olas del mar, se traga el mar. Se traga todo y por eso en cada uno de estos años y en la percepción que me provocan las horas comprendo cómo funciona el castigo de la nación o de la patria.

El castigo interminable de un territorio que me saca sangre, me saca sangre (...) (Eltit 80)

La reiteración de las palabras patria, nación y país consecutivamente es permanente en el texto, son palabras que tienen un campo semántico similar y que permiten al texto introducir una duda acerca de esta entidad patria/nación/país. Parece tratarse de algo que es incapaz de definirse con una sola palabra y que apoya la idea de una colectividad o pluralidad, permite considerar la palabra que en primer lugar determina a esta entidad después de volver a determinarla. Esta redefinición constante que rescata su determinación anterior recuerda la memoria de una identidad previa y, en consecuencia, volviéndola más plural y unida. Sin embargo, esta percepción es de la hija principalmente, quien es su voz la que predomina en el relato, y pese a que los discursos totalitarios proclaman la unidad de muchos individuos en uno solo, esta patria/nación/país parece haber perdido su identidad al volverse contra el cuerpo territorializados en una batalla entre lo orgánico como forma y lo “aorgánico” (Marchese y Forradellas 174) como contenido.

La madre-hija es estratificada en un rol que consume su cuerpo y le castiga, es segregada para que la nación pueda proteger a los no contaminados de los contaminados. De esta forma, es posible identificar que ambas reúnen la triple pérdida: de su hogar, puesto que han sido obligadas a quedarse dentro del hospital con el fin de seguir viviendo; el derecho sobre sus cuerpos al ser convertidas en un territorio de explotación, y que, teniendo en cuenta se tratan de mujeres ancianas, es relevante señalar cómo el sistema económico encuentra formas de seguir capitalizando el cuerpo femenino, incluso cuando el anciano, que poco a poco se aleja de la belleza normativa femenina; y su estatus político, ya que no les es posible crear una comunidad con los otros pacientes y por el posicionamiento anarquista, que se opone al orden. El método de segregación que asegura y fija los roles es ‘inmunizar’.

El concepto de inmunidad o *immunitas* refiere a aquello que “reconstruye las barreras en una forma defensiva y ofensiva contra todo elemento externo capaz de amenazarla” (Espósito 104) y en términos médicos, se trata de los anticuerpos que puede generar el organismo para defenderse de un virus externo. En este sentido, la inmunidad es aquello que posibilita la conservación de la vida, y que, en exceso, podría significar la pérdida de la libertad del individuo y del sentido mismo de la existencia (Espósito 104). Esta contradicción se destaca en el texto, al ser la patria médica (agente inmunizador) quienes son los que provocan lesiones en la madre-hija: “La costumbre de ensalzar y hasta glorificar las

enfermedades (como parte de una tarea científica) marcó el clímax de la medicina y coincidió con nuestro precario nacimiento.” (Eltit 10), al presentarse el cuerpo médico como aquel que es capaz de mantener la salud del país y, al mismo tiempo, volver parte de su tarea las enfermedades lograron establecer una justificación para ejercer un dominio sobre el territorio.

Cabe mencionar que la *immunnitas* presente en la obra se lleva a un punto en el que se facilita y refuerza un colonialismo interno en el que el cuerpo de la madre-hija son explotados de su material orgánico. No es coincidencia que ellas pertenezcan a grupos altamente vulnerados en la sociedad, descritas como bajas, negras curiches, anarquistas y ancianas; no es solo el color de piel lo que marca una diferencia del cuerpo médico, blanco y pulcro, sino que también su estatus de mujeres y ancianas (históricamente vulneradas), son aquel grupo heterogéneo que se encuentra dominado y explotado en las estructuras sociales del colonialismo interno.

(...) en tanto que una población integrada por distintas clases (la urbana o la colonialista) domina y explota a una población integrada también por distintas clases (la rural o colonizada); se parece también porque las características culturales de la ciudad y el campo contrastan en forma aguda. (González 146)

No es extraño en el contexto chileno, puesto que se trata de un país que mantuvo su sistema de patronos e inquilinos hasta mucho después de la independencia. Esta distinción de clases sociales es parte de la inmunización en la obra.

Si se tiene en cuenta lo precario del tratamiento de las vidas de las protagonistas, el cuerpo médico de carácter militar y la manera en que son segregadas por la enfermedad es posible reconocer una representación de un Estado necropolítico. Por ejemplo, durante toda la obra los médicos cabecillas se reúnen constantemente para determinar el futuro de la patria médica, causando un estado de urgencia por un problema indeterminado; otro aspecto que se vincula con el carácter colonialista es la ocupación colonial de los Estados que civilizan la guerra, es “una cuestión de adquisición, de delimitación y de hacerse con el control físico y geográfico: se trata de inscribir sobre el terreno un nuevo conjunto de relaciones sociales y espaciales.” (Mbembe 44), se ejerce en aquellos territorios una soberanía capaz de definir el

valor de una persona o grupos, y evalúan quién es sustituible. Esta valorización dentro del espacio ocurre en el cuerpo de la madre-hija, ya que su material orgánico es comercializado en el mercado, también existen valores ligados al género en el que se afirma que su órgano reproductor no tiene buen valor comercial.

La herida que provoca toda la extracción para la venta del cuerpo es el daño colateral que las fuerza a vivir en un dolor constante, se vuelve crónico. En ese sentido, se entra en un ciclo en el que, al estar enfermas, les da la posibilidad a los médicos de justificar las intervenciones, pero que terminan causando cada vez más heridas, y así utilizando la enfermedad y su discurso para alimentar la economía de aquel país que “se traga todo el mar”, y privando a la madre y a la hija de su libertad. Achille Mbembe establece que en los regímenes contemporáneos es común la experiencia de la falta de libertad:

Vivir bajo la ocupación contemporánea es experimentar de forma permanente la “vida en el dolor”: estructuras fortificadas, puestos militares, barreras incesantes; edificios ligados a recuerdos de humillación, interrogatorios, palizas, toques de queda que mantienen prisioneros a centenares de miles de personas en alojamientos exigüos desde el crepúsculo al alba;” (72-73)

Este vivir en dolor, a pesar de ser un afecto necesario para la memoria, también carga en la obra las consecuencias y el sufrimiento constante que es la vida con barreras, es decir, en un espacio que se está inmunizando, levantando barreras entre los sujetos, y peligrosamente llegando a la autoinmunización, que consiste en el propio organismo volviéndose contra sí mismo. La necropolítica es lo que causa una cadena de daños no solo a los individuos, sino a quienes habitan el propio territorio que claman proteger.

La representación de este escenario hace posible una lectura apocalíptica del texto si consideramos una de las citas anteriores. La posición que adopta la madre cuando asegura que ella carga con la cruz (la hija) la torna en un rol similar al de Jesucristo. La madre se trata de un personaje que altera el orden de la naturaleza y la biología al nacer de nuevo junto a su hija, esto implica que se ha producido un fin y un inicio, y han decidido tomar el rol de profeta al tener la intención de comunicar un fin: el de ambas. Sin embargo, es un imaginario apocalíptico que se resiste, por ejemplo, la revelación que esperan hacer siempre es

entorpecida por el hospital y el cuerpo médico, ya que impiden toda la comunicación que podría haber con otros individuos, así mismo, el rol de profeta se pone en tensión, puesto que es un papel que, teniendo en cuenta la cita, le corresponde a la hija y no a la madre, pero al tratarse de un cuerpo doble, en cierta medida cumple el cometido, y de igual manera se anticipa una revelación que acabará con el mundo que ha construido el cuerpo médico.

El tiempo lineal en el escenario apocalíptico implica que haya una destrucción del orden, la madre ha alterado un orden temporal al renacer con su hija, y le revela a ella que están las “dos solas en el mundo”. El tiempo se expande de una forma inusual, ya que ambas llevan resistiendo cerca de doscientos años, e incluso, durante el tramo final del texto se abre la posibilidad de expandirse aún más si consiguen las córneas de otra persona, en ese sentido, el tiempo se expande en base a lo que tengan que ofrecer como material orgánico, sea suyo o ajeno.

Un ejemplo textual de esta alteración del tiempo convencional es la carencia de encabezados al inicio de cada capítulo, de esta forma, el texto va en contra de una organización sucesiva que acentúa la ilegibilidad temporal de las memorias, así mismo, dentro de estos mismos capítulos atemporales (puesto que no es posible situarlos en un tiempo determinado), se utilizan recursos como analepsis que añade una retrospectiva de los personajes y que rompe constantemente con una posible linealidad de los hechos. También, estas analepsis ocurren más de una vez para una misma memoria, y que permite resignificar constantemente un recuerdo, por ejemplo, el momento en que nació la hija que es mencionado más de una vez y en cada nueva aparición se agregan nuevos significados, es un hito que al principio es la pequeña alianza que forman la madre y la hija contra el mundo, pero que luego complejiza la relación entre ellas y la dinámica que poseen como parientes.

Además, así como se ha planteado un profeta doble, también se comienza a confundir el fin que se anticipa, puesto que, si bien la revelación de los abusos del hospital significaría el fin del régimen médico, también lo que se anticipa es la muerte de ambas, así como la posibilidad de las protagonistas de volver a su comuna.

Sin embargo, ningún final llega, es probablemente una de las partes fundamentales de este escenario apocalíptico, ya que se encuentra en una transición que prolonga los abusos

en un afán de consumir y extraer para mover una economía que, en palabras de Aubrey Anable, fracasa hacia adelante.

3.2 El jugador empujado a participar en escenarios necropolíticos

Johan Huizinga en su texto *Homo Ludens* describe el espacio del juego como “un intermezzo en la vida cotidiana” (22), se trata de una actividad que se convierte en un acompañamiento o complemento de la vida en general, puesto que es una función cultural que permite la expresión, una conexión espiritual y crear conexiones sociales. También, es aquello que permite la libertad dentro de un orden absoluto, y que, en caso de romperse, fastidia la inmersión conseguida. Se comprende que Huizinga abarca el tipo de juego análogo y no digital, similar al juego descrito por Giorgio Agamben en *Infancia e Historia*, en donde determina que tiene propiedades parecidas al rito, pero que su gran diferencia es que el juego “conserva solo la forma del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida” (100) y que crean una relación entre jugar y la acción sacramental del rito.

La razón por la que es importante establecer esta conexión es que *Pathologic 2* presenta eventos en los que, tanto el jugador ‘actante’ como el propio Artemy Burakh dentro del videojuego, son partícipes de ‘jugar’ creando un vínculo que refuerza no solo la inmersión del jugador, sino que la línea que lo conecta afectivamente con el dispositivo.

Ya se ha determinado que el teatro es el lugar heterotópico que conecta lo análogo con lo digital cuando implica, dentro de la historia, que todo lo que el jugador está viendo es parte de una obra teatral que se está llevando a cabo, y que el cuerpo que se le ha otorgado es el móvil que tiene para interactuar con los sistemas y el orden que propone el mundo ficcionalizado. Será capaz de recorrer las calles del pueblo y observar como turista la arquitectura de los edificios, así como aprender mediante diálogos la historia y los problemas que experimenta el pueblo. Todos estos aspectos contribuyen a construir la inmersión del jugador en el mundo.

Si bien el juego en su orden permite la libertad del jugador gracias al gusto que el mismo tiene por jugarlo, *Pathologic 2* de cierto modo cuestiona aquel gusto que produce resolver problemas. El videojuego está diseñado para crear un problema tras otro para

transmitir tensión, por ejemplo, para obtener diálogos con personajes y que estos provean de información que ayude al protagonista a encontrar una solución a los dos grandes problemas que se le plantean se necesita completar una tarea (dependiendo de la misión) durante un periodo de tiempo reducido, y a medida que avance el tiempo, nuevas tareas comenzarán a aparecer. Usualmente el jugador presupone que todas las misiones deben ser completadas, puesto que están condicionados a obtener a cambio una recompensa por dedicar su tiempo y esfuerzo, así mismo, comprende que está aprovechando el contenido del producto que ha comprado. *Pathologic 2* aprovecha esta concepción para provocar una sensación de urgencia, entonces, mientras el jugador gasta su tiempo recorriendo el pueblo, desde un punto A hasta un punto B, el personaje comenzará a estar hambriento, cansado y sediento, así crea un nuevo objetivo: buscar suministros. Sin embargo, el tiempo y los recursos que ha gastado para conseguirlos ha provocado que pierda la oportunidad para hablar con un personaje relevante y completar otra tarea. Así mismo, la dificultad para conseguir suministros será cada vez más alta si el jugador se vale de los métodos convencionales para obtener recursos, ya que el videojuego castiga al jugador por recurrir al asesinato, al robo, o a la extracción de órganos.

Otro ejemplo de subversión del medio es la recompensa al completar las tareas, puesto que completar unas significa la pérdida de otras, también existe la posibilidad de completar una tarea que resulte en un efecto negativo, como terminar infectando un distrito entero u ocasionar la muerte de un personaje relevante en la historia. Además, aunque el juego da las herramientas para enfrentar bandidos que asechan en la noche, lo más sensato es evitar el conflicto, ya que jugador siempre es empujado a una posición vulnerable, incluso, la propia ejecución del dispositivo entorpece deliberadamente el combate, comparado con otros videojuegos que utilizan la cámara en primera persona como en el género *Shooter*, al defenderse el protagonista posiciona sus brazos sobre la pantalla, por lo tanto, es imposible ver los movimientos del enemigo; las armas tienen una durabilidad ínfima, así que el daño se reduce sustancialmente; si el jugador tiene poca estamina e intenta huir, es posible que el enemigo le atrape y lo desoriente de un empujón, mientras la cámara se recupera de la sacudida el contrincante ya habrá asestado un golpe; además, si no se tiene ningún tipo de protección, se estima que dos o tres puñaladas son suficientes para que el personaje sea asesinado.

Uno de los sistemas de sobrevivencia es el intercambio de objetos con otros ciudadanos. Es una mecánica común y en otros videojuegos es usual verlo implementado abriendo la oportunidad a intercambios con personajes particulares, mientras tanto, *Pathologic 2* convierte a todo el pueblo en personajes con los que intercambiar objetos. Es abrumador aprender cuáles son los objetos que tienen valor para unos ciudadanos y qué objetos probablemente lleven consigo, en un mundo en el que el tiempo es sumamente valioso, es importante no malgastarlo buscando en cada uno de los habitantes lo que se necesita. Dentro de la historia del pueblo, esto es una tradición, puesto que permite a los sujetos conocerse entre sí, es una forma de integrar dentro al jugador que se ha introducido en un espacio cuyas reglas no conoce completamente. Es importante este punto comparado con otros mundos ficcionalizados que intentan dar esta sensación de ‘espacio poblado’, ya que crea una relación, un vínculo, entre el jugador y los sujetos del mundo a través de esta tradición.

También es posible para el jugador ser partícipe de juegos dentro del mismo. Uno de los más útiles es el de encontrar alijos, los niños del pueblo invitan al protagonista a ser parte de este juego de búsqueda, las reglas son tomar y dejar algo dentro para que la siguiente persona que encuentre el alijo tenga algo que tomar. El otro es similar a un ritual, en él los niños están llevando a cabo un funeral para un ‘buen amigo’ y el protagonista puede ayudarles a cavar un agujero en la tierra para que ellos puedan enterrarlo, cuando el jugador interactúa con este evento, comienza una escena en la que los niños proceden a hacer un ritual dentro del teatro. Otro juego en el que puede participar con los niños son las escondidas. De esta forma, el jugador no solo se va haciendo parte del pueblo, sino que también es a través de los únicos personajes que los primeros días no son hostiles para él y que lo invitan a participar en sus costumbres.

En *Pathologic 2* existen dos comunidades muy diferenciadas. La primera es el dogma, que se reconocen como nativos indígenas de la estepa, cuyas costumbres y símbolos giran en torno a los bovinos, la sangre y las líneas, y fundamentalmente sobre la tierra. La segunda comunidad es la que se ha construido dentro del pueblo y a la que pertenecen la mayoría de los personajes relevantes para la historia, es la comunidad que se acerca más a codificaciones occidentales y percibida como “civilizada”. En el juego, hay un intento por los fundadores

del pueblo por fusionar ambas comunidades, pero pronto comienzan a experimentar problemas de rechazo la una de la otra.

En término de *communitas*, la comunidad de la estepa ha derribado completamente todas las barreras del individuo, en su cultura se perciben así mismo como un gran cuerpo colectivo que ha de ser dirigido por un líder, deben ser homogéneos, puesto que, si hay un desacuerdo entre ellos, los eliminarán para mantener un estado único. En ese sentido, no es extraño que hayan tenido problemas en aceptar otras individualidades y repudiado al agente externo. Por otro lado, la comunidad del pueblo también es reacia a dejar introducir al dogma en la zona, obligan a los habitantes de la estepa a adaptar sus tradiciones para que encajen con su visión de mundo, un ejemplo de esto son las novias de la estepa, quienes tienen la costumbre de bailar hasta que se les deshaga la ropa que traen, y que más tarde puedes ver bailando en el club nocturno del pueblo.

Uno de los métodos para integrar al dogma fue conseguirles un lugar de trabajo en la Empresa Toro y que, a medida que el jugador se envuelve en el problema, se entera que las condiciones de trabajo eran precarias. Se representa aquí perfectamente un colonialismo interno, en el cual se ha acogido nativos indígenas para ser mano de obra de la familia dueña de la fábrica, que se aprovecha de la comunidad para explotarla. En este contexto, llega a la plaga a ‘romper con las costuras incómodas’.

Al igual que en *Impuesto a la carne*, están presentes algunas de las nociones y paranoias que producen las epidemias. La Plaga de Arena desestabiliza toda la zona y se declara un estado de excepción en un intento de aislar los distritos infectados, en ese sentido, se levantan las barreras de la *immunitas* con el fin de deshacerse de la parte contaminada del cuerpo territorializado que está padeciendo la enfermedad. La intrusión en los cuerpos es un aspecto que podría analizarse desde una perspectiva performativa, por ejemplo, el jugador es un agente externo al cuerpo/pueblo que, como un virus, se introduce en el mundo junto con su compañero de viaje, quien podría interpretarse como una personificación de la muerte, ya que se pregunta si acaso “los habitantes lo recibirán bien” y asegura que visitará al padre del protagonista.

Otro agente es introducido al pueblo con el objetivo de inmunizar al pueblo. Una vez que llegan los militares la situación se vuelve aún más violenta, puesto que poseen una fuerza armamentista mayor, les es fácil comenzar a eliminar a cualquier bandido e infectado que se les acerque. Si bien le permiten al protagonista un poco más de tiempo para crear una cura, su intención clara es la de acabar con cualquier persona portadora de la peste. Se vuelve un Estado que civiliza la guerra. Los métodos para ‘combatir’ la plaga se vuelven efectivos pero brutales al utilizar un lanzallamas para acabar con grupos de infectados.

La *immunitas* llega a un punto que se transforma en autoinmunización, ya que la decisión final de la capital es bombardear el pueblo y así no arriesgar al mundo exterior con la plaga, el jugador después de las revelaciones de la historia, podrá tomar la decisión de dirigir las bombas al pueblo o al poliedro (la estructura responsable de herir a la tierra), en caso de evitar el bombardeo del pueblo, el poliedro caerá y la herida que ha infligido quedará abierta, entonces, la tierra se desangrará hasta morir. Si el jugador decide bombardear el pueblo, el dogma y los milagros de la tierra se adueñan del cuerpo territorializado, creando una especie de espacio onírico en el que ciertos personajes son bienvenidos, mientras que el resto de los personajes relevantes son trasladados a un río fuera del pueblo.

Ambas opciones finales son desalentadoras, puesto que no importa qué decisión considere el jugador que sea la correcta, siempre se sacrifica algo importante. El jugador a lo largo del juego puede expresar sus ideales a través de preguntas y problemas complejos, por ejemplo, ¿En cuál personaje debería usarla? ¿en un niño o un adulto importante para el desenlace de la trama? ¿en un ciudadano que grita de dolor tirado en la calle? ¿sanar a alguien que ha asesinado a una mujer? Se plantean dudas morales, mientras tanto, el videojuego suscitará situaciones límites en las que el jugador tenga como opción viable romper su ética para poder continuar en la historia. De igual manera, se plantea al jugador en una situación en la que ha perdido el empoderamiento que, en general, los videojuegos le han permitido, sin embargo, todavía se necesita como sujeto principal para utilizar el dispositivo y ponerlo en marcha.

En este gran campo de juego, el jugador es parte del círculo necropolítico, a veces como superviviente, otras como perpetrador de ella. El jugador es un superviviente, como lo entiende Mbembe “es aquel que ha peleado contra una jauría de enemigos y ha logrado no

solo escapar, sino matar al atacante. Por ello, en gran medida, matar constituye el primer grado de la supervivencia” (66). Sin embargo, en la historia toma el rol de uno de los tres sanadores del pueblo, y teniendo en cuenta los sistemas de supervivencia, la opción más sensata es reunir todos los recursos disponibles y aprovecharlos, además de guardarlos para los personajes que considere adecuados, a pesar de que los ciudadanos han contribuido relevantemente al obtener objetos. La situación provoca que el jugador les ponga valor a algunos sujetos sobre otros y, en ese sentido, ejerce el poder de dejar morir al abandonarlos pensando que los medicamentos que aún tiene en el inventario servirán para asegurar la vida de un personaje relevante para la historia, y así se convierte en uno de los agentes inmunizadores del videojuego.

Esta situación límite es similar lo que ocurriría durante un apocalipsis de la forma más caótica posible. Está presente el testigo, en este caso el jugador, quien observará y averiguará la razón del brote: la tierra no soporta a los que caminan erguidos, esto sirve como una de las revelaciones importantes de la causa y que apunta la mirada hacia el mundo que terminará. El dogma no puede padecer la enfermedad porque se trata de un único cuerpo animal, en donde la muerte no es nada para ellos a diferencia del resto, entonces, la muerte que está llegando no puede ser para ellos sino para la cultura occidental que ha intentado, a base de los milagros de la tierra, extraer el material orgánico para conseguir una de las cosas más antinaturales: evitar morir. La tierra es el Dios del dogma de la estepa que actúa como el Dios cristiano que juzga y limpiará el mundo, y de igual manera, comparte con la enfermedad aquellos discursos sobre el castigo proveniente de Dios y/o la naturaleza, es una forma de deshumanizar al enfermo, ya que “es una idea que se opone a todo el cuidado que merece un enfermo, ese cuidado digno del noble nombre de medicina.” (Sontag 63).

El tiempo es lineal y durante cada día un narrador advierte cuántos días quedan para que todo acabe. Sin embargo, es cíclico, puesto que una vez terminado el período de doce días la obra teatral termina y plantea la posibilidad de volver a interpretarla, quizás con otro protagonista que tenga otros objetivos y vínculos con las comunidades.

Una de las principales similitudes que presentan las obras es que ambas nacen de la cuestión acerca de la explotación de un ser vivo corpóreo, así como la instauración de un Estado que civiliza las matanzas y justifica la violencia contra los enfermos. Sin embargo, debido a la diferencia de medios, las obras se aproximan a estas situaciones de una forma distinta. *Impuesto a la carne* hace su representación desde los heridos que resisten desde un lugar escondido, y en el que rebelarse significa señalar aquello que es absurdo y contradictorio, como un hospital que enferma a los sujetos, esto lo hace desde la posición de unas mujeres que también son contradictorias, pero que aun así hallan una manera de establecer una comunidad, aunque sea pequeña, entre ellas. Por su parte, *Pathologic 2* le permite observar el comportamiento de ambas comunidades, se da cuenta de cuán profundas son las diferencias y se le plantea cuál de las dos subjetividades debería escoger, es uno de los problemas que se plantean desde el protagonista, puesto que es un mestizo de las dos culturas, conoce la medicina de ambas que, combinadas, permiten efectivamente enfrentar la plaga, por lo tanto, es descorazonador que la decisión no permita el sincretismo de las comunidades. El pueblo tiene métodos lúdicos para iniciar al jugador en él y que lo vinculan tanto al dispositivo como afectivamente a la historia.

Ambas obras presentan un cuerpo militarizado como método de inmunización, *Pathologic 2* lo lleva hasta la autoinmunización de forma súbita con el bombardeo, mientras que *Impuesto a la carne* dilata el tiempo y la autoinmunización, como si cada página que se lee es un paso más cerca a la destrucción del propio organismo, pero que, al mismo tiempo, extiende el final hasta un punto en el que nadie sabe con certeza cuando llegará. Los protagonistas cumplen roles dentro de la necropolítica, la madre-hija es la víctima de todo el daño colateral posible y de los discursos alrededor de las enfermedades, mientras que el jugador y su personaje, son los supervivientes que tienen agencia dentro del mundo ficcionalizado.

3. Conclusión

Una de las razones principales por las que se realizó este análisis comparativo intermedial es el interés de la experiencia de la violencia en que el cuerpo enfermo, considerado un estado no deseable de salud, es el móvil para reflexionar acerca de los sistemas de estratificación y posicionamiento, en los que su tratamiento es similar a un castigo y desplazamiento que a un genuino interés por la salud de las comunidades.

Impuesto a la carne a través de su relato expone desde los sujetos más marginales en el sistema social el extremo de la explotación de los individuos, se produce una disección entre las realidades de la madre-hija, los pacientes, y la del cuerpo médico, directores, quienes miran al frente y avanzan despreocupadamente sosteniendo, como justificación, el discurso sobre las enfermedades y el país que será contaminado por aquello que es distinto a la norma.

No es extraño, por lo tanto, que las características de un Estado necropolítico broten en un contexto así. Esta obra permite vislumbrar que muchas de las comunidades actualmente en Chile son violentadas de forma invisible para la imagen pública, que es posible llegar a un escenario en el que la muerte social de los individuos sea plenamente incorporada en el cotidiano, y que son justificadas con lo que, en cierto sentido, es común que ocurra a lo largo de la vida del ser humano, enfermarse se vuelve una herramienta maliciosamente utilizada para generar miedo y que consigue restringir las libertades de los ciudadanos, la *immunitas* en el marco social se traduce en contener los movimientos que intentan reclamar los derechos básicos. En *Impuesto a la carne* sus protagonistas rechazan completamente el Estado médico que intenta inmunizar la historia, intenta mantenerla sana de cualquier matiz o voz que la pueda corromper, que se logre introducir en ella la ‘enfermedad’ que supone la memoria que le contradice, que habla desde una perspectiva personal y testimonial, puesto que, en ocasiones es posible olvidar cuando se aprende de la historia en la que existieron sujetos que la experimentaron, y que, sin embargo, es enseñada y repetida desde un texto impersonal y único.

El dolor es uno de los afectos más comunes de experimentar tanto en un estado de enfermedad como en el momento en que los sujetos son violentados, es también, como Ahmed y Breton afirman, una experiencia personal en la que los vínculos entre sujetos se

reconfiguran, el cuerpo se vuelve incómodo de habitar y, por lo tanto, supone un cuestionamiento de la identidad que, gracias a los sistemas de estratificación, también posiciona al sujeto como blanco de abuso. Las mujeres, los ancianos, los grupos *queer*, los marginados, entre otros, son los principales cuerpos que se desplazan a través de estos cuestionamientos y abandonos.

El videojuego tiene un acercamiento más directo con la experiencia de la violencia por la interactividad del medio. En *Pathologic 2* es posible ver un montón de tópicos, ideas y reglas que componen una sociedad, así como los problemas que habitar un espacio con otros sujetos genera. Parece un tanto extraño considerar a un pueblo como un organismo que debe cumplir roles según sus divisiones para funcionar y que estén constantemente en conflicto para dominarse, pero esto cuestiona las ideas del cuerpo concebidas como un contenedor que se coordina y que no se ataca a sí mismo.

Los sistemas del juego permiten al jugador a interactuar con las entidades que componen el espacio digital para que se sienta integrado en el mundo ficcional, *Pathologic 2* logra acortar la distancia entre el yo-jugador y el yo-corporeizado en el marco digital utilizando como eje temático el teatro y lo introduce como verdadero actante de la obra. Para crear la inmersión del jugador, el videojuego se apoya en simular un pueblo que, a pesar del tamaño comparado a otros títulos, parece grande y totalmente poblado, es común ver a sus ciudadanos deambular por las calles como parte importante de la construcción de un entorno que eventualmente será perturbado por la Plaga de Arena.

Las nociones que comparten ambas obras son la enfermedad, la necropolítica y la comunidad, estos temas se encuentran enlazados entre sí en sus respectivas obras y por esta razón, se han comparado a pesar de lo distinto de sus medios. Una de las lecturas de *Impuesto a la carne* es acerca del lector que el texto intenta alcanzar, se comprende que debe haber alguien al otro lado escuchando el testimonio para que sirva a su función principal, y en ese sentido, se abre la posibilidad al lector a practicar su rol de testigo y quizás, hacer algo con él. Sara Ahmed ha cuestionado esta fetichización del dolor como aquellos que se vuelven protagonistas del dolor ajeno, y el texto es la fuga del dolor del cuerpo territorializado que, a modo de testimonio, intenta alcanzar a un lector que vea cómo está inscrito en esa historia llena de contradicciones. La alegoría del país es clara, y en los ciudadanos cae la

responsabilidad de rescatar una memoria dolorosa que ahora se está perdiendo, es una urgencia que parece pasar desapercibida actualmente. *Pathologic 2* es menos sutil con su urgencia, utiliza su medio para empujar al límite a su jugador, pero poco a poco permitiéndoles entender la naturaleza del problema: si vale o no la pena el dejar morir para conseguir un objetivo final dentro del escenario apocalíptico.

Bibliografía

Aarseth, Espen J. *Cybertext: New Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins, USA, 1997.

Agamben, Giorgio. “¿Qué es lo contemporáneo?”. *Desnudez*.

Ahmed, Sara. *La política cultural de las emociones*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2015.

Anable, Aubrey. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*. London, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2018.

Breton, David. *Antropología del dolor*. Barcelona, Editorial Seix Barral S.A, 1999.

Cremin, Colin. *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari. Towards an affective theory of form*. Routledge, New York, 2016.

Cubillo, Ruth. *Intermedialidad en el Siglo XXI*. Diálogos, Revista Electrónica de Historia, Vol 14, N° 2, Abril - Mayo 2013, pp. 169-179.

Deleuze, Gilles et Felix Guattari. *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Ediciones Paidós, 1972.

Eltit, Diamela. *Impuesto a la carne*. Editorial Planeta Chilena S.A. 2021.

Espósito, Roberto. "Inmunidad, Comunidad, Biopolítica". Las Torres de Lucca, N° 0, Enero-Junio 2012, pp. 101-114

Fabry, Geneviève. "El imaginario apocalíptico en la literatura hispanoamericana: esbozo de una tipología". *Cuadernos LIRICO*, n.º 7, octubre de 2012, doi:10.4000/lirico.689.

Foucault, Michel. "De los espacios otros". Conferencia dictada en el Cercle des études architecturales, 14 de marzo de 1967, publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*, n 5, octubre de 1984. Traducida por Pablo Blitstein y Tadeo Lima.

Foucault, Michel. *El cuerpo utópico*. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 2010.

Harvey, David. *Urbanismo y desigualdad social*. España, Siglo XXI de España Editores, S.A. 1º Edición, 1977.

Ice-Pick Lodge. *Pathologic 2* [Videojuego]. tinyBuild, 23 de Mayo de 2019.

Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture". *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Eds. N. Ardrup-Fruin y P. Harrigan. Cambridge: MIT, 2004. pp. 119-130.

Marchese, Angelo. *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*. España, Editorial Ariel, 2013.

Mbembe, Achille. *Necropolíticas*. España, Editorial Melusina, 2011.

Metacritic. "Pathologic 2", *Pathologic 2*, Metacritic, 2019. www.metacritic.com/game/pc/pathologic-2

Milesi, Lauret. "Video-Gaming in(to) Literature: Virtual CorpoReality in Chloé Delaume's Corpus Simsi". *Intermedia Games-Games Inter Media. Video Games and Intermediality*, Ed. Michael Fuchs et Jeff Thoss. New York, Bloomsbury Academic, 2019.

Mitchell, Audra et Aadita Chaudhury. "Worlding beyond 'the' 'end' of 'the world': white apocalyptic visions and BIPOC futurisms". *International Relations*, vol. 34, n.º 3, agosto de 2020, págs. 309-32, doi:10.1177/0047117820948936.

“Pathologic 2 is an Underrated Masterpiece” *Youtube*, subido por RagnarRox. 29 de Agosto de 2019, www.youtube.com/watch?v=q00T0xxj2o0&t=1998s

Pastén, J. Agustín. “Radiografía de un pueblo enfermo: la narrativa de Diamela Eltit”. *North Carolina State University*, Vol. 10, No. 1, Otoño, 2012, pp. 88-123.

Sánchez-Mesa, Domingo. “Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital”. *Cuadernos de Literatura*, Bogotá, Colombia. Julio-Diciembre, 2007, pp. 13-26.

Scarabelli, Laura. “*Impuesto a la carne* de Diamela Eltit. El cuerpo-testigo y el contagio de lo común”. *Avatares del testimonio en América Latina*, Noviembre-Diciembre, 2015, pp. 973-988.

Solorza, Paola S. “El Estado-hospital: Corporalidades anárquicas, biopolítica y violencia en *Impuesto a la carne* de Diamela Eltit.” *Raudem*, Revista de Estudios de las Mujeres, Vol. 2, 2014, pp. 159-171.

Sontag, S., & Clemans, M. M. (2021). *La enfermedad y sus metáforas | El sida y sus metáforas*. De bolsillo.

Terje Skancke, Kristian. “The 25-hour Moment: How Pathologic 2 Facilitates Presentness and Constructs Its Ludonarrative”. *UiT The Arctic University of Norway*. 2022.

Vigarello, Georges et al. “Cuerpo, salud y enfermedades”. *Historia del cuerpo Vol. 1*. España, Editorial Taurus Historia, 2005, pp. 323-358.

_____. *El sentimiento de sí. Historia de la percepción del cuerpo (s.XVI - S. XX)*. Bogotá, Colombia. Universidad Nacional de Colombia. 2017.

Wildgoose, D. (2019, 30 de mayo). Pathologic 2 Review - The Big Sick. GameSpot. <https://www.gamespot.com/reviews/pathologic-2-review-the-big-sick/1900-6417158/>

Zamora, Lois Parkinson. *Narrar El Apocalipsis*. Fondo de Cultura Económica USA, 1998.

Zavala, Lauro. "Elementos para el análisis de la intertextualidad" Intertextos e hipertextos. Cuadernos de Literatura, Vol. 5, No. 10, Julio-Diciembre, 1999, pp. 27-52.