Derivas utópicas fragmentadas: *Pathologic*, técnicas territoriales y la síntesis idealismo-materialismo

Bruno Borgna^(*)

Resumen: El videojuego ruso *Pathologic* es una obra que desafía las convenciones discursivas de su medio e invita al jugador a experimentar un escenario complejo y aparentemente irresoluble: la epidemia de una enfermedad incurable y mortal. En él se encuentran representaciones de conflictos ideológicos y filosóficos que han definido la historia del pensamiento occidental, devenidos en conflictos territoriales, técnicos y políticos. Este texto interpreta esos conflictos a través de los conceptos elaborados por Donna Haraway en *Seguir con el Problema*, y propone una lectura del juego como una respuesta a las problemáticas epistemológicas de la modernidad, especialmente alrededor de las conceptualizaciones de la técnica y el ambiente.

Palabras clave: *Pathologic* - técnica - filosofía - Naturaleza - modernidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 215]

^(*) Artista multimedial, ensayista y gestor cultural. Fue premiado por el Festival FAUNA en 2019 y 2022 con dos ensayos. Participó en muestras colectivas en Argentina, Guatemala, Chile y España. En 2022 tuvo su primera muestra individual en el Museo Xul Solar en el contexto de la Semana del Arte, y en 2023 fue seleccionado para una beca de investigación de la Graham Foundation, Chicago, EE.UU. Becario de investigación del CIN. Se encuentra finalizando la Licenciatura en Artes Multimediales en la Universidad Nacional de las Artes.

Introducción

Pathologic (*Mop. Ymonia* en su idioma original, literalmente “Plaga. Utopía”) es un videojuego publicado por el equipo de desarrollo ruso Ice-Pick Lodge en 2005. En su tierra natal ganó varios premios y recibió excelentes reseñas críticas, pero debido a una mala traducción, errores de programación, gráficos poco avanzados para la época y la complejidad de las mecánicas, fue casi ignorado en países anglosajones y el resto del mundo. En 2019, después de una campaña de financiamiento a través de crowdfunding, IPL publicó

Pathologic 2, una remake parcial de la primera entrega. En este escrito se opta por analizar la primera edición del juego ya que es la que cuenta la historia en su forma más completa, abordando el arco narrativo de tres personajes distintos cuyas campañas (o “rutas”) generan una intertextualidad que le da un sentido total a la obra.

Pathologic deconstruye tanto las convenciones narrativas y mecánicas de los juegos como las presuposiciones que los sostienen (Wolf y Perron, 2023). Para lograrlo el juego se enfoca en instalar a través de la historia, los diálogos y las mecánicas (Salen y Zimmerman, 2003) una sensación de derrota e impotencia, elementos que en las normas establecidas de los juegos apuntan a hacer sentir a los jugadores como héroes con agencia sobre el mundo virtual, la muy nombrada “fantasía de poder”. En este sentido, *Pathologic* es todo lo contrario: una fantasía de impotencia y desesperación. Donde un juego convencional le otorga al jugador la capacidad inverosímil de modificar el mundo acorde a sus deseos, *Pathologic* refuerza la imposibilidad de cambiar nada; donde un videojuego convencional tiene protagonistas y antagonistas claros con valores morales binarios y un enemigo único y personificado, *Pathologic* desdibuja los binarismos en redes de relaciones de poder e intereses complejas, con un antagonista infranqueable e incorpóreo en la forma de una epidemia. En términos literarios, el juego está inspirado por grandes autores del modernismo ruso como Andrei Platonov, tanto en su conflicto central (la búsqueda de una utopía y las dificultades de su implementación en el contexto de un pueblo pequeño, por ejemplo, es la sinopsis de la novela *Chevengur* (2009) de este autor y al mismo tiempo una buena descripción del juego) como en las referencias a la concepción de la subjetividad soviética modernista: los diálogos de los protagonistas con NPCs relevantes a la narrativa derivan fácilmente en ponderaciones sobre leyes universales de la moral o en la aplicación de metodologías científicas como la ingeniería a conceptos como la suerte y el destino, interacciones que podrían salir de la novela *Moscú Feliz* (2021) del susodicho nombrado más arriba. En términos filosóficos, como se expandirá más adelante, se plantean problemáticas e influencias de grandes oposiciones y debates históricos que rastrean sendas genealogías: materialismo como opuesto al idealismo (Vergara, 2007), inmanencia como opuesta a la trascendencia (Smith, 2003), progresismo como contrario al tradicionalismo, naturaleza contra tecnología.

El juego cuenta la historia de tres protagonistas, sanadores de distintos tipos, a través de los doce días de una epidemia que afecta a un pueblo ficticio en la estepa ruso-mongola. La meta de los tres es la misma: encontrar tanto la causa como la cura de la enfermedad que arrasa con la población, la Peste de la Arena. Para hacerlo transitar distintos caminos y arcos narrativos, encontrando distintas explicaciones y salidas para la crisis. Cada uno de los personajes encuentra un lado del conflicto en el cual situarse y por lo tanto una forma de resolución, o en el caso de uno de ellos, la decisión de mantener el conflicto vivo y la tensión sin colapsar. Las respuestas que encuentran además cambian las visiones de cada uno del territorio que habitan y de su relación con el mismo.

A través de la historia del juego se plantean y exploran relaciones entre la tierra, los humanos, la flora y la fauna local, las formas de vida microscópicas, las operaciones técnicas sobre el territorio que devienen de distintas cosmovisiones, la creencia y la mística, y más. Al final de todo se revela que la enfermedad surge del cruce de dos proyectos ideológicos, territoriales, sociales y políticos que entran en tensión. El choque de estas fuerzas, su con-

flicto situado en territorio, es lo que genera el esparcimiento de la bacteria de la que brota la enfermedad. El origen de la misma es la convivencia de estos paradigmas contradictorios y tensionantes en pos de la búsqueda de una utopía, y el pueblo lo que está atravesando es un momento de colapso que deviene en un nuevo equilibrio, aunque la dirección y forma de ese nuevo equilibrio aún está indefinida y sólo toma forma con la intervención del jugador. Esta búsqueda de la utopía, que cada personaje y sus aliados en el juego intentarán lograr por distintos caminos y distintos planes políticos, está inscrita en el nombre del juego en ruso: *Мор. Утопия*, (Mor. Utopia) que como se mencionó anteriormente significa “Plaga. Utopía”, y que es a su vez un juego de palabras con el libro *Utopía* de Thomas Moore (2009). El juego es, en términos de extensión y complejidad, de alcance novelesco (Hayot, 2021, Kücklich, 2006). Los desarrolladores del juego ponen a prueba los límites de lo que los juegos pueden ser y hacer, y para lograrlo toman inspiración de una multiplicidad de fuentes y tradiciones. Dentro de los diálogos del juego se mencionan la historia de la medicina de Pasteur y Koch, exploraciones sobre las fronteras del positivismo, citas de Temístocles, y alusiones vagas a la historia rusa del último siglo, incluyendo la presencia de una estructura social y gubernamental similar a la de los años previos a la caída de la Unión Soviética. Teniendo en cuenta la extensión e interconexión de las capas de sentido del juego, en este escrito se intentan abordar ciertas perspectivas sobre el mismo desde los conceptos elaborados por Donna Haraway en *Seguir con el problema* (2020), particularmente los de intra-acción, simpoiesis y holobionte, que serán definidos a medida que aparezcan en el texto. Este es un trabajo que cuestiona la epistemología moderna sobre la filosofía natural y de la técnica desde una perspectiva materialista, y que provee herramientas conceptuales para reelaborar esa rama del pensamiento, planteando que debemos reformular nuestras formas de pensar tanto en la naturaleza para cambiar nuestra relación con ella e intentar salir de los problemas a los que nuestras formas de comprenderla nos han llevado.

A través de la autora se apunta a evidenciar el entrelazamiento de conceptos presente en el texto del juego, texto que explora la genealogía de conflictos filosóficos entre distintas formas de conceptualizar las relaciones, conflictivas o colaborativas, entre tecnología y naturaleza, entre lo humano y lo no humano. Junto a los conceptos de Haraway se pueden extraer nuevas y ricas interpretaciones del texto, relacionándolo directamente con una faceta de la filosofía natural que ha dado lugar a múltiples cambios y discusiones en ámbitos académicos y artísticos. ¿Qué relaciones establecemos con el mundo no humano, y cómo podemos cambiar nuestras formas de aproximarnos a situaciones como una epidemia? ¿Cómo entendemos los conflictos territoriales y tecnológicos, y cómo podemos ensayar una salida de los mismos a través de la filosofía, descentrando a la humanidad del lugar de conquistadora de la naturaleza?

Nuevas narrativas

Pathologic cuenta con tres campañas o rutas en las que tres protagonistas de distintos trasfondos deberán atravesar los mismos doce días de plaga y crisis socioeconómica desde distintos puntos de vista. Este formato permite desarrollar una meta-narrativa intertextual

que sigue el esquema dialéctico hegeliano (Hegel, 2017) de la historia: con un personaje se plantea una tesis, con otro una antítesis y con el tercero una síntesis. En esta síntesis no hay superación de las contradicciones de la tesis y la antítesis que lleva al progreso de la historia, sino que hay una decisión de avanzar suspendiendo estas contradicciones en estado de conflicto, y sin embargo hay un cambio estructural, como en todas las grandes historias: *Pathologic* es la historia de un pueblo a punto de cambiar, y de cómo y hacia donde cambia. Correspondientemente a cada ruta, los protagonistas que encarnan y atraviesan estos conflictos son el Bachiller, el Arúspice y la Cambiaforma.

Varios de los conceptos enumerados por Donna Haraway en *Seguir con el problema* (2020) pueden verse reflejados en el juego, tanto en la construcción del mundo y el funcionamiento de las cosas que están en él como en ciertos modos narrativos, particularmente el funcionamiento de la enfermedad misma. La enfermedad, como se mencionó anteriormente, es el núcleo del conflicto de las tres rutas, e intentar “resolverla” es la meta de los tres protagonistas. Dentro del juego, si el Arúspice contrae la enfermedad puede escuchar su voz a intervalos regulares, intentando revelar su verdadero funcionamiento. Una de sus líneas dice: “Los humanos aman un mundo de humanos, pero la vida es más que humanos. La vida es múltiple, desbordante, fluyendo de cuerpo en cuerpo. Ustedes llaman a esta labor enfermedad”.

Cuando se escucha a la Plaga hablar todos sus parlamentos en orden se revela una entidad con un funcionamiento mucho más complejo que el de una simple bacteria que vive por instinto, es un ente con inteligencia y capacidad de acción, una mente unificada y cuerpos múltiples, con una cosmovisión distinta de la de los humanos y un deseo propio que la motiva a actuar: lo que intenta hacer es forzar a las personas a enfrentar las consecuencias del pensamiento antropocentrista que lleva al establecimiento del pueblo donde sucede la historia, ya que el pueblo fue fundado sobre un asentamiento indígena que fue desplazado y cuyas relaciones de convivencia con la tierra fueron rotas. El parlamento de la Plaga mencionado se aumenta con lo que Haraway (2020) escribe al definir la simpoiesis: “Simpoiesis significa ‘generar-con’. Nada se hace a sí mismo, nada es realmente autopoietico o autoorganizado. [...] Los bichos se interpenetran unos a otros, se rodean en bucles y se atraviesan mutuamente, se comen entre sí” (pp. 99-100): esto parece aplicar no sólo a los microorganismos que generan la enfermedad, sino a todos los seres y al territorio. Si se lo entiende de esta manera la narrativa se vuelve a centrar, yendo desde el punto de vista humano que experimenta el jugador hacia la comprensión de que el accionar que estaba llevando adelante hasta ese momento era el de la erradicación de una enfermedad vista como un problema puramente de higiene y salud, una visión medicalista sobre la situación, cuando en realidad la Plaga es otro ser vivo, una respuesta de la tierra al rompimiento de las relaciones simpoieticas del humano con otros seres y con el territorio, no tanto una “situación” sin sentido sino otro agente no humano, con igual jerarquía a los humanos.

En este sentido, el juego es un creador de un mundo arte-ciencia que intenta, como dice Haraway, “una curación modesta, una rehabilitación parcial” (2020, p. 116). La narrativa plantea problemas filosóficos encarnados en el funcionamiento real del mundo y de las acciones concretas que toman los personajes, tanto el jugador como los no-jugadores. La respuesta que ensaya ante el choque de sistemas filosóficos con un sentido cerrado sobre sí mismo es algo parecido a la transmodernidad, concepto de Enrique Dussel (2009) y

retomado por Haraway que describe la importancia de que existan múltiples epistemologías no occidentales como forma de inclusión de sujetos subalternos en el escenario global. Esto es algo que la autora también menciona sobre las posibilidades de creación de las ficciones: el hecho de que no se silencien los paradigmas, sino que se los enfrente y articule. No se trata de dejar atrás todas las interpretaciones posibles que da un sistema epistemológico, sino de modular y solapar la multiplicidad. Si la ciencia es en algún punto un relato del mundo (con sus propias concepciones, conceptualizaciones y relaciones parte-todo) dentro de un sistema, y la ficción como otro tipo de relato es explicación o modelo del sistema en sí mismo, entonces es posible que la ficción “atraviese de manera oblicua las narrativas adaptacionistas, mecanicistas y reduccionistas que subyacen a las ciencias” (Haraway, 2020, p. 113).

La ruta del Arúspice

La historia del juego se desarrolla en el Pueblo sobre el Río Gorkhon, único nombre por el que se lo conoce al asentamiento, y en el que coexisten el pueblo originario de la zona y los asentadores oriundos de otras, que recuerdan a colonos europeos de mediados del siglo XX. El Pueblo se construyó a través del patronato y liderazgo ideológico de tres familias poderosas, que a su vez tienen una correlación con distintos paradigmas filosóficos, con los protagonistas, con distintos grupos humanos que apoyan sus proyectos de lo que el pueblo debe ser, y con edificios particulares que representan sus planes político-territoriales.

La primera de estas tres familias es el clan Kain, una familia de vieja aristocracia que se concentra en el desarrollo de las capacidades de la humanidad, profesa idealismos utópicos y que adopta al Bachiller por compartir una búsqueda de la trascendencia de lo material. Los segundos son los Olginsky, una familia de nuevos ricos burgueses dueños de la industria cárnica que emplea a la mayor parte del pueblo, que detentan el mayor poder económico concentrado, que promueven al Arúspice por su relación con el pueblo originario, cuya fuente de empleo es el arreo y cría al ganado, y se enfocan puramente en la realidad material de la gente. La última familia es la pareja Saburov, compuesta por el gobernador y su esposa, que rechazan tanto el elitismo de los ideales como el puro materialismo, optando por una fé de humildad espiritualista, y que adopta a la Cambiaforma como hija y como figura casi mesiánica.

Como se mencionó más arriba, cada una de las familias está además asociada a un edificio en cada uno de los distritos del pueblo. Los Kain son los mecenas del Poliedro, un edificio imposible que se sostiene de forma misteriosa en la costa occidental del pueblo. El Poliedro, llamado también la Torre Milagrosa o el Edificio Especular, tiene el fin de albergar el alma del patriarca de la familia, que acaba de fallecer, y aparentemente puede generar espacios multidimensionales y oníricos en su interior. Los Olginsky se asocian al Madero, una cueva neolítica que se encuentra en la punta oriental del Pueblo que parece ser más una formación geológica natural que un proyecto arquitectónico humano, y donde se llevan a cabo los sacrificios de toros del pueblo originario. Por último, los Saburov se asocian al Teatro, en el distrito central, por razones que serán explicadas más adelante.

A medida que la historia de cada uno de los dos primeros protagonistas avanza, se descubren ciertas relaciones entre los edificios y la enfermedad: la intra-acción de ellos, definida como “procesos materiales inherentes con propiedades que trascienden un cuerpo particular” (Haraway, 2020, p. 110) es lo que da lugar al origen de la plaga. En este caso la intra-acción entre la arquitectura y el territorio, cuando ambos trascienden la categoría de objeto y se vuelven procesos, reflejan en un nivel macro el comportamiento simpoiético de los microorganismos: se unen y se fagocitan mutuamente para crear un nuevo ser inestable. Cada uno de los personajes cuenta con un final canónico para su ruta, que a su vez simboliza el culmine de su arco narrativo en el pueblo y la conquista de la ideología a la que ese personaje representa. Ese final se empieza a vislumbrar en base a los descubrimientos que cada uno de ellos hacen sobre la plaga y sobre el pueblo, siendo una evolución natural de sus experiencias y al mismo tiempo completamente incompatible con las formas de pensar de los otros dos.

Con el transcurso de los días del juego y el progreso de su historia, el Bachiller especula que el perno que se clavó a través de excavaciones para poder sostener el Poliedro terminó horadando un depósito antiguo de sangre que se encuentra abajo del Matadero, depósito donde percola la sangre de miles de años de sacrificios vacunos que realizó el pueblo originario, y que ese coágulo de sangre es donde prolifera la bacteria. Esto sugiere que toda la napa está contaminada, y que el pueblo está condenado. En el final de su ruta él ordena al ejército que bombardee el asentamiento entero, sin importar las muertes civiles, pero que dejen al Poliedro intacto, ya que todos los niños que se albergaron en él fueron inmunes a la Plaga durante los días de epidemia, protegidos por el alma de Simon Kain, el patriarca. A partir de eso, se reconstruirá un asentamiento del otro lado del río, con el Poliedro como piedra fundacional de una nueva conquista política por parte de los Kain.

En la ruta del Arúspice, reconectando con su deber de sanador chamánico del pueblo originario, él encuentra que esa misma sangre que se coagula en el Matadero es un ingrediente necesario para crear la única cura posible de la enfermedad, ya que emula la sangre del Toro del Mundo, una figura mitológica de la tradición de la estepa. Al entrar al Matadero él mismo, encuentra que las cavernas inferiores son venosas y vivientes. Esto le confirma que el pueblo fue asentado sobre el lomo del Toro del Mundo, y que la enfermedad es el sistema inmune del mismo intentando sacarse de encima al Poliedro. En esta ruta el Poliedro se concibe como un parásito que drena la vida de la tierra para sostener un ideal, por lo que en su final se bombardea al edificio milagroso y se mantiene al pueblo con vida. Ambos finales hablan de la conquista de un proyecto político-territorial-ideológico sobre el otro, aseverando que es imposible que coexistan: estas dos rutas leídas por sí solas afirman que el progreso de la historia debe ser hacia alguno de los dos lugares, hacia el idealismo que empuja hacia el futuro a la humanidad (representado en la capacidad milagrosa del Poliedro, un edificio que parece acceder al plano de las ideas) pero que parece despreciar las realidades materiales de las personas, o hacia el materialismo (representado por el Matadero y las tradiciones basadas en su realidad material) que cuida a las personas pero no permite crecimiento o cambios y lleva al estancamiento. Las dos perspectivas de los protagonistas son ciertas y tienen sentido dentro de su cosmovisión, pero no son la verdad total: las interpretaciones que tienen son mutuamente excluyentes. Para ellos dos,

si la enfermedad surge de la intersección conflictiva entre dos edificios que son encarnaciones de planes políticos opuestos, y estos planes son un devenir de filosofías distintas, entonces una debe prevalecer y eliminar a la otra para resolver la crisis.

Los edificios son representativos de las ideologías que marcan los caminos de los protagonistas: el Bachiller (lo que nosotros podríamos llamar un “Licenciado” en medicina), representante de la modernidad y del positivismo, del progreso y del idealismo (Nekrašas, 2016), busca la cura para la muerte como límite absoluto en su laboratorio, y encuentra en el Poliedro una respuesta posible para su búsqueda, aunque no de la forma que él pensaba. En su búsqueda de curar la condición de la muerte, la trascendencia de los límites que se logra a través de la ciencia, se encuentra con que la única forma de inmortalidad es la del alma, nunca la del cuerpo, ya que logra comprobar que el patriarca Kain continúa su existencia de forma inmaterial en el Poliedro. Esto lo lleva a pensar que lo material es demiúrgico (una trampa llena de fallas y límites impuestos artificialmente, según la tradición gnóstica), y en sus ojos las tradiciones del pueblo son bárbaras por no tener sustento en evidencia científica y por seguir siendo centradas en lo corporal y terrenal. Para el Arúspice, las tradiciones ancestrales del pueblo originario están llenas de sentido y verdades comprobables, por lo que la visión progresista del tiempo lineal que debe avanzar y de una humanidad que debe ser constantemente mejorada es tiránica y despótica, llevada a cabo por ideólogos crueles que prefieren a las ideas antes que el costo humano que tienen. Para seguir contrastando estas dos visiones y relacionarlas al texto, el Bachiller es la encarnación de la trascendencia, de lo sagrado que nunca está en lo terrenal, la visión mecanicista de los seres y de la vida, el progresismo iluminista que quita el sentido de lo vivo y lo pone en un lugar inalcanzable. Su forma de medicina es el análisis científico que delezna todo lo que no tenga comprobación metodológica, incluso las curas de tinturas vegetales del pueblo originario. Para él la división entre el pueblo y la estepa es similar a la de la ciudad como progreso y el desierto como barbarie o como vacío de sentido. El territorio es sólo paisaje inerte, carente de agencia, donde la humanidad no debería estar. El Arúspice entonces es la representación de lo inmanente, de que todo es sagrado en su existencia misma, que es medio y fin simultáneamente, y cuya esencia reside en sus condiciones materiales. Su camino lo lleva a encontrarse con el literal corazón de la tierra y el pueblo, con seres míticos que nacen de la misma, y a conectarse con la flora local, de la que deriva sus tinturas y eventualmente la verdadera y única cura para la enfermedad. Para el pueblo originario la Tierra tiene que ser alimentada con sacrificios para evitar que se devore a sí misma, y en devolución por el sacrificio les brinda las hierbas locales que permiten crear medicina. Esta es una visión animista del mundo, (en términos de que le asigna la misma cantidad de agencia y entidad al mundo no humano como al humano), y que le permite al personaje relacionarse con otros seres poniéndolos como centro de la experiencia: las plantas, la tierra, los toros, incluso la enfermedad misma tienen su propio mundo y forma de vivir, comprensión sin la cual no podría llegar a elaborar la cura para la enfermedad. Esto es algo imposible en la visión del Bachiller, pero que el Arúspice puede reestablecer si aprende y escucha la verdad que la Plaga le dicta: los seres afectados por la enfermedad son aquellos que viven como humanos, es decir los que tienen un “yo” que pueda morir, y que no respetan las leyes de la tierra dentro de su forma de vida. En ese

sentido, la enfermedad es una enseñanza de la tierra y una operación técnica misma, igual a la que los humanos aplican al territorio, a los seres vivos. La enfermedad es síntoma y metáfora de las tensiones ideológicas del pueblo.

Entre estas dos cosmovisiones contradictorias, la tesis y antítesis del juego, emerge una síntesis que suspende las contradicciones y muestra los lugares en los que las dos posturas previas, aparentemente separadas e intocables, efectivamente se relacionan de forma inseparable, se tocan, y empiezan a depender la una de la otra (empiezan a ser simpoiéticas). La ruta de la Cambiaforma, basada en la unión de las dos caras que parecen dispares, la lleva a descubrir que ella nació de la tierra como una encarnación de la enfermedad, pero que por elección propia y más allá de las condiciones de su gestación, es capaz de curar la plaga con la impostación de manos. El edificio que la representa es el Teatro: las dos máscaras unidas, y la interconectividad o trascendencia de la oposición. Su camino la lleva a descubrir los secretos de varios habitantes del pueblo, secretos que al principio parecen personales pero que se constelan para develar una trama mayor. Ella descubre que el Poliedro y la sangre del Matadero ahora están relacionados en simbiosis, existiendo en un balance conflictivo, pero dependiendo el uno del otro. Mientras que el Bachiller y el Arúspice piensan que uno es parasitario del otro, ella descubre que si uno de los dos es destruido, en poco tiempo el otro va a empezar a morir también, simbolizando como las ideas nutren a los materiales y viceversa, y cómo los sistemas filosóficos que parecen excluirse mutuamente se necesitan para definirse y seguir creciendo. Después de eso revela que el patriarca Kain, el primer infectado de la Plaga, había logrado resistir y generar anticuerpos contra la enfermedad que no deja sobrevivientes, y que su sangre empezó a tener la misma composición que la sangre ancestral de la tierra, simbolizando el lugar que parece imperceptible donde tanto el idealismo como el materialismo llegan a converger: los materiales necesitan ideas, y las ideas necesitan de materiales. Una concepción purista excluye a la otra, pero sin darse cuenta que es la contraforma de su forma, o el fondo de su figura. Para la Cambiaforma, todo aquello que parece separado e irreconciliable está conectado.

El final de la ruta de la Cambiaforma la lleva a descubrir que su tacto puede generar en la persona tocada esa misma transformación sanguínea que genera anticuerpos: una transformación que es material e ideal al mismo tiempo. Para los líderes del pueblo esto significa que con la suficiente cantidad de voluntarios se podrían crear curas para toda la población y no destruir ninguno de los dos edificios, ambos siendo beneficiosos y necesarios para que el pueblo siga vivo, una Utopía, un lugar donde todo es posible para todos. Esto implica que la plaga seguirá emergiendo periódicamente como encarnación de las tensiones ideológicas del pueblo seguirán vivas porque estas nunca van a resolverse, pero ninguna va a tener que destruir a la otra y eventualmente a sí misma para prevalecer: este prevalecer sería una conquista falsa, ya que al destruir al oponente también se destruye a una parte que parece separada pero que es necesaria.

Nuevas formas de comprensión

Dentro del juego los microorganismos no son los únicos que se intra-accionan y que entran en relaciones contingentes de absorción mutua. Este mismo comportamiento es trasladable a otras escalas: humanas, arquitectónicas, ideológicas. Como dice Haraway (2020, p. 100): “Otra palabra para estas entidades simpoiéticas es ‘holobiontes’ o, etimológicamente, ‘seres enteros’ o ‘seres sanos y salvos’”. Este pueblo ficcional, en su composición múltiple y heterocrónica (Salomon, 2018), se da generación a sí mismo a través de la diferencia y de su relación con varios seres e ideales, “unido[s] de forma contingente y dinámica, involucrándose en formas complejas” (Haraway, 2020, p. 100). Para citar una última vez a Haraway: “Simbiosis no es sinónimo de mutuamente beneficioso. La gama de nombres necesarios [...] empieza a salir a la superficie cuando los biólogos se deshacen de los dictados del individualismo posesivo” (2020, p. 113). Más allá de que no existen las ideas sin materia o los materiales sin ideas, el juego propone que cualquier síntesis (entendida no sólo en el modo hegeliano dialéctico, sino también como “ir de más elementos a menos”) es una disposición de elementos unidos de forma inestable, contingente. Sin la mixtura de elementos tan dispares como el Poliedro y el Matadero, la utopía no sería posible, así como tampoco lo sería con sólo uno de ellos. Tanto la tierra como los humanos, las bacterias, los animales y la flora entran en relaciones complejas y retroalimentativas, así como lo hacen los edificios y las ideas, y es en esa interpenetración que surge algo nuevo, un holobionte. En este sentido, la forma de conceptualizar el comportamiento biológico es aplicable a la dimensión relacional de la posición humana frente a la no humana y ambiental, a la política y técnica de la filosofía. En el caso de este ensayo se aplica particularmente al texto del juego, pero el barroquismo de la vida (Haraway, 2018) y de las ideas, la multiplicidad de ellas en intra-acción, que en sus diferencias se unen y absorben una a la otra, que se vuelven núcleo o pared de otra, son posibilidades para pensar nuestras relaciones con los otros y con lo que coloquialmente se llama Naturaleza, tal como lo plantea *Pathologic*.

Conclusiones

Anteriormente se mencionó el concepto de transmodernidad de Dussel (2009) como proyecto superador de la modernidad: no su rechazo o conquista, sino su modulación con otras formas del pensamiento. Este concepto y los desarrollados por Haraway comparten un funcionamiento: aseveran que el choque es inevitable, aunque no se hable de choque únicamente como conflicto, sino como colisión y, eventualmente, como fusión. Dentro de la reproducción celular se conceptualiza al proceso de división de la mitosis como la muerte del individuo para la supervivencia de la especie o del conjunto. La simpoiesis es el proceso inverso: es la unión conflictiva en la que se pierde una forma de individualidad para entrar en coexistencia, algo que la voz de la plaga menciona en el juego mismo: “Ustedes son ustedes, yo puedo atarlos. Hacer que entren en el alma el uno del otro.

Uno a partir de muchos, yo soy la cura para el ‘yo’”. La peste invita al jugador a desafiar sus presuposiciones y entrar en relación con otros entes de formas distintas, menos antropocéntricas. Este proceso, que se trae en base a la enfermedad, es una sanación oculta de la subjetividad, es la transformación que hace que uno pueda pasar a formar parte del holo-bionte en el que se convierte el Pueblo, es una invitación a la coexistencia y reunificación. Si se lee el juego desde los conceptos desarrollados en este escrito es posible encontrar una propuesta filosófica que actúa dentro del juego mismo pero que puede transpolarse más allá de él. Salir de la modernidad no es conquistarla plenamente en una forma que confirme el patrón que ella misma plantea, sino que quizás algunas formas o restos de la modernidad, en articulación con otras cosmovisiones nuevas y pasadas, heterocrónicas, complejas, vitalmente pulsionantes, provenientes de otros contextos y órdenes sistémicos, entrarán en intra-acción con esos restos. Y seguiremos con el problema, el ambiental, pero los otros también. Para esto necesitamos ficciones, relatos nuevos de nuestras formas de concebir el mundo y las relaciones que se dan dentro de él. Es a través de ficciones como *Pathologic* que pueden concebirse maneras de renombrar y reconcebir los componentes de nuestro tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Dussel, E. (1999). *Posmodernidad y transmodernidad*. Lupus Inquisitor.
- Haraway, D. (2020). *Seguir con el problema*. Consonni.
- Haraway, D. (2018). *Manifiesto para cyborgs*. Letra Sudaca.
- Hayot, E. (2021). Video Games & the Novel. *Daedalus*, 150 (1). 178–187.
- Hegel, G. W. F. (2017). *Enciclopedia de las ciencias filosóficas*. Abada.
- Kücklich, J. (2006). Literary Theory and Digital Games. J. Rutter & J. Bryce (Eds.), *Understanding digital games*. Sage.
- Moore, T. (2009). *Utopía*. Colihue.
- Nekrašas, E. (2016). *The Positive Mind: Its Development and Impact on Modernity and Postmodernity*. Central European University Press.
- Platonov, A. (2009). *Chevengur*. Cátedra.
- Platonov, A. (2021). *Moscú feliz*. Tusquets Editores.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Salomon, M. (2018). *Heterocronias - Estudos sobre a multiplicidade dos tempos históricos*. Ricochetes.
- Smith, D. W. (2003). Deleuze and Derrida, Immanence and Transcendence: Two Directions in Recent French Thought. Paul Patton & John Protevi (Eds.) *Between Deleuze and Derrida*. Continuum. pp. 46-66.
- Vergara, E. C. (2007). La filosofía entre el idealismo y el materialismo: Reflexiones sobre la “Fenomenología del espíritu” de Hegel. *Diálogos. Revista de Filosofía de la Universidad de Puerto Rico* 42 (90), 93-117.
- Wolf, M.J.P., & Perron, B. (Eds.) (2023). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.

Abstract: The Russian video game *Pathologic* is a work that challenges the discursive conventions of its medium and invites the player to experience a complex and seemingly unsolvable scenario: the epidemic of an incurable and fatal disease. It contains representations of ideological and philosophical conflicts that have defined the history of Western thought, which have become territorial, technical and political conflicts. This text interprets these conflicts through the concepts developed by Donna Haraway in *Staying with the Trouble*, and proposes a reading of the game as a response to the epistemological problems of modernity, especially around the conceptualizations of technology and the environment.

Keywords: *Pathologic* - technique - philosophy - Nature - modern

Resumo: O videogame russo *Pathologic* é uma obra que desafia as convenções discursivas de seu meio e convida o jogador a vivenciar um cenário complexo e aparentemente insolúvel: a epidemia de uma doença incurável e fatal. Ele contém representações de conflitos ideológicos e filosóficos que definiram a história do pensamento ocidental, resultando em conflitos territoriais, técnicos e políticos. Este texto interpreta esses conflitos por meio dos conceitos desenvolvidos por Donna Haraway em *Staying with the Trouble* e propõe uma leitura do jogo como uma resposta aos problemas epistemológicos da modernidade, especialmente em torno das conceituações de tecnologia e meio ambiente.

Palavras-chave: *Pathologic* - técnica - filosofia - Natureza - modernidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]