

## EL CIBERPUNK SEGÚN LOS GATOS: AGENCIAS AHUMANAS EN LA INMERSIÓN LUDONARRATIVA DE *STRAY* (2022)

**Gabriel Saldías Rossel**

Universidad Católica de Temuco, Chile.  
<https://orcid.org/0000-0001-9436-6131>  
gsaldias@uct.cl

**Carolina Navarrete González**

Universidad de La Frontera, Chile.  
<https://orcid.org/0000-0002-8401-9889>  
carolina.navarrete@ufrontera.cl

**Cómo citar este artículo/Citation:** Saldías Rossel, Gabriel y Navarrete González, Carolina (2024). El ciberpunk según los gatos: Agencias ahumanas en la inmersión ludonarrativa de *Stray* (2022). *Arbor*, 200(812): 2804. <https://doi.org/10.3989/arbor.2024.812.2804>

Recibido: 12 diciembre 2023. Aceptado: 12 junio 2024.  
Publicado: 10 enero 2025

**Resumen:** El presente artículo tiene por objetivo explorar las implicancias de la agencia no humana como mecanismo de interacción ludonarrativa en el videojuego *Stray* (2022), buscando esclarecer las relaciones de cooperación interespecie que en este se representan. El análisis se enfoca en determinar las dinámicas de cruce y vínculo que se fraguan entre entidades orgánicas e inorgánicas, estableciendo parentescos zootécnicos que cuestionan los preceptos conceptuales del posthumanismo crítico en contextos especulativos *cyberpunk* y ahumanos. Por último, interesa igualmente indagar respecto a las potenciales consecuencias que este tipo de interacciones puede tener en el videojugador y su propia caracterización agéntica.

**Palabras clave:** Cyberpunk; ludonarrativa; parentescos zootécnicos; agencia no humana

## CYBERPUNK ACCORDING TO CATS: AHUMAN AGENCIES IN THE LUDONARRATIVE IMMERSION OF *STRAY* (2022)

**Copyright:** © 2024 CSIC. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución *Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)*.

**Abstract:** The purpose of this article is to explore the implications of non-human agency as a mechanism of ludonarrative interaction in the video game *Stray* (2022), with the aim of clarifying the interspecies relationships depicted within it. The analysis focuses on determining the dynamics of cross-species and entity-to-entity connections that are formed between organic and inorganic entities, establishing zotechnical kinships that challenge the conceptual tenets of critical posthumanism in speculative *cyberpunk* and ahuman contexts. Finally, it is also of interest to delve into the potential consequences that these types of interactions may have on the video game player and their own characterization of agency.

**Keywords:** Cyberpunk; ludonarrative; zotechnical kinships; non-human agency

## 1. INTRODUCCIÓN

Dentro del contexto general del giro posthumano, las llamadas «agencias no humanas»<sup>1</sup> han suscitado una creciente atención por parte de la crítica especializada. Su relevancia, tal como lo entiende Rosi Braidotti: «arises from their material *affects* – their powers of affecting others, and of affection by others– and the type of assemblages they form when participating in the constitutive relations of power comprising an ecology of activities that includes non-human agencies» (Braidotti, Jones y Klumbyté, 2023, p. 104).

Cuando Braidotti se refiere a los «ensamblajes», lo hace posicionándose desde una ontología materialista de corte relacional: «Los cuerpos son posthumanos en el sentido en que son ensamblajes genéticos y bacterianos heterogéneos modulados por infraestructuras sociales y tecnológicas» (Braidotti, 2022, p. 131). Esta aproximación es también compartida por otros teóricos que transitan entre el posthumanismo y el pensamiento ecocrítico, como Bruno Latour y Timothy Morton. Para Latour, el concepto clave es el del «actor-red»: «Cuando la persona se exhibe, se repuebla, se aleja, esa persona se dispersa, en sentido propio, se distribuye, se mezcla, y recupera en contacto con los demás unas potencias de obrar que no imaginaba tener» (Latour, 2021, p. 107), mientras que Morton prefiere hablar de «la malla» (*the mesh*) para referirse a ese espacio de encuentro múltiple: «It is a vast, sprawling mesh of interconnection without a definite center or edge. It is radical intimacy, coexistence with other beings, sentient and otherwise—and how can we so clearly tell the difference?» (Morton, 2010, p. 8).

En todos estos casos, la identidad colectiva que faculta la emergencia de agencias no humanas se fragua a través de las relaciones que las entidades establecen entre sí a partir del reconocimiento mutuo de su capacidad afectiva, es decir, de su potencia para afectar y ser afectados. En esta intersección el posthumanismo converge con los intereses de los estudios animales y la ecocrítica que por largo tiempo han intentado plantear la legitimidad de la experiencia no humana en términos éticos y pragmáticos. De lo anterior se ha desprendido un cuerpo teórico muy rico que ha prestado especial atención a la forma en que los aparatos culturales, y en particular la ficción, en todos sus formatos, modalidades y géneros, otorgan sentido, cuestionan y se preguntan por los alcances y limitaciones a las que se enfrenta la exploración del hacer no humano en el contexto del Antropo/Capitalo/Cthulu/ceno (Haraway, 2016, p. 30).

En este contexto cultural, los videojuegos suponen un objeto de estudio particularmente interesante para abordar al fenómeno de los ensamblajes y las agencias no humanas, pues, a diferencia de otros medios como la literatura o el cine, requieren de interacción –es decir, agencia– para lograr su cometido. Andreas Gregersen y Torben Grodal expresan este punto con claridad al describir la experiencia del jugador como «*an embodied awareness in the moment of action, a kind of body image in action*—where one experiences both agency and ownership of virtual entities. This is a fusion of player’s intentions, perceptions, and action» (Gregersen y Grodal, 2008, p. 67, énfasis en el original). Katherine Isbister, por su parte coincide con este planteamiento al señalar que la capacidad de poseer y ejercer agencia es uno de los componentes fundamentales de cualquier diseño videolúdico que pretenda tener un impacto afectivo en su audiencia: «At their heart, games differ from other media in one fundamental way: they offer players the chance to influence outcomes through their own efforts [...] Actions with consequences –interesting choices– unlock a new set of emotional possibilities for game designers» (Isbister, 2016, p. 2).

Tanto la capacidad agencial que los videojuegos requieren del jugador, así como el potencial de esta agencia para producir vínculos afectivos e inducir reacciones emocionales memorables en los seres humanos, son características que mantienen una sinergia considerable con las preocupaciones filosóficas planteadas por el posthumanismo y el pensamiento ecocrítico. En el centro de este diálogo entre lo material y lo representado se

1 El término está imbricado profundamente con la ontología de Gilles Deleuze y su vínculo a la teoría de los afectos de Spinoza. Esta aproximación reconoce que los cruces afectivos entre entidades permitirían el surgimiento de ensamblajes que excederían las condiciones de racionalidad y voluntad estrictamente humanas, condicionando, así la ejecución de acciones llevadas a cabo por «actantes» no humanos (Bowden, 2015, p. 60-62). Propuestas más recientes han actualizado el uso del término en concordancia con nuevas agendas epistemo/ideológicas. Owain Jones y Paul Cloke, por ejemplo, distinguen por lo menos cuatro corrientes contemporáneas que rescatan la importancia de las agencias no humanas: el ecofeminismo, la nueva teoría social (producida al alero de los postulados de David Harvey, principalmente), la socioantropología y la Teoría de Red de Actores (*Actor Network Theory*) (Jones y Cloke, 2008, p. 84-85).

encuentra, por supuesto, el jugador; último componente orgánico de lo que Alexander Galloway denomina el «ensamblaje cibernético» del actuar videolúdico (Galloway, 2006, p. 5), quien debe asumir la responsabilidad de su propio agenciamiento de acuerdo a las reglas impuestas por el videojuego, incluso si estas condiciones lo obligan a reconocer su propio actuar como uno no (completamente) humano.

Desde este marco conceptual nos aproximaremos a *Stray*, videojuego de aventuras desarrollado por la compañía francesa Blue Twelve Studio y publicado por Annapurna Interactive en 2022. En éste, el jugador asume la corporalidad de un avatar felino que busca reunirse con su manada en un universo especulativo a medio camino entre la distopía ciberpunk y el postapocalipsis ecológico. Toda la anécdota es experimentada desde el punto de vista del anónimo protagonista felino, quien se expresa a través de acciones que le permiten interactuar con otras entidades dentro del universo ficcional, haciendo de la agencia no humana el principal canal de mediación ergódica entre el jugador y el universo representado.

El presente artículo tiene por objetivo explorar la agencia no humana como mecanismo de interacción ludo-narrativa en *Stray*, buscando esclarecer las relaciones de cooperación interespecie presentes en el videojuego a la luz de los ensamblajes heterogéneos que en este se articulan mediante el potencial de los cuerpos (re)presentados de afectar y ser afectados. Nuestra hipótesis plantea que al asumirse la agencia no humana como principal mecánica de jugabilidad en un imaginario en donde ya no existe la raza humana y en donde priman, en su lugar, las interrelaciones zootécnicas, se produce un efecto de desfamiliarización ontológica que lleva a reconceptualizar la agencia humana como una acción «extrañamente extraña» (*strange stranger*)<sup>2</sup>, empleando la terminología de Timothy Morton (Morton, 2010, p. 40); es decir, como un fenómeno incomprensible y misterioso para las entidades no humanas.

Esta relación asincrónica entre «lo humano» y lo «no humano» plantea una dificultad adicional a las consideraciones relacionales del posthumanismo crítico, por cuanto «lo humano» subsistiría como un constructo anacrónico y residual dentro del universo narrativo de la obra. De esta forma, *Stray* representaría un imaginario en donde las agencias no humanas se gestan y florecen de manera libre en torno a vínculos de cooperación explícitamente ahumanos, lo que posicionaría al videojugador en un interesante –y potencialmente incómodo– rol intermedio, definido en igual medida por su capacidad agéntica humana, como por las consecuencias ahumanas de sus propias acciones en el universo de ficción.

El análisis estará organizado en tres apartados. En el primero abordamos la condición animal en el género videolúdico ciberpunk, prestando especial atención a los confines estéticos del mismo, así como a los aspectos en que *Stray* se desvía del canon tradicional. Luego atendemos a la relación entre videojugador y avatar animal, buscando desentrañar los factores que inciden en la negociación ética que se lleva a cabo en el momento de definir las fronteras entre agencia humana y no humana. Finalmente, en el tercer apartado nos referimos a las potenciales implicaciones conceptuales del ahumanismo a la luz de las relaciones zootécnicas representadas en el juego, dando cuenta del impacto que estas pueden tener en la experiencia de juego, tanto términos éticos como críticos.

## 2. DESCOMPONIENDO LA ANIMALIDAD CIBERPUNK

El término «ciberpunk» encuentra sus raíces en la escena literaria norteamericana de la década de 1980. Como una suerte de respuesta postmodernista ante el éxito de la *New Wave*, una nueva camada de autores, usualmente agrupados en torno al «colectivo *Mirrorshades*»—en honor al título de la antología homónima de uno de sus miembros más prominentes, Bruce Sterling (Murphy, 2020, p. 15)—redefinirían los objetivos de la ciencia ficción anglosajona de las próximas dos décadas, dejando atrás las preocupaciones psicodélicas y surrealistas de los movimientos previos en busca de una estética más materialista, industrial y, por sobre todo, contracultural.

Si bien el auge del movimiento, así como la publicación de sus obras más renombradas, se produjo durante la segunda mitad de los 80 y en la primera mitad de los 90, el alcance cultural del ciberpunk ha sido sumamente

2 Dependiendo del contexto de uso, la expresión también puede ser traducida como «extraño extranjero» o «extraño desconocido».

amplio y profundo. Anna McFarlane, Graham J. Murphy y Lars Schmeink, editores del *Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, plantean que la influencia del ciberpunk debe ser entendida en los términos con los que Thomas Foster se refiere a este: «cyberpunk, a term first used as a literary concept to name a narrow branch of s[cience]f[iction], has become a ‘cultural formation [which is] a historical articulation of textual practices’ that now shapes the way we see our place in the world” (McFarlane Murphy y Schmeink, 2020, p. 2). Veronica Hollinger, por otra parte, atendiendo específicamente a la condición literaria del género, señala que:

«cyberpunk can be read as one postmodern symptom of the postmodern condition of genre science fiction. While science fiction frequently problematizes the opposition between the natural and the artificial, the human and the machine, it generally sustains them in such a way that the human remains securely ensconced in its privileged place at the center of things. Cyberpunk, however, is about the breakdown of these oppositions» (Hollinger, 1990, p. 30).

Indudablemente, la influencia del género ha permeado también en el campo videolúdico. En su estudio sobre la presencia del ciberpunk en los videojuegos, Paweł Frelík asevera que «there is no such thing as a cyberpunk videogame» (Frelík, 2020, p. 184), queriendo decir con esto que «lo ciberpunk» puede ser entendido por lo menos desde tres aproximaciones diferentes en el campo de los estudios ludonarrativos: como estética visual, como un canon histórico-cultural y como práctica metarreflexiva.

En lo que respecta a la dimensión estética, el ciberpunk desde sus inicios ha otorgado una gran responsabilidad al papel de lo visual en su imaginación y a la capacidad de crear un régimen visual que resulte coherente con el «lenguaje del futuro» (Frelík, 2020, p. 185) que busca evocar. En este sentido, la presencia de ciertos elementos estéticos—como el uso del neón, el alto contraste entre luz y sombra y la ambientación urbana, por mencionar solo algunos que han sido ampliamente replicados en otros medios visuales, como los cómics, manga o el cine—no han de ser concebidos como mera decoración, sino como pistas visuales que otorgan valiosa información respecto a las condiciones del imaginario ludonarrativo. En el caso de *Stray*, la dirección de arte del mundo virtual es bastante consistente con varios tropos visuales popularizados por obras emblemáticas de la modalidad, como *Blade Runner* (1982), *Akira* (1988) o *Ghost in the Shell* (1995): ambientes urbanos en decadencia, fuertes luces de neón, fondos oscuros de alto contraste, mezcla de *low-tech* con *high-tech*, etc (Fig. 1). Sin embargo, son quizás los aspectos en que el juego se aleja de esta estética los que más llaman la atención, pues dan cuenta de una de las apuestas más interesantes de *Stray*; a saber, la convivencia entre lo artificial y lo orgánico.



**Fig. 1.** Calle principal de la ciudad.

Fuente: Captura de pantalla

Podemos encontrar un ejemplo muy elocuente de esta relación en una de las secuencias que da inicio a la experiencia de juego. Antes de introducirlo en el conflicto de la anécdota, el jugador es puesto en control del gato protagonista, todavía en compañía de su manada. Durante los primeros diez minutos de juego el jugador recorre el exterior de la ciudad en que acontecerá la acción, descubriendo un espacio urbano abandonado que, sin embargo, se encuentra poblado por una frondosa naturaleza compuesta por árboles, musgo, helechos y otras formas vegetales (Fig. 2). La presencia de lluvia es también muestra de que la vida orgánica está plenamente vigente, por lo menos fuera de la ciudad amurallada. Al otro lado de los muros, las plantas gozan de una amplia presencia, a pesar de la falta de luz, pues la manipulación genética ha permitido su florecimiento incluso entre las sombras. Más adelante es posible descubrir que las alcantarillas se encuentran dominadas por una entidad bacteriológica que ha mutado, fusionando la tecno-arquitectura futurista con texturas más afines al reino fungi.



**Fig. 2.** Exterior de la ciudad

Fuente: Captura de pantalla

Esta permanente intromisión de lo orgánico en los espacios artificiales de la urbe derruida constituye una primera sutil expresión del poder que las agencias no humanas tienen en la configuración del espacio, la ambientación y el grueso del apartado visual que el juego busca establecer. Dicho de otra forma, el lenguaje estético de *Stray* no expresa el clásico «desprecio a la carne» que caracteriza al ciberpunk. Por el contrario, asume una posición más afín al *biopunk*, fusionando ambas dimensiones en nuevas formas de relación zootécnicas que es posible observar tanto en la forma en que los robots habitantes de la ciudad conviven con las plantas, así como en las acciones colaborativas que tienen lugar entre el protagonista felino y su compañero dron, B-12.

Este es un punto de transgresión importante respecto del imaginario ciberpunk tradicional, descrito por Frelik como uno «quintessentially focused on individuality and the question of how subjectivity is constituted within our technoscientific world» (2020, p. 186), cuestiones que remiten directamente a la experiencia humana en un mundo transhumano. No es de extrañar, por tanto, que la mayoría de los juegos ciberpunk sufran de «miopía política» en su representación de protagonistas que tienden a ser hombres blancos y heterosexuales, en directa alusión al mito del héroe norteamericano. (Frelik, 2020, p. 187). En su ya clásico trabajo de 1995, «Feminist Cyberpunk», Karen Cadora ya criticaba este mismo aspecto, al denunciar la carencia de representación femenina en términos de agencia transformadora. En respuesta a esta carencia, la autora apostaba por una nueva ola de escritoras a mediados de los 90, que tenían la capacidad de imaginar «fragmented subjects who can, despite their multiple positionings, negotiate and succeed in a high-tech world» (Cadora, 1995, p. 357).

A la anterior preeminencia del punto de vista andro y antropocéntrico que domina el género, deberíamos también agregar la escasa representación que existe de lo animal. En su análisis de la animalidad en *Neuromancer*, por ejemplo, Seán McCorry indica que «nonhuman lives, however, are relegated to the margins of Gibson's text, existing largely as memories, images or simulations» (McCorry, 2020, p. 320). La otra posibilidad, señala el autor, es la circunscripción de lo animal al ya mencionado «problema de la carne» que aqueja a héroes atrapados en sus propios cuerpos físicos. Este es posiblemente uno de los tópicos más recurrentes dentro de la ficción ciberpunk, algo que Deborah Lupton caracteriza como un rechazo generalizado a la corporalidad física («*embodiment*») en pro del sueño de una existencia incorpórea y virtual: «The dream of cyberculture is to leave the 'meat' behind and to become distilled in a clean, pure, uncontaminated relationship with computer technology» (Lupton, 2000, p. 100). Llevado a sus extremos esto puede degenerar en una fantasía zoofóbica de superación de la animalidad (McCorry, 2020, p. 323) y, con ello, dejar atrás todo rastro de vínculo entre el ser humano y el mundo físico que desprecia, lo que se condice con la figura idealizada de los hackers tradicionales del ciberpunk, cuyos cuerpos «are inscribed upon and constructed through the computers they use. Their physical characteristics betray their obsessiveness to others» (Lupton, 2000, p. 103).

Dentro de este contexto, los vínculos zootécnicos que se representan en *Stray* quiebran con algunos de los preceptos más establecidos dentro del canon de la modalidad, ofreciendo un punto de vista que realza la capacidad de lo animal para reconquistar los espacios abandonados por la humanidad, así como para establecer nuevas relaciones de cooperación y colaboración tanto con los habitantes sintéticos de la ciudad como con el propio jugador.

### 3. LA ILUSIÓN DEL CUERPO FELINO

Desde que los primeros registros gráficos de *Stray* se hicieron públicos en 2016, la expectativa de un videojuego que representara la experiencia felina en un escenario de ciencia ficción ciberpunk cautivó tanto a la audiencia como a la crítica. Los tráileres promocionales anticipaban una experiencia inmersiva en la cual los jugadores podrían abandonarse a la corporalidad animal, olvidando las ataduras de sus propios cuerpos humanos.

La promesa, sin embargo, solo se cumpliría de manera parcial, pues si bien es cierto que el protagonista del juego es un gato, el trasfondo de la anécdota narrativa se aleja bastante de esta condición animal. Como veremos más adelante, gran parte de lo que sucede en el juego no tiene que ver directamente con las motivaciones propiamente animales del protagonista, lo que nos plantea un primer obstáculo importante en el proceso de determinación de las condiciones ludonarrativas que constituyen las agencias no humanas, pues, ¿en qué medida las acciones del felino protagonista representan aquellas de un ser propiamente animal y en qué medida, en cambio, son más bien la expresión de una *idea de ser animal* que finalmente sirve como canal para la expresión de una agencia humana?

Lo anterior tiene que ver con una decisión de diseño importante. En «Life as a Lynx: a Digital Animal Story», Gunnar Eggertsson ofrece una pormenorizada categorización de diferentes tipos de representación animal en los videojuegos. Su propuesta bien puede graficarse como un gradiente de la posibilidad de «encarnar la agencia animal» como el factor determinante. En el nivel más lejano de este objetivo se encontrarían los «animales cifrados» (*cipherous animals*), descritos por Tom Tyler como marcadores de posición vacíos que cumplen una tarea vital en la articulación final del producto, pero que no mantienen ni expresan ningún sentido propio (Tyler en Eggertsson, 2022, p. 198), mientras que en un nivel más complejo se encontrarían los «animales realistas», cuya existencia busca emular convincentemente la de animales presentes en el mundo real en todo lo que respecta a su comportamiento exterior, sin prestar particular atención a su vida interna (Eggertsson, 2022, p. 199), razón por la cual tienden a quedar relegados como utilería de ambientación para la acción videolúdica. El siguiente paso para reconocer la agencia animal se manifiesta en los juegos transhumanos, en donde quienes juegan controlan a un miembro de una especie concreta dentro de un entorno fantástico y, aún cuando el argumento tenga una historia humana en su centro, incorpora una dimensión animal al tema y a los múltiples puntos de vista (Eggertsson, 2022, p. 200). El último nivel de verosimilitud correspondería a lo que Eggertsson denomina juegos de simulación de vida salvaje (*wildlife simulators*) cuya aspiración máxima sería «[to] actively engage with the animal viewpoint,

allowing players to control their bodies and explore their environments». Al contrario que los juegos transhumanos, este tipo de simuladores no son emocionalmente atractivos a nivel narrativo (Eggertson, 2022, p. 201).

Lo interesante de la taxonomía propuesta por Eggertsson es que evidencia que el potencial narrativo detrás de la experiencia animal no necesariamente debe traducirse en una experiencia animal más verosímil. Esto resulta particularmente relevante para *Stray*, cuyo epíteto más común entre la crítica especializada y la prensa era el de ser un «simulador felino» con ciertos ribetes ciberpunk, lo que se aleja bastante de la realidad más bien transhumana que pretende retratar la obra. Si bien es la corporalidad del anónimo gato protagonista la que faculta la experiencia de juego y determina las acciones que puede desarrollar el jugador, el núcleo temático de la anécdota excede los confines corporales del avatar felino. De hecho, se podría plantear que la historia que *Stray* busca contar es en sí misma profundamente antropocéntrica, pues narra, a través de los descubrimientos que hace el protagonista, tanto la historia pasada como el devenir futuro de una ciudad clausurada y sin habitantes humanos.

Este foco narrativo en torno a lo humano iría en sentido contrario a la aspiración lúdica de la obra; sin embargo, como señala Eggertson, la delicada relación entre la antropomorfización de lo animal y el respeto a sus condiciones naturales es una negociación imposible de evitar al intentar contar una «historia animal», pues constituye el núcleo del problema de acceso al significado de la experiencia animal: «Without the framework of natural science, the animal story might lose itself in fantasy and become excessively antropomorphic. At the same time, without the psychological romance the story risks ignoring the inner life of the animal, reducing their existence to pure behaviorism» (Eggertson, 2022, p. 206).

Se trata, en suma, de establecer un punto de vista narratológico intermedio entre los dos tipos de vida: «los seres vivos tienen *zoé*, o sea, son seres vivos, pero somos únicamente los seres humanos quienes podemos tener *bíos*, una biografía, es decir, quienes podemos plantearnos nuestras vidas como algo merecedor de un ‘relato’» (Zamora Bonilla, 2021, p. 147)<sup>3</sup>. Esta caracterización tiene un importante fundamento ético, que se cruza con la dificultad de poder contar una historia propiamente animal, pues: «Atribuimos un valor extremadamente más alto a la vida humana que a la animal porque la primera no es solo ‘vida orgánica’ (e incluso, no solo ‘vida sintiente’), sino ‘vida con sentido’, ‘historia vital’ [...]» (Zamora Bonilla, 2021, p. 153). Dada la condición interactiva de *Stray*, esta problemática se agudiza, pues el acto de «contar una historia animal» se produce a través de la encarnación de un avatar, poniendo en entredicho la felinidad del gato virtual que debe conducirse de acuerdo a los designios implícitos del sentido humano, expresados en toda la composición estética y ludovirtual de la obra, desde la configuración de las escenas y los personajes hasta el diseño de los espacios y el trabajo con la luz. ¿Cuánta *bíos* persiste en la historia de este animal «hecho a la medida» de requerimientos lógico-artísticos y cuánta *zoé* permite el jugador que se filtre en su propia experiencia, sometiendo su condición de operador videolúdico al pacto de ficción que le ofrece la obra? Para contar una historia animal efectiva en un medio videolúdico, por lo tanto, podríamos aventurar que es necesario llevar a cabo un intercambio equivalente: el jugador debe otorgar parte de su *bíos* a la *zoé* del animal representado, dotando a las acciones del avatar felino con el sentido ético que los humanos otorgamos a la vida, a la vez que debe permitir la internalización de la *zoé* animal en su propia *bíos* mediante la aceptación de las reglas de jugabilidad impuestas por el avatar felino.

3 Cabe resaltar, en este punto, la contribución que los «nuevos materialismos» (N-Ms) han significado para el campo del pensamiento poshumano, especialmente en lo que se refiere a la noción de nuevas ontologías materialistas. Los postulados de Dian Coole y Samantha Frost, así como los trabajos de Jean Bennet y Timothy Morton, entre otros, se inscriben en esta línea. Franca Maccioni y Julia Jorge resumen estas aproximaciones señalando que «el esfuerzo de estas nuevas ontologías está puesto en abandonar las conceptualizaciones que consideran la materia como una sustancia inerte, predecible y sujeta a fuerzas causales externas, para crear nuevos conceptos e imágenes que afirmen la *vitalidad* inmanente de la materia [...] La insistencia en la *vitalidad* busca subrayar los modos inmanentes de auto-transformación que expone la materia y que nos obligan a pensar la causalidad en términos muchos más complejos y a considerar de nuevo el lugar y la naturaleza de las capacidades de agencia» (170, énfasis en el original). El énfasis que se pone en la vitalidad de la materia y en su capacidad de autotransformación bien puede complejizar la división previamente señalada entre *bíos* y *zoé*, unificando la diferencia a través de su descomposición más fundamental, por ejemplo, a un nivel cuántico. La posición de Morton, en particular, y su conceptualización del «*strange stranger*», abordada más adelante, se nutre fuertemente de esta idea de «transformación permanente», sugiriendo una posibilidad de «escalar» las consideraciones ontológicas de los N-Ms a través de puentes de contacto entre diferentes «unidades materiales» (animales humanos, no humanos y seres artificiales).

Desde nuestro punto de vista, resulta prudente aproximarse al caso de *Stray* dejando de lado cualquier pretensión «tecno-romántica» por intentar encarnar la felinidad del anónimo protagonista. Como bien advierte Marco Caracciolo en su análisis de videojuegos del tipo «caos animal», creer que es posible asumir simuladamente el punto de vista de un animal -sea el que sea-, dejando de lado y no comprendiendo los compromisos que esta acción supone, puede llevar a una peligrosa contradicción ética:

«Recent discussions have explored the significance of videogames that cater to a fantasy of inhabiting an animal's body. This fantasy is not unproblematic, however, because it can suggest that the human vs. animal divide can be completely closed by way of gameplay, potentially reinforcing a sense of human mastery or control over the nonhuman.» (Caracciolo, 2021)

La advertencia de Caracciolo, sin embargo, no debe ser considerada como un rechazo a la posibilidad de contar historias animales a través de medios videolúdicos. Por el contrario, el autor es claro al señalar que «videogames that flaunt the possibility of 'becoming animal' are thus fundamentally ambivalent: depending on both game design choices and the interpreter's predispositions, they can perform a critique of anthropocentric assumptions or evoke an ethically problematic sense of control over the nonhuman» (Caracciolo, 2021). Semejante ambivalencia está plenamente presente en la jugabilidad de *Stray*, en cuanto resulta innegable que el cuerpo felino actúa como la interfaz de comunicación ergódica entre las acciones del jugador y su interpretación gráfica en la pantalla.

Es justamente en este plano en que la felinidad del juego se hace patente, dado que las acciones que el operador puede ejecutar coinciden en gran medida con las facultades de los gatos reales, enfatizando su agilidad, pequeño tamaño y curiosidad como rasgos distintivos del animal. Dado que la perspectiva visual del juego es en tercera persona, con un ángulo de cámara posicionado directamente sobre el torso del gato, el jugador debe asumir un punto de vista que lo mantiene prácticamente a nivel de suelo en su exploración del mundo virtual. Lo anterior es una invitación, usualmente reforzada a través de indicadores visuales como carteles o flechas de dirección, para explorar verticalmente diferentes escenarios urbanos e industriales, saltando entre vigas, ventiladores o cajas, lo que resulta muy convincente y verosímil -si bien constreñido por las convenciones del propio juego, como por ejemplo el hecho de que no es posible caer desde grandes alturas- con la simulación corporal del felino (Fig. 3).



**Fig. 3.** Protagonista explorando verticalmente.

Fuente: Captura de pantalla

Lo mismo sucede en algunas secuencias particulares en que el gato es perseguido o asediado por enemigos, pues, al no contar con medios para defenderse -a excepción de una breve secuencia en que se hace uso de mecánicas de disparos en tercera persona-, su huida es siempre rápida y ágil, suscitando reacciones frenéticas por parte del jugador en la búsqueda por caminos de escape que le permitan eludir a los perseguidores. En ambos casos, el juego promueve una interacción que fuerza la negociación de las intenciones humanas del operador con las capacidades felinas de su avatar. Por ejemplo, dado que el gato no puede manipular los pomos de las puertas, estas se erigen como verdaderos muros en lugar de formas de acceso a nuevos lugares; en cambio, las ventanas o las rendijas resultan espacios más favorables para transitar de un espacio a otro. Asimismo, el juego se preocupa de incluir la posibilidad de realizar acciones propiamente gatunas, como rasguñar un sofá o meter la cabeza en una bolsa de papel (Fig. 4), que, aunque no proveen retroalimentación narrativa, ciertamente ayudan a reforzar, aunque sea de manera un tanto artificial, el efecto de inmersión animal que el juego pretende crear.



**Fig. 4.** Protagonista con bolsa de papel en la cabeza.

Fuente: Captura de pantalla

Durante los momentos en que estas secuencias tienen lugar, libres de la intromisión del lenguaje verbal, es posible aseverar que el juego logra su cometido de expresar y representar una agencia animal que se percibe verosímil, creíble y relevante. Sin embargo, como ya hemos mencionado, no es posible desconectar las acciones del gato del marco narrativo que le otorgan sentido, por lo que incluso en los momentos en que la inmersión resulta efectiva, es imposible obviar la contradicción ética de una anécdota que hace de la agencia no humana un vehículo de expresión de intereses fundamentalmente humanos. De esta forma, la promesa de encarnar lo animal se presenta en *Stray* como compromiso intermedio, pues al mismo tiempo que obliga al gato a operar dentro de los patrones de sentido de lo humano, en la misma medida también obliga al ser humano jugador a aceptar las reglas dictadas por la virtualidad animal que media su voluntad, aspecto importante cuando consideramos el rol que los seres humanos tienen dentro del universo ficcional del videojuego.

#### 4. AGENCIAS AHUMANAS Y PARENTESCOS ZOOTÉCNICOS

Hemos señalado al comienzo que el tipo de relaciones que se articulan entre los personajes de *Stray* podrían asimilarse a las de un ensamblaje posthumano, salvo por el hecho de que en el universo ficcional no hay humanos que participen de dicho ensamblaje. Durante el último tercio de la narración, se revela al jugador que los seres

humanos se extinguieron hace muchísimo tiempo<sup>4</sup>, dejando la ciudad amurallada a los robots y las plantas. Esto plantea una cuestión interesante, pues, ¿resultaría pertinente continuar hablando de ensamblajes «post-humanos» cuando «lo humano» está ausente de la ecuación? Si así fuera, ¿por qué ha de ser «lo humano» el factor que determine un antes y un después en la forma en que estas entidades se definen, interrelacionan y entrelazan entre sí?

A nuestro parecer, no resultaría del todo apropiado describir las relaciones que se entretajan en *Stray* como estrictamente ajustadas a los principios ontológicos relacionales planteados por el posthumanismo crítico. La razón fundamental estaría en la pérdida del punto de vista y de la agencia humana, pues, al no existir seres humanos que den cuenta de su propia experiencia fenomenológica en el mundo, las interrelaciones establecidas por las entidades zootécnicas escaparían a la capacidad humana para dar cuenta de ellas. En otras palabras, continuar hablando de posthumanismo cuando el ser humano ya no es un agente determinante de dicha denominación podría ser percibido como un acto de narcisismo antropocéntrico. Semejante actitud no encontraría eco en el mundo narrativo de *Stray*, pues, como ya se señaló en un comienzo, la premisa videolúdica es que el jugador debe batallar con la experiencia de participar de un mundo que niega su propia ontología y lo obliga a simular una posición que observa, desde un espacio-tiempo otro, lo que alguna vez fue su humanidad, cuestionando su propia relevancia en un universo que lo califica como residual y redundante.

Más que posthumanas, nos parece que el marco de relaciones que se proponen en *Stray* serían ahumanas, es decir, articuladas y entretajadas a partir de la concreción de lo que Patricia MacCormack describe en *The Ahuman Manifesto* como «a future beyond human privilege» (2020, p. 17). De acuerdo a la hipótesis de MacCormack, incluso el posthumanismo más afirmativo e integrador asumiría una perspectiva antropocéntrica, implícita o explícitamente, al momento de criticar las divisiones entre el ser humano y sus otros. Central para su planteamiento es que promover agencias ensambladas y enredadas con entidades no humanas, inanimadas o animadas, será siempre una decisión humana, tomada con las mejores intenciones, sin duda, pero siempre asumida desde la capacidad del ser humano de hacer-con-otros. En sus propias palabras:

«Humans do not create symbiosis. Humans do not reciprocate. Humans use; whether in theory or practice, it all comes down to both being indivisible, because use of any kind directly impacts through its affective expression of an other, on that other's potential to express itself in its own way, whether it is a they or any other form of organism beyond their anthropocentric form.» (MacCormack, 2020, p. 12-13)

Con esta premisa en mente, la autora propone un manifiesto que tiene por objetivo principal eliminar cualquier tipo de excepcionalísimo humano, incluyendo aspectos como la identidad, el cuerpo, el punto de vista, agencia y el derecho a la vida o a la perduración de la especie humana en este o cualquier otro planeta.

Al eliminar la agencia y la presencia humana de su mundo narrativo, *Stray* cumple con las exigencias de MacCormack y nos permite examinar la condición humana fuera de sí misma, a través de un proceso de desfamiliarización ontológica que bien puede resumirse a través del concepto de *strange stranger* (extraña extrañeza o extraño desconocido), que Timothy Morton propone en *The Ecological Thought*:

«The more you know about something, the stranger it grows [...] The more we know about life forms, the more we recognize our connection with them and the stranger they become. The strange stranger isn't just a blank at the end of a long list of life forms we know (aardvarks, beetles, chameleons... the strange stranger). The strange stranger lives within (and without) each and every being.» (Morton, 2010, p. 17)

Esta idea es clave en el planteamiento de una ontología ecosistémica relacional basada en la diferencia entre las distintas entidades que integran lo que Morton denomina *the mesh* (la malla) (Morton, 2010, p. 39). Dentro de esta malla, que no tiene ni adentro ni afuera, ni centro ni periferia, sino que se configura como una red de relaciones en constante estado de flujo, abierta al cambio, y en donde una entidad puede ser hoy algo y luego, en un par de billones de años más, convertirse en su completo opuesto, preguntas respecto a la identidad «fija»

4 El juego es vago respecto a la distancia temporal exacta, pero se sugieren alrededor de 6 millones de años.

de lo orgánico pierden relevancia. La identidad de lo vivo, por extensión, se vuelve paradójica, algo que el autor recalca al referirse a la condición de «lo animal» en relación con «lo humano»:

«Instead of 'animal,' I use strange stranger. This stranger isn't just strange. She, or he, or it-can we tell? how? - is strangely strange. Their strangeness itself is strange. We can never absolutely figure them out. If we could, then all we would have is a ready-made box to put them in, and we would just be looking at the box, not at the strange strangers. They are intrinsically strange. (Morton, 2010, p. 41)

La hipótesis de Morton reposa en la idea de que el conocimiento sobre las entidades que conforman la malla no genera nunca una familiaridad que nos permita establecer rasgos identificadores permanentes, sino que, en cambio, abre la puerta a nuevos aspectos desconocidos que permanecerán como tales aún frente a nuestra insaciable curiosidad. La paradoja es tan extrema que incluye la posibilidad de que lo más desconocido para el ser humano pueda ser su propia humanidad.

Este planteamiento se encuentra plenamente realizado en *Stray*, pues la experiencia humana se encuentra tan distante del presente narrativo, que su ausencia suscita fascinación, miedo y expectación por parte de los robots que habitan la ciudad. La relación que estos mantienen con los humanos es casi mística, pues, a pesar de que es bastante claro que los seres humanos se han extinguido hace mucho tiempo, su impronta es clara en la forma en que estos se comportan y viven su día a día. Durante la experiencia de juego es posible encontrarse con robots que pintan, escriben poesía, tienen sentido de la moda, bailan, cantan, meditan, fuman, duermen, lloran y expresan emociones a través de pantallas que hacen la guisa de rostros (Fig. 5). Aunque no se indica explícitamente, a través de las interacciones es posible desentrañar que estos mantienen una opinión positiva y hasta casi nostálgica e idealizada respecto a los seres humanos, a quienes consideran como sus antecesores evolutivos directos.



**Fig. 5.** Robot tocando música en la calle.

Fuente: Captura de pantalla

La «extraña extrañeza» de los seres humanos resulta tan cautivadora para los seres artificiales que, en lugar de describirlos como sus creadores, los robots se refieren a estos como sus predecesores, lo que quizás se puede interpretar a la luz del nombre que los robots se dan a sí mismos: compañeros. Es bastante probable que el

nombre se refiera a la forma en que los humanos pensaron el rol de los robots en una sociedad compartida, sin embargo, tras su desaparición, el título es resemantizado como una forma de denominación que horizontaliza la relación entre seres sintéticos y orgánicos, pues todos son concebidos como compañeros, incluido el gato protagonista. Este es, a nuestro parecer, el núcleo de las relaciones zootécnicas presentes en la obra; una forma de vínculo ahumano en donde las preguntas por la identidad individual se resuelven a través de la fórmula del compañerismo; una forma de *oddkin* (parentesco raro) (Haraway, 2016, p. 4) que reconoce las diferencias entre especies como la base fundacional para la creación de una genealogía común entre seres extintos, futuros, orgánicos e inorgánicos.

Existen varios ejemplos de colaboración zootécnica en la obra, como sucede con la integración del gato a la sociedad robot, o la proliferación de entidades micóticas que se reproducen en las entrañas de la ciudad, alimentándose de los desperdicios de la civilización perdida. De todos, sin embargo, quizás el ejemplo más emblemático para el flujo narrativo es la relación que se establece entre el gato protagonista y B-12, el dron que le acompaña y asiste en su aventura. La relación afectiva que ambos seres entretejen a lo largo de la narración, es un ejemplo claro del potencial que la extraña extrañeza puede tener en la conformación de parentescos zootécnicos que unen a seres orgánico y no orgánicos.

Hacia el final del juego es revelado que B-12 porta la última conciencia humana en existencia, la que finalmente es borrada voluntariamente por el dron en la secuencia cinemática previa al epílogo en un acto de sacrificio necesario para permitir al gato salir de la ciudad en la que se encuentra atrapado. En esta interacción, B-12 se despidió del protagonista, agradeciéndole por su ayuda y por ser su amigo. La declaración es éticamente problemática, por cuanto la condición ontológica de B-12 está mediada por los límites mecánicos de un transhumanismo que confunde las fronteras identitarias de quien afecta y quien es afectado en la relación con el animal. ¿Son los remanentes de humanidad que persisten en B-12 los que lo compelen a hacer esta aseveración o es justamente la dimensión no humana del dron lo que le permite ver en el gato a un semejante? Igualmente compleja es la respuesta del gato, quien, al contemplar el dron completamente inmóvil después de su sacrificio, se le acerca y expresa su afecto a través del contacto físico, como si quisiera honrar la memoria de lo que, para efectos estrictamente físicos, es un pedazo de chatarra.

En ambos casos no es posible esclarecer si es que estamos ante la presencia de una amistad –sea lo que sea que esto signifique– entre máquina y animal o entre ser humano-máquina y animal o entre dos seres vivos completamente extraños entre sí que, sin embargo, se encuentran y reconocen en el cruce de sus interacciones colaborativas como entidades que habitan un mismo universo. Lo que es innegable es que existe un reconocimiento compartido por ambas entidades, quienes son capaces de distinguirse, comprenderse y colaborar en la búsqueda de objetivos que, sin ser comunes, son valorados de acuerdo a la importancia que tienen para cada uno. Este respeto y cuidado de aquello que resulta ontológicamente Otro, que no es homologable ni familiar, que no es cercano ni propio, que no se puede convertir ni apropiarse, configura una relación de parentesco raro concordante con los principios acéntricos de la malla de Morton y coherente con los principios éticos ahumanos de MacCormack, ofreciendo una alternativa viable para interpretar interacciones que trascienden los límites ontológicos tradicionales establecidos por la mirada antropocéntrica.

## 5. CONCLUSIONES

*Stray* da cuenta de los retos inherentes que existen en cualquier medio –videolúdico, fílmico, literario– por representar la agencia no humana de manera convincente, coherente y verosímil. El principal obstáculo estriba en que la agencia no humana no requiere de una *bíos* que justifique su existencia; semejante necesidad es estrictamente humana y se condice con nuestro deseo por dotar de sentido a las acciones que realizamos, de tal manera de circunscribir estas en torno a historias que puedan ser compartidas colectivamente. Por lo tanto, el problema narratológico del «punto de vista animal», como lo llama Eggertson, es que este tendrá siempre que asumir una posición que le resulta incómoda, a medio camino entre el esencialismo antropocéntrico y el mero documentalismo científico. Si bien este es un problema común para todos los medios narrativos, sus implicancias son particularmente relevantes para el estudio de los videojuegos, dado que la agencia humana del jugador entra en directo conflicto con la agencia no humana del animal que está siendo controlado por este, produciendo una

contradicción en el ciclo de la producción de sentidos. ¿Son las acciones del humano las que dotan de sentido a las acciones del gato, o son las acciones del gato, en cambio, las que reinterpretan el sentido de la agencia humana?

Lo que hace a *Stray* un objeto de estudio particularmente interesante en este aspecto es el hecho de que incorpora la ambivalencia agéntica como una temática subyacente a su universo ficcional a través de la eliminación de los seres humanos. En el contexto ahumano del videojuego, todas las acciones que tienen lugar se articulan a través de estrategias de colaboración zootécnica cuyos objetivos, alcances y repercusiones en nada pueden afectar ni ser afectadas por una humanidad que ha dejado de existir desde hace millones de años. «Lo humano» persiste en el mundo como una extraña extrañeza que suscita la fascinación de los robots, resaltando, de esta forma, su rol histórico-residual. Su persistencia, en suma, deja en claro la incapacidad del ser humano de incidir en el destino y futuro de las entidades orgánicas e inorgánicas que han hecho de este mundo su nuevo hogar.

El impacto de esta realización se resuelve finalmente en el propio jugador, quien debe reconciliarse con el hecho de que las acciones que componen su agencia son reinterpretadas como ahumanas a través del animal que media su contacto con el mundo ficcional. Esto no puede ser de otra forma, pues «lo humano», aquello que lo define y caracteriza como jugador, no existe en el universo ficcional y lo único que puede identificar como ontológicamente familiar son residuos, relatos o representaciones. ¿Qué hacer, entonces, para otorgar sentido a las acciones de un animal que, aun siendo ejecutadas por un ser humano –el jugador–, son interpretadas como irremediablemente no humanas dentro del mundo ficcional?

En el intento por responder a esta pregunta hemos reorientado la discusión en torno a la propiedad del agenciamiento, abandonando la noción tradicional de que este ha de ser siempre el reflejo de una identidad fácilmente reconocible y de su voluntad por afectar y ser afectada. Muy por el contrario, *Stray*, en consonancia con los postulados de Morton, MacCormack y Haraway, pareciera enfatizar que hay acciones que solo pueden ser ejecutadas colectivamente y a través de vínculos extrañamente extraños; agenciamientos que solo adquieren sentido cuando el asunto de la identidad –obsesión particularmente humana– es abandonado en pro del desconocimiento activo que se desprende de los raros parentescos zootécnicos. Probablemente el ejemplo más claro y concreto de esto sea el del propio videojugador, quien a través de la experiencia de jugar *Stray* se ve interpelado a resolver el sentido y alcance de su agencia humana a través de la interacción con una máquina que le permite simular ser un animal, descubriendo, en el transcurso, los límites porosos de su propia identidad ensamblada, así como la ambivalencia inherente a los cruces ontológicos que afectan su devenir como sujeto y ser vivo.

## DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

Los autores de este artículo declaran no tener conflictos de intereses financieros, profesionales o personales que pudieran haber influido de manera inapropiada en este trabajo.

## FUENTES DE FINANCIACION

La investigación que ha dado lugar a este artículo ha sido financiada por ANID y por el proyecto: Poéticas elementales: Subjetividades posthumanas en la narrativa de autoras contemporáneas (2008-2023), (Fondecyt Regular n. 1241591) dirigido por la Dra. Carolina Navarrete G. (Universidad de la Frontera) con la colaboración del Dr. Gabriel Saldías (Universidad Católica de Temuco) y de la Dra. Claire Mercier (Universidad de Talca).

## DECLARACIÓN DE CONTRIBUCIÓN AUTORÍA

Gabriel Saldías Rossel: Conceptualización, investigación, análisis formal, metodología, supervisión, validación y redacción (borrador original y revisión).

Carolina Navarrete González: Investigación, análisis formal, obtención de fondos, recursos, visualización y redacción (borrador original y revisión).

## REFERENCIAS

- Blue Twelve Studio. Stray (2022). Versión 1.0 para PC, Annapurna Interactive.
- Bowden, Sean (2015). Human and Nonhuman Agency in Deleuze. En: Jon Roffe y Hannah Stark (eds.). *Deleuze and the Non/Human* (pp. 60-80). Londres: Palgrave MacMillan.
- Braidotti, Rosi (2022). *Feminismo posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Braidotti, Rosi, Emily Jones y Goda Klumbyte (eds.) (2023). *More Posthuman Glossary*. Nueva York: Bloomsbury.
- Cadora, Karen (1995). Feminist Cyberpunk. *Science Fiction Studies* 22(3). 357-372.
- Caracciolo, Marco (2021). Animal Mayhem Games and Nonhuman-Oriented Thinking. *Game Studies* 21(1). <https://gamestudies.org/2101/articles/caracciolo>. Consultado el 20 de septiembre, 2023.
- Frelík, Paweł (2020). Video Games. En: McFarlane, Anna, Murphy, Graham J. y Schmein, Lars (eds.). *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (pp. 184-192). Nueva York: Routledge.
- Haraway, Donna (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Hollinger, Veronica (1990). Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism. *Mosaic. An Interdisciplinary Critical Journal*, 23(2), 29-44. <http://www.jstor.org/stable/24780626>
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gregersen, Andrea y Torben Grodal (2008). Embodiment and interface. En: Bernard Perron y Mark J.P. Wolf (eds.). *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 65-83). Nueva York: Routledge.
- Eggertson, Gunnar Theodór (2022). Life as a Lynx: A Digital Animal Story. En: Björk et al. (eds.) *Squirreling. Human-Animal Studies in the Northern-European Region* (pp. 197-216). Estocolmo: Södertörn University Library.
- Isbister, Katherine (2016). *How Games Move Us. Emotion by Design*. Cambridge: MIT Press.
- Jones, Owain y Paul Cloke (2008). Non-Human Agencies: Trees in Place and Time. En: Carl Knappett y Lambros Malafouris (eds.) *Material Agency. Towards a Non-Anthropocentric Approach* (pp. 79-96). Nueva York: Springer.
- Latour, Bruno (2021). *¿Dónde estoy? Una guía para habitar el planeta*. Juan Vivanco (trad.). Barcelona: Penguin Random House.
- Lupton, Deborah (1995). The Embodied Computer/User. En: Mike Featherstone y Roger Burrows (eds.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment* (pp. 97-111). SAGE Publications, <https://doi.org/10.4135/9781446250198>
- Maccioni, Franca y Julia Jorge (2022). Nuevos Materialismos. Aproximaciones al *materialismo vibrante* de Jane Bennet. *Cuadernos del Sur – Letras*, 52, pp. 167-176. <https://revistas.uns.edu.ar/csl/article/view/3815>
- MacCormack, Patricia (2020). *The Ahuman Manifesto. Activism for the end of the Anthropocene*. Nueva York: Bloomsbury Academic.
- McFarlane, Anna, Murphy, Graham J. y Schmein, Lars (2020). Cyberpunk as Cultural Formation. En: McFarlane, Anna, Murphy, Graham J. y Schmein, Lars (eds.) *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (pp. 1-5). Nueva York: Routledge.
- Morton, Timothy (2010). *The Ecological Thought*. Cambridge: Harvard University Press.
- Murphy, Graham J. (2020). The Mirrorshades Collective. En: McFarlane, Anna, Murphy, Graham J. y Schmein, Lars (eds.) *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (pp. 15-23). Nueva York: Routledge.
- Zamora Bonilla, Jesús (2021). *Contra apocalípticos. Ecologismo, animalismo, posthumanismo*. Barcelona: Shackleton Books.