

La muerte en los cibermundos. Narrativas desde la necromedia para la reflexión, el duelo y la memoria en la producción cultural y artística contemporánea

M^a Ángeles Infante Barbosa

Universidad del País Vasco (España)  

Edurne González Ibáñez

Universidad del País Vasco (España)  

M^a Ángeles López Izquierdos

Universitat Politècnica de València (España)  

<https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.95831>

Recibido: 06 de mayo de 2024 • Aceptado: 29 de noviembre de 2024 • REVISIONES EN ABIERTO

Resumen. Desde el punto de vista histórico, la fotografía ha sido capaz de ayudarnos a reflexionar y reinterpretar el concepto de muerte, tan diverso en las diferentes culturas. De hecho, las imágenes digitales fruto de los avances tecnológicos e Internet, entendida como una red interconectada, han posibilitado la creación de nuevos espacios para reflexionar sobre la muerte. Desde el entorno de los videojuegos, donde se trata de forma superficial como recurso narrativo, hasta las redes sociales, donde las personas tienen la oportunidad de compartir procesos de duelo, la visualidad de la muerte adquiere múltiples formas. En estos espacios hiperconectados donde los usuarios conviven bajo la apariencia de perfiles y avatares, compartiendo sus inquietudes, gustos y experiencias, se da un nuevo paradigma de memoria para la interacción post mortem y el recuerdo.

Palabras clave: arte digital; medios sociales; metaperformance; mortalidad; tanatecnología

ENG Death in cyberworlds. Narratives from necromedia for reflection, mourning and memory in contemporary cultural and artistic production

Abstract. From a historical point of view, photography has been able to help us reflect and reinterpret the concept of death, so diverse in different cultures. In fact, digital images resulting from technological advances and the Internet, understood as an interconnected network, have made it possible to create new spaces to reflect on death. From the video game environment, where it is treated superficially as a narrative resource, to social networks, where people have the opportunity to share grieving processes, the visuality of death takes on multiple forms. In these hyperconnected spaces where users coexist under the appearance of profiles and avatars, sharing their concerns, tastes and experiences, a new memory paradigm exists for post-mortem interaction and remembrance.

Keywords: digital art; metaperformance; mortality; social media; tanatechnology.

Sumario. 1. Introducción. 2. La muerte que transmuta a través de la tecnología. Antecedentes. 3. Sobre la resurrección a través del avatar. 4. Conclusiones. 5. Declaración de uso de LLM. 6. Declaración de la contribución por autoría. 7. Referencias.

Cómo citar: Infante Barbosa, M^a Ángeles, González Ibáñez, Edurne y López Izquierdos, M^a Ángeles (2025). La muerte en los cibermundos. Narrativas desde la necromedia para la reflexión, el duelo y la memoria en la producción cultural y artística contemporánea. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 22(2), 229-237. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.95831>

1. Introducción

El propósito del presente estudio es reflexionar sobre cómo es abordada y representada la muerte a través de los medios digitales, así como sobre los espacios que estos ofrecen para llevar a cabo procesos de

duelo y memoria, mediante ciertos apuntes sobre los vínculos que se han establecido entre la muerte y tecnologías visuales como la fotografía, postfotografía, los videojuegos y las redes sociales, a través de una aproximación a los conceptos de 'necromedia' y 'tanatecnología'.

De esta manera se plantean las siguientes cuestiones: ¿Qué es la necromedia? ¿Qué teorías filosóficas y estéticas pueden involucrarse con este concepto? ¿Cómo se ha transformado la representación de la muerte y la manera de relacionarnos con ella a través de los cambios tecnológicos que permiten la producción de este tipo de visualidades? ¿Qué nuevas posibilidades estéticas plantean? ¿Qué riesgos implican los espacios virtuales a la hora de relacionarnos con la muerte y los procesos de duelo? Para lograr dar respuesta a estas preguntas, el marco conceptual del presente estudio se sustenta principalmente de las propuestas filosóficas y estéticas de Davide Sisto (2022), Ana Carrasco-Conde (2024), Roland Barthes (1980), Juan Martín Prada (2018), Fox Harrell (2013) y Marcel O’Gorman (2015).

La conexión entre imagen, cuerpo y ausencia se observa desde las primeras manifestaciones artísticas hasta las actuales imágenes digitales. Como manifiestan Ángela María Garrido García y Roberto Martín Testón (2020), a pesar de que la muerte es un suceso inevitable para todo ser humano, la forma en la que cada cultura la sobrelleva es totalmente distinta, ya que en cada rincón del mundo se le han atribuido distintos significados, simbolismos y representaciones que han ido cambiando a lo largo de los siglos.

La tecnología y las prácticas que se relacionan con lo no-vivo, los restos virtuales de aquellos que han abandonado el mundo de lo material, así como con aquello deteriorado y obsoleto, es lo que Marcel O’Gorman (2015) define como ‘necromedia’. El autor, influenciado por Heidegger y por las teorías multidisciplinarias sobre la muerte de Ernest Becker (1997), sostiene que la tecnología es inherentemente mortal por la relación que tiene con los seres humanos y nuestra propia caducidad. Señala, además, las formas en que la tecnología tiende a distraernos de nuestras muertes inevitables, incluso brindándonos una especie de falsa promesa de inmortalidad a través de, por ejemplo, mejoras en la medicina o la digitalización de la mente humana, que promete liberarnos de nuestra envoltura biológica mortal.

Algunos autores, como Sehmus Biçer y Arif Yıldırım (2020), utilizan también el término ‘tanatecnología’, a pesar de que el paraguas de la necromedia es mucho más amplio y no abarca exclusivamente dispositivos tecnológicos, ya que también comprende modos de hacer y medios que interpretan y analizan aquello que se relaciona con la muerte. De hecho, el término tanatecnología es relativamente joven, puesto que, como señalan los autores, fue Carla Sofka quien lo introdujo por primera vez en 1997.

No fue hasta principios de los años noventa cuando los usuarios de Internet comenzaron a aprovechar los avances tecnológicos y la ciberconexión para rememorar y significar lo vivido con sus familiares, amistades y otras personas de su entorno. De esta manera, la necromedia se encarga de analizar las prácticas digitales vinculadas al luto y la muerte, teniendo presente que la información de la persona fallecida, al ser transformada en metadatos, puede presentar una actividad constante a través de la interacción de otros usuarios. Esto se debe principalmente a que las huellas virtuales de cualquier perfil virtual tienen la capacidad de adquirir diferentes formatos y sobrevivir por un tiempo indeterminado.

Sin embargo, esta hipervisibilidad de la actividad y del perfil del difunto no es algo que conste de una larga tradición. Tal y como sostiene Carrasco-Conde (2024), la muerte ha sido apartada a los cementerios por motivaciones higiénicas, no negadoras y ocultadoras, puesto que hubo un momento en el que los difuntos se enterraban en el terreno de la casa familiar o incluso, como sucedía en Mesopotamia, en una zona de la propia casa. En Occidente, la muerte dejó de ser algo visible, público, y expuesto de manera progresiva para expulsarla de la intimidad doméstica del hogar familiar y trasladarla a los hospitales y cementerios. De hecho, para el sujeto de la sociedad occidental contemporánea, y siguiendo con los planteamientos de la autora, la muerte es un tema tabú, es algo obsceno y molesto de lo que nadie quiere oír ni hablar, puesto que:

Incluso el moribundo es invisibilizado, el enfermo está en el hospital y se ha borrado toda referencia a la enfermedad, al envejecimiento y la muerte de la vida cotidiana. No se muere en casa, salvo excepciones. No hay ritos comunitarios visibles en las calles. Alguien muere y todo queda igual. De nuestra relación con la muerte sólo hay indicios: aquellos que consisten en lo que no se ve (el rito, el enfermo en casa, el luto) y lo que es visible por doquier (las escenas de muerte a través de la pantalla y, por tanto, vividas como espectáculo en la distancia, sin medicación contra la enfermedad y los tratamientos antienvejecimiento). También es clara la idea de que se muere solo y de que en soledad nos dolemos las pérdidas (Carrasco-Conde, 2024, p. 291).

En este sentido, Louis-Vincent Thomas (1991) señala que la muerte se nos presenta como una agresión, en tanto que es natural pero aleatoria e imprevisible, y nunca sabemos cómo va a llegar. Además, se trata de un acontecimiento cotidiano que a su vez nos parece desconocido, pues nunca somos testigos de nuestra muerte sino de la del otro. La muerte en la sociedad occidental se ha vuelto un asunto individual y se trata de postergar a toda costa: un ejemplo es la industria de la belleza y de la estética que abogan por detener los cambios físicos naturales y proponen soluciones ante el inevitable paso del tiempo y el envejecimiento del ser humano. En relación con la tanatecnología, los filtros de realidad aumentada que alteran los rasgos faciales, ya sea para rejuvenecerlos o envejecerlos, se enmarcarían como una estrategia biopolítica inserta dentro de la lógica del deseo de inmortalidad. Además, retomando la argumentación de Carrasco-Conde (2024), podríamos decir que a nivel social se ha ido modificando y reduciendo progresivamente la liturgia en torno a la muerte, ya que en numerosas ocasiones parece ser que los plazos para realizar las gestiones después de la defunción de un familiar o allegado no coinciden con los tiempos del proceso psicológico de duelo. En el Estado español encontramos el paradigma en la inscripción del fallecimiento en el Registro Civil antes de transcurran veinticuatro horas de la muerte, la notificación a la Seguridad Social y las entidades bancarias o la expedición del certificado de últimas voluntades una vez hayan transcurrido quince días hábiles desde el fallecimiento, procedimientos que han terminado reduciendo la muerte a meros trámites burocráticos:

Tenemos dos días de permiso retribuido según el estatuto de los trabajadores si muere un familiar cercano. Pero si no es el caso y fallece un amigo al que estuviéramos muy unidos, podemos tomar días de vacaciones. No es lo mejor. Aunque la vida sigue, el trabajo no espera. Los dolientes, antes acogidos por una comunidad, ven reducido su apoyo a dos momentos: un saludo en el tanatorio y el momento del enterramiento o cremación (p. 301).

Estas estrategias socioculturales y biopolíticas tienden a apartar y ocultar la propia muerte y el paso natural del tiempo de la vida cotidiana, implicando un proceso de marginación. No obstante, el advenimiento de la necromedia ha logrado reactualizar la muerte y todo lo que se relaciona con ella. Al contrario de la tendencia de las sociedades occidentales a reprimir y limitar la expresión de dolor, en las redes digitales muchas personas pueden exhibir públicamente el desconsuelo, y elaborar de un modo simbólico y afectivo el culto y el duelo en comunidad.

2. La muerte que transmuta a través de la tecnología. Antecedentes

Desde los orígenes de la fotografía, ésta y la vida han tenido una relación compleja. Por un lado, los primeros retratistas tuvieron que ingeníarselas para no obtener imágenes borrosas y sin nitidez debido a los lentos tiempos de exposición y al movimiento natural de los cuerpos de sus modelos. En este sentido, Barthes (1980) sostiene:

La fotografía lleva siempre a su referente con-sigo, estando marcados ambos por la misma inmovilidad amorosa o fúnebre, en el seno mismo del mundo en movimiento: están pegados el uno al otro, miembro a miembro, como el condenado encadenado a un cadáver en ciertos suplicios; o también como esas parejas de peces que navegan juntos, como unidos por un coito eterno (p. 27).

Debido al exceso de movimiento, durante el siglo XIX se desarrollaron algunas soluciones que permitían obtener imágenes bien definidas, siendo buenos ejemplos la *Silla Bertillon* (Imagen 1) y la *Madre fantasma* (Imagen 2). El primero se trata de un asiento compuesto por una barra trasera ajustable situada en la parte posterior del respaldo, que permitía inmovilizar la cabeza y el cuerpo del sujeto. En el caso del segundo, consiste en un método para relajar a los/as niños y niñas que iban a ser retratados: la madre se camuflaba como parte de la decoración, estando sentada y tapada con una tela, mientras su hija/o estaba sentada/o en su regazo. Tal y como se puede observar en la imagen 2, el contacto con la madre calmaba y permitía que ésta pudiera sostener al infante para que no se moviera durante el tiempo de exposición de la fotografía.

En contraposición, la fotografía también fue vinculada directamente con aquellos cuerpos exentos de vida, con las experiencias post mortem e incluso con la magia. En el siglo XIX, fue popular la creencia de que el cuerpo se componía de una serie de espectros y que estos podían ser arrebatados con cada instantánea. De hecho, en su famoso ensayo sobre la reproducción mecánica, Walter Benjamin

sostenía que la fotografía tenía la capacidad de transformar el aura de los seres y objetos materiales y desproveerlos de su autenticidad. Durante este periodo histórico, la fotografía de espíritus adquirió también gran relevancia, siendo el fotógrafo William Mumler (Imagen 3) uno de los primeros en defender la técnica como medio de comunicación con el alma que ya no habitaba el cuerpo.

Imagen 1. Silla Bertillon

Fuente: Swiss Camera Museum (s.f.)



Imagen 2. Madre «fantasma»

Fuente: Hidden mother portrait (s.f.)



Imagen 3. Fotografía de Mumler

Fuente: Fanny Conant with the 'ghost' of her brother (s.f.)



En Europa, esta funcionalidad de la fotografía de espíritus fue conocida gracias a la médium Elisabeth Guppy (Imagen 4), quien contrataba a un fotógrafo para sus sesiones.

Imagen 4. Guppy en una sesión
Fuente: Gruppy (s.f.)



Si bien, el cenit de la práctica lo podemos encontrar en las fotografías post mortem (Imagen 5), puesto que pretendían dotar de vida a un cuerpo que ya no la conservaba mediante la ilusión del fallecido dormido o su ubicación en una situación como si estuviera vivo, rodeado de sus allegados. Para Hans Belting (2007), este tipo de fotografías encontraba en la muerte el único motivo para fijar a una persona en una imagen. Sin embargo, la imagen hacia a la persona fallecida doblemente muerta, razón por la que los fotógrafos se especializaron en procedimientos para escenificarla con el fin de que adoptara la pose de alguien con vida.

Imagen 5. Fotografía post mortem
Fuente: Ovejero (2014)



Susan Sontag (2006) señala que «Hacer una fotografía es participar en la mortalidad, vulnerabilidad y mutabilidad de una persona (o cosa)» (p.25). La íntima conexión entre la imagen y la muerte nos obliga a pensarla en el nuevo escenario digital del que está siendo partícipe, sin desconectarla de la larga tradición de la que es parte. Como sostiene Sisto (2018)

en relación con el contexto actual, por primera vez existe un cuerpo digital que registra y traduce visualmente lo que hasta ahora era solo una sensación o percepción. En el siglo XXI podemos encontrar desde *selfies* en funerales, memes honoríficos, perfiles conmemorativos en redes sociales, hasta apps que gracias a la inteligencia artificial recopilan toda la información compartida y pueden generar un clon virtual de la persona fallecida. Con relación a esto, el autor señala:

El último posteo, la última publicación, es el *memento mori* por excelencia del siglo XXI: da, en efecto, una imagen precisa y clara del último momento, de la interrupción siempre repentina e irrevocable, así como del vértigo que experimenta al queda suspendido entre un sentimiento de incompletitud y la realidad de una vida terminada de una vez por todas. Un razonamiento similar podría aplicarse también, con referencia a la época anterior a las redes sociales, a las últimas palabras anotadas en una hoja (p. 100).

Tal es así que Joan Fontcuberta (2016) defiende que la desmaterialización de la imagen es una de las características identificativas de la práctica postfotográfica, dado que en la fotografía la luz se transforma en materia, y en la postfotografía la luz se transforma en códigos. A este respecto, el autor analiza en *La furia de las imágenes* la obra titulada *In Loving Memory* (Imagen 6), del grupo After Faceb00k. Este presenta una colección de más de cuatro mil capturas de pantallas de páginas memoriales, para examinar las convenciones sociales sobre la muerte y el duelo en la era postfotográfica. En la instalación se reflexiona sobre la hiperproducción y acumulación de experiencias y vivencias en las redes sociales y por lo que resulta oportuno cuestionar lo que sucede después de nuestra muerte con esa ingente cantidad de datos personales almacenados en servidores. Tal y como analiza Fontcuberta (2016), por las pantallas de la instalación desfilan todos los modos posibles de sobrellevar el duelo: tanto imágenes tomadas en hospitales, ceremonias funerarias, tanatorios y cementerios, como imágenes testimoniales o alegóricas recordatorias del difunto. En cualquier caso, funcionan siempre como residuos simbólicos que permiten seguir en contacto con el usuario.

Imagen 6. *In loving memory* de After Faceb00k
Fuente: McCord Stewart Museum Montreal (s.f.)



Sobre este contexto digital, Juan Martín Padra (2018) sostiene que de la lenta emergencia de la imagen pictórica se pasó a mediados del siglo XIX a una estética de la desaparición que retiene un instante irrepetible, ya que la captación de la imagen en una película sensible es una clara señal de la fugacidad del tiempo que promueve una experiencia visual vinculada con la conciencia de la muerte. Posterior a esta fase de la historia, el autor defiende que estaría el periodo de lo digital, estadio en el que la condición de la imagen es la de un siendo ahí. Esta imagen, incluso siendo una toma fotográfica, no evocaría tanto la fugacidad de nuestra vida como la de su propia presencia; se trata de una imagen que se nos presenta y que en unos instantes desaparece, sin dejar rastro, en la pantalla. De esta forma, plantea que la teoría de la imagen digital es, ante todo, una teoría de los momentos de emergencia de la imagen y de los procesos que la hacen posible, procesos que, en esa puesta en escena también, la producen en parte.

En relación con estos criterios y a la transformación de la visualidad digital y el ámbito de los videojuegos, la Teoría de los medios fantasmales de Fox Harrell (2013) sostiene que la computación y los ordenadores pueden tener un gran papel en la creación y la revelación de entidades imaginarias. Lo que el autor denomina como ‘fantasmas’ vendría a ser una combinación del imaginario sensorial y mental, así como de las ideas presentes en la configuración de la autoimagen o el Yo, la noción de otredad, los eventos históricos o la experiencia del día a día. En este contexto, el término ‘fantasma’ puede ser entendido como una herramienta opresiva, pero también poderosa, ya que las formas de los medios fantasmales ofrecen fuertes posibilidades para afectar a la vida de las personas a través de la construcción de mundos imaginativos que permiten una transformación social evocadora y críticamente desafiante. Según el autor, esto es debido a que los sistemas informáticos pueden facilitar nuevas posibilidades de catalizar la imaginación humana y al mismo tiempo permitir la compresión de los procesos cognitivos y sociales involucrados en estas imaginaciones. De hecho, en los usos cotidianos de los medios de comunicación, la computación nos ha permitido tener experiencias subjetivas en mundos distintos de nuestro mundo físico, siendo un ejemplo claro el del avatar.

3. Sobre la resurrección mediante el avatar

A finales del siglo XIX, el filósofo Nikolái Fiódorov elaboró *La filosofía de la causa común*, que consistía en la creación de condiciones tecnológicas, sociales y políticas que propiciaran la inmortalidad y la resurrección de toda la humanidad. De hecho, siguiendo sus planteamientos, en el primer manifiesto biocristiano/inmortalista de 1922, se propuso el derecho esencial y real del hombre a los derechos asociados a la existencia (rejuvenecimiento, inmortalidad y resurrección) y la libertad de moverse en el espacio cósmico. Según Boris Groys (2019), para Fiódorov la tecnología también funciona como el arte, en tanto preservación o regreso al pasado:

Desde su punto de vista, la tecnología moderna preservaba antes que nada la moda y la

guerra, es decir, la vida finita y mortal. Y es en relación con la tecnología lo que uno puede hablar de progreso; la tecnología cambia constantemente con el tiempo y también divide a las generaciones humanas (p. 154).

En la actualidad, la memoria puede permanecer viva a través de imágenes, audio y vídeo más allá de la muerte, con un cuerpo digital que trasciende la limitación espaciotemporal y que reside en una especie de limbo virtual hiperconectado, como sucede a través de los gestos conmemorativos que las comunidades virtuales de fans realizan a sus artistas ya fallecidos o incluso mediante giras musicales donde hologramas de cantantes como Michael Jackson y Whitney Houtson dan conciertos en directo.

En relación con la vida post mortem, el ecosistema virtual pone de relieve la problemática en torno a los límites de la intimidad personal, así como en relación a los deseos de la persona fallecida y sus familiares, además de las normas establecidas por las propias redes sociales. La jurisprudencia a nivel internacional no ofrece aún respuestas determinantes sobre las necesidades de los parientes, puesto que sólo establece que únicamente quienes actúen por motivos de protección del interesado/a o por razones familiares que merezcan protección pueden tener acceso a los datos personales del usuario/a fallecido/a. En este sentido, si la persona fallecida no ha dejado indicaciones expresas, se pueden producir situaciones dispares donde los familiares prefieran eliminar la cuenta o deseen mantenerla activa. Es por ello por lo que resulta muy recomendable la preparación de un testamento digital para evitar que la cuenta sea administrada de forma indeseada. De hecho, de los casos prácticos que recoge Sisto (2022), se puede destacar:

Recientemente, la opinión pública italiana se vio conmocionada por el caso de Luca Borgoni, un joven de veintidós años que murió en un accidente de montaña el 8 de julio de 2017. Su madre, Cristina Giordana, descubrió -con la ayuda de su hija y sin el consentimiento previo de Luca- la contraseña de la cuenta de Facebook de su hijo y, durante meses, realizó en esa cuenta publicaciones diarias, en primera persona y de forma pública, como si el propio Luca siguiera escribiendo (p. 130).

Tras el mediático caso de Cambridge Analytica, redes sociales como Facebook, Instagram, Tik tok han decidido anteponer la protección de la intimidad personal y la salvaguarda del carácter privado del comportamiento individual de sus usuarios a cualquier otra necesidad. Según Ariel Varcelli (2019), el escándalo surgió con la empresa Global Science Research10, que recolectó los datos personales de miles de usuarios de Facebook mediante una aplicación llamada ‘thisismydigitallife’. Al interactuar con ella, los usuarios daban su consentimiento para obtener todo tipo de información sobre su perfil y sobre los perfiles de sus amigos de la red social (sus contactos), los cuales no habían aceptado explícitamente los términos legales de la aplicación. El autor sostiene que entre los años 2014 y 2015, los datos fueron negociados con la empresa Cambridge Analytica, la cual no sólo quería mostrar anuncios publicitarios

dentro de Facebook, sino también crear perfiles según rasgos aproximados de personalidad para enviar anuncios y mensajes micro-segmentados a los diferentes grupos de votantes durante varias campañas políticas norteamericanas.

Por otro lado, Sisto (2022) recopila y analiza algunos ejemplos donde la inteligencia artificial, al servicio de determinados intereses privados, juega un papel fundamental en la administración de la huella digital de los usuarios que ya no viven en el mundo *offline*. Según el autor, inventos como Replika, han sido diseñados para dar voz a los fantasmas digitales de los difuntos. Específicamente, este se trata de un híbrido entre un diario y un asistente personal, con la capacidad de aprender sobre cada persona a través de un cuestionario, para imitar su forma de comunicarse. En esencia, el proyecto tiene como objetivo la creación de un avatar digital que sea capaz de reproducir y sustituir a cada usuario una vez haya fallecido. En línea con los planteamientos de Replika, Eternime es un sitio web que promete conservar para siempre los pensamientos, historias y recuerdos más relevantes de cada persona en Internet. El origen teórico de Eternime es la confirmación de que, desde que un individuo muere, el paso del tiempo favorece la desaparición de esa persona, a pesar de todo el material epistolar y audiovisual que haya legado a sus familiares y amigos. Este servicio, en fase beta, privado y previo pago, pretende generar una copia digital viva de la identidad subjetiva, de tal manera que, según el autor, pueda reproducir la actividad característica de los usuarios individuales incluso después de su fallecimiento:

Es decir, requiere alimentar su base de datos con nuestra huella digital y nuestros 'objetos digitales': fotos de las vacaciones, *selfies*, videos que nos encantan o en los que aparecemos con amistades, cartas de amor, opiniones políticas, y en definitiva, información relacionada con nuestras pasiones y hábitos personales compartidos en Internet. El software extraerá de esta 'vida digital' los datos necesarios del usuario, que luego analizará buscando relaciones y patrones únicos. El objetivo de este proyecto es crear un fantasma digital que represente lo que hemos sido y elaborar de este modo un avatar virtual capaz de interactuar con nuestros seres queridos y, por tanto, sustituirnos, reflejando y conservando tanto nuestros puntos fuertes como los débiles (Sisto, 2022, p. 55).

Un servicio similar es Eter9, también actualmente en desarrollo, que consiste en una inteligencia artificial que produce su contenido mediante minería de datos para crear un generador de publicaciones automatizado que pueda compartir contenido audiovisual incluso cuando los usuarios estén desconectados. El mismo día que el usuario se inscribe en Eter9, nace su alter ego virtual, entidad conocida como la contraparte del usuario. El objetivo de este es, en primer lugar, comprender al humano al que pretende imitar, por lo que analiza lo que ese individuo publicó y las interacciones que tuvo con otros usuarios. El avatar también podrá reemplazar y replicar a ese usuario cuando esté desconectado e incluso cuando esa persona ya no esté viva. En este sentido, el alter

ego virtual es el encargado de perpetuar la vida eterna del usuario, así como del espectro eterno que ocupará su lugar en el mundo *online*.

Dentro de la dimensión del hogar virtual, Giuseppe Riva (2016), defiende que cada usuario, narrador y narrado, se presenta inevitablemente como incorpóreo ya que la corporeidad y la inmediatez del cuerpo real se sustituyen con un cuerpo digital, compuesto por una pluralidad de imágenes parciales y contextualizadas. Ese desdoblamiento del usuario en un cuerpo que deja de percibir la realidad y que vive una especie de inmortalidad queda reflejado en las dinámicas de los videojuegos. Estos han encontrado la forma de hacernos vivir historias en primera persona haciéndonos responsables de nuestros actos y, aun así, la muerte sigue siendo un elemento mal gestionado en muchas narrativas. Concretamente, tal y como analizan Garrido García y Martín Testón (2020), las recreativas, como origen del videojuego, son el mejor ejemplo del ciclo jugar-morir-repetir. Dadas las limitaciones técnicas de la época, que impedían almacenar de manera permanente cualquier tipo de progreso, la conocida hoy en día como '*permadeath*' se constituía como la única alternativa ante una derrota: perder la vida y empezar de nuevo fue la única solución hasta la llegada de los puntos de control y los sistemas de guardado convencionales.

Según Verónica Rufo Baena y Luis Gutiérrez Tamurejo (2023), en un juego multijugador se puede romper con el halo de ficción y tener actitudes y reacciones que confronten las propias dinámicas del juego, pues estas no tienen que ser compatibles con las premisas éticas y morales del mundo real:

Por ejemplo, una partida de *Counter Strike* donde un grupo de cinco antiterroristas deben realizar acciones para evitar que explote una bomba o rescatar unos rehenes, en la experiencia jugable es más cercana a la narrativa fantástica de jugar a un conjunto de reglas en vueltas de inocencia narrativa como '*polis y cacos*', que en la experiencia de un conflicto militar. Este hecho hace que las normativas de juego lleguen a tergiversar las normas sociales que tienen los jugadores (p. 4).

En este sentido, la muerte puede ser entendida como una parte integral de la experiencia de los videojuegos. Es un elemento que puede utilizarse para crear una amplia gama de emociones y sensaciones; puede ser utilizada para crear un sentido de urgencia o peligro, para generar tensión o suspense, o para explorar temas más profundos. No solo nos podemos percatar de que la muerte virtual se concibe como una agresión de la misma manera que sucede con la muerte natural, sino que además en el ámbito lúdico tiene una función didáctica. La muerte sucede como un castigo, como una manera para interiorizar cuál es la forma adecuada de actuar. Precisamente esta estructura interactiva la podemos encontrar en los primeros videojuegos pornográficos de los años 90 y principios de los 2000. Como apunta Beryl Graham (1997), un ejemplo claro es el videojuego *Virtual Valerie* (Imagen 7). En este caso, el objetivo era llegar a la cocina para poder desnudar a la protagonista y poder ir a su habitación, con la traba de que solo se podía avanzar por su casa si se responden correctamente a una serie de preguntas. En el caso

de fallarlas, la pantalla se ponía en blanco y había que reiniciar el juego.

Imagen 7. Fotograma de *Virtual Valerie*
Fuente: Saenz (2021)



De esta manera, al morir, el jugador puede perder una parte de su progreso, sus objetos o tiene que repetir un segmento del juego, generando una sensación de frustración que con el siguiente intento puede de ser reversible. Este tipo de dinámicas relacionadas con la muerte distan de la realidad y la pueden banalizar, ya que las emociones que se generan poco tienen que ver con la desesperanza, la impotencia o el dolor que una muerte real e irreversible puede generar en una/o misma/o o en las personas del entorno. De la misma forma que unas muertes virtuales son reparables, otras son programadas e inevitables y en estas situaciones pocas veces se vivenciaba el duelo, el luto o el sufrimiento de los allegados. En el mejor de los casos, un entierro o una carta post mortem sin ningún comentario más a la pérdida sufrida. En cuanto a la visualidad de la muerte per se, encontramos en numerosas ocasiones escenarios bizarros y grotescos, donde la violencia extrema y la sangre están hiperrepresentadas y se entienden como habituales, de tal manera que se genera cierta insensibilización en el usuario y se normaliza la muerte antinatural.

A pesar de las narrativas preestablecidas en los videojuegos, el acto de jugar en sí mismo, puede ser una forma de conmemoración respetuosa y de duelo consciente. Jugar puede ser una forma de recordar y comunicarse con el difunto mediante la participación en un pasatiempo compartido con la persona en vida, lo que permite reafirmar y continuar la relación con la persona que ya no está en el mundo tangible. La presencia del fallecido se puede preservar dentro de las partidas guardadas en el videojuego y puede ser recordado mediante el uso de su avatar. Estas formas de conectar y recordar a los muertos guardan semejanza con otras prácticas habituales como preservar el mensaje de audio del difunto, cocinar una receta que le gustase mucho o que hubiese inventado, conservar cartas, fotografías y mensajes de texto, contemplar tranquilamente un lugar significativo para la persona que ya no está, escuchar una canción, preservar o, incluso finalizar un proyecto a medio terminar, etc.

En este sentido, resulta interesante abordar la estrategia que propone el Movimiento Death Positive. Detrás de este movimiento se encuentra

un colectivo de agentes culturales, artistas, académicos y trabajadores de la industria forense que promueven prácticas conscientes, reflexivas y respetuosas con los procesos naturales de muerte. Según su web, su filosofía se resume en los siguientes puntos:

- Creo que esconder la muerte y morir a puerta cerrada le hace más mal que bien a nuestra sociedad.
- Creo que la cultura del silencio en torno a la muerte debe romperse mediante debates, reuniones, arte, innovación y erudición.
- Creo que hablar e involucrarse con la propia muerte inevitable no es morboso, sino que muestra una curiosidad natural sobre la condición humana.
- Creo que todos deberían tener el poder (si así lo desean) de participar en el cuidado de su propia muerte.
- Creo que las leyes que rigen la muerte, el proceso de morir y los cuidados al final de la vida deben garantizar que se respeten los deseos de la persona, independientemente de su identidad sexual, de género, racial o religiosa.
- Creo que la muerte debe manejarse de una manera que no cause gran daño al medioambiente.
- Creo que mis familiares y amigos deberían conocer mis deseos al final de la vida y que debería tener la documentación necesaria para respaldar esos deseos.
- Creo que mi defensa abierta y honesta en torno a la muerte puede marcar la diferencia y cambiar la cultura.

El mundo del juego proporciona un contexto para actos de recuerdo respetuosos, en línea con los preceptos anteriormente señalados, y que pueden adquirir diferentes formatos. Por ejemplo, las misiones y los 'npc' (*non playable character*) amplían aún más esta conexión social al proporcionar no solo recursos para recordar y relacionarse con la persona difunta, sino también mantener su personalidad al brindarle formas continuas de interacción. Un ejemplo significativo lo encontramos analizado por varios autores en *Death and digital media*, donde se destaca el caso del npc Elloric del videojuego *World of Warcraft* (WoW). Elloric (Imagen 8) se puede encontrar en el Trono del Conocimiento del mapa del Valle de la Flor Eterna y lleva el nombre que le puso su jugador, Michael, quien falleció a los veintinueve años en 2013 por un ataque repentino de asma. El npc se ve exactamente igual que el personaje que Michael creó y usó mientras jugó. Unos días después de su muerte, Ghemit, su pareja y compañera en WoW, organizó un servicio conmemorativo en el juego en su honor. Durante más de una hora, docenas de jugadores se reunieron bajo un árbol en la ciudad de los elfos de la noche, Darnassus, en el servidor Proudmoore, para presentar sus respetos a Elloric. A través de este tipo de dedicatorias y de monumentos npc, los fallecidos pueden caminar y relacionarse con los vivos, así como constituir su personalidad de forma interactiva y extender su actividad más allá de la muerte física.

Imagen 8. Avatar de *Elloric*

Fuente: Elloric (s.f.)



En el caso de simuladores de vida en mundos virtuales abiertos como *Minecraft* o *Secondlife*, encontramos analogías con los videojuegos convencionales y con los MMORPG como WoW (videojuegos de rol multijugador masivo en línea) pero también algunas singularidades específicas. La diferencia más relevante, es el grado en que los jugadores tienen el poder de realizar cambios en el mundo. En el primer caso, los jugadores tienen total libertad para crear estructuras persistentes dentro del mundo del juego e incluso pueden permitir que otros jugadores realicen cambios. En cambio, en el segundo caso, los jugadores pueden moverse por el mundo alterándolo temporalmente matando monstruos, recolectando recursos, etc., pero poco tiempo después reaparecerán, listos para el siguiente jugador. En ambos casos, el mundo virtual es un espacio donde poder recordar y honrar al difunto de manera colectiva, ya sea con actividades como eventos, *post*, o con construcciones conmemorativas. De hecho, durante la conmemoración pública de una persona fallecida en su perfil digital, ya sea en el contexto de las redes sociales o en el de las plataformas multijugador, se lleva a cabo un ritual colectivo específico y espontáneo que surge con los propósitos de mantener vivo el recuerdo del ser fallecido, intentar revivirlo espiritualmente mediante la interacción constante entre amigos, conocidos y familiares, así como el de crear una red de seguridad en la que los dolientes se sientan protegidos.

4. Conclusiones

A lo largo de la historia, el tratamiento de la muerte ha variado con las sociedades y el tiempo, así como con los cambios técnicos. La imagen, en estrecha relación con el cuerpo y la materia, se enfrenta en la actualidad a un presente en el que es construida digitalmente. La sociedad occidental ha pasado de los primeros retratos en los que, gracias a los largos tiempos de exposición, se pensaba que el aura podía arrebatarse, a los *selfies* en funerales o páginas conmemorativas. De hecho, la fotografía analógica permitía proteger la privacidad de las personas retratadas, siendo su acceso limitado y personal, mientras que con la fotografía digital e Internet esas fronteras se han dispersado, pasando a ser imágenes

públicas compartidas y almacenadas en perfiles de redes sociales. En el contexto capitalista en red, el acceso a estas imágenes está supeditado al almacenamiento externo por parte de empresas privadas, de tal manera que el control y la posesión deja de recaer exclusivamente en el individuo que las produce.

La jurisprudencia internacional no es determinante a la hora de regular el acceso a toda la información del usuario de las redes sociales tras su fallecimiento, por lo que, si no ha dejado indicaciones expresas o un testamento digital, se pueden producir situaciones donde la información de la cuenta sea administrada de forma indeseada. En esta línea, tal y como se ha comprobado en casos como el de Cambridge Analytica donde la información del usuario vivo se ha comercializado, sitios web como Eternime podrían estar interesados en la huella digital del difunto como material que puede monetizarse para un mejor duelo y recuerdo por parte de los amigos/as y familiares.

En la actualidad, los cuerpos se ven expuestos a estrategias biopolíticas y socioculturales que posibilitan su construcción digital, permitiendo expandir y ampliar las fronteras espacio-temporales y reinterpretar aquellos procesos biológicos inherentemente naturales. Tanto la huella digital de los usuarios como sus pertenencias digitales en forma de recuerdos, hábitos y experiencias son potenciales contenidos que, tras su fallecimiento, pueden alimentar alter egos digitales, estos podrían desarrollar su actividad de manera simultánea a la del usuario, o de manera póstuma, gracias a una inteligencia artificial. En este sentido, tanto la tanatecnología como la necromedia resultan términos que, a pesar de su novedad, son ámbitos de estudio notables a la hora de abordar el análisis de las manifestaciones fúnebres y póstumas de los usuarios de las comunidades online.

Estas estrategias de reconstrucción de los cuerpos toman la forma del avatar en Internet, especialmente en el ámbito de los videojuegos, donde las dinámicas de morir-revivir-repetir se entienden como parte de sus cimientos narrativos. En estos contextos el tratamiento de la muerte adquiere en ocasiones una visualidad grotesca, antinatural y bizarra, de manera que se banaliza y se insensibiliza al jugador. Sin embargo, con el advenimiento de las sociedades digitales y la cibercultura, cada vez es más fácil generar espacios para relacionarnos afectiva y respetuosamente con los difuntos, siendo el Movimiento Death Positive un buen ejemplo de las prácticas sensibles y conscientes que pretenden desnaturalizar la fobia social hacia la muerte. En estas hibridaciones de la memoria colectiva, encontramos además el desarrollo de una posible democratización de la inmortalidad para todos aquellos usuarios que tienen la posibilidad de acceso digital y deciden compartir y almacenar sus vivencias, facilitando el posterior recuerdo e interacción con sus seres queridos.

5. Declaración de uso de LLM

Este artículo no ha utilizado ningún texto generado por un LLM (ChatGPT u otro) para su redacción.

6. Declaración de contribución por autoría

- Mª Ángeles Infante Barbosa: Conceptualización, Metodología, Investigación, Recursos, Redacción – borrador original, Visualización.
- Edurne González Ibáñez: Metodología, Validación, Recursos, Redacción – revisión y edición, Supervisión, Administración del proyecto.
- Mª Ángeles López Izquierdo: Metodología, Validación, Recursos, Redacción – revisión y edición, Supervisión, Administración del proyecto.

7. Referencias

- Barthes, Roland (1980). *La cámara lúcida*. Paidós.
- Becker, Ernst (1997). *The denial of death*. Free Press.
- Belting, Hans (2007). *Antropología de la imagen*. Katz.
- Biçer, Sehmus y Yıldırım, Arif (2020). Digital death and thanatechnology: New ways of thinking about data (im)mortality and digital transformation. *OMICS: A Journal of Integrative Biology*, 26 (2) 88-92, <https://doi.org/10.1089/omi.2021.0096>
- Carrasco-Conde, Ana (2024). *La muerte en común. Sobre la dimensión intersubjetiva del morir*. Galaxia Gutenberg.
- Dead Posotive Movement (s.f.). En *The order of the good death*. <https://www.orderofthegooddeath.com/death-positive-movement/>
- Elisabeth Gruppy (s.f.). En Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Elisabeth_Guppy#/media/File:Medium_Guppy.png
- Elloric (s.f.). En Wowhead. <https://www.wowhead.com/es/npc=70171/elloric>
- Eter9 (s.f.) <https://www.eter9.com/>
- Eternime (s.f.) <https://eternime.breezy.hr/>
- Fanny Conant with the 'ghost' of her brother (s.f.). En Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/William_H._Mumler#/media/File:Mumler_\(Conant\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/William_H._Mumler#/media/File:Mumler_(Conant).jpg)
- Fontcuberta, Joan (2016). *La furia de las imágenes*. Editorial Gustavo Gili.
- Fontcuberta, Joan (1997). *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Editorial Gustavo Gili.
- Garrido García, Ángela María y Martín Testón, Roberto (2020). La muerte en el videojuego: A mortician's tale, una visión positiva de la muerte. *BARATARIA Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales* (29), 101-120, <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.546>
- Graham, Beryl (1997). La tecla del pánico (por la que nuestra heroína vuelve al futuro de la pornografía). En Martin Lister (Ed.) *La imagen fotográfica en la cultura digital* (pp. 109-129). Paidós.
- Groys, Boris (2019). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja negra. Futuros próximos.
- Harrell, Fox (2013). *Phantasmal media. An approach to imagination, computation, and expression*. MIT Press.
- Hidden mother portrait (s.f.). En *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hidden-mother_portrait1.jpg
- Martín Prada, Juan (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal/ Estudios visuales.
- McCord Stewart Museum Montreal (s.f.). *After Faceb00k: In Loving Memory <3. 14th edition of Le Mois de la Photo à Montréal*. <https://www.musee-mccord-stewart.ca/en/exhibitions/after-faceb00k-in-loving-memory/>
- Michael Arnold, Martin Gibbs, Tamara Kohn, James Meese, y Bjorn Nansen (2017). *Death and Digital media*. Routledge.
- Movimiento Death Positive (s.f.) <https://www.orderofthegooddeath.com/death-positive-movement/>
- O'Gorman, Marcel (2015). *Necromedia*. University of Minnesota Press.
- Ovejero, Beatriz (2014). Fotografía post-mortem. En *Bibliotecarios*. <https://www.biblogtecarios.es/beatrizovejero/fotografia-post-mortem/>
- Replika (s.f.) <https://replika.com/>
- Riva, Giuseppe (2016). *I social network*. Il mulino.
- Rufo Baena, Verónica y Gutierrez Tamurejo, Luis (2023, 09-10 de diciembre). *Comportamientos sociales emergentes imprevistos en un videojuego: funerales, traiciones y colas de espera [Comunicación en congreso]*. CEV'23: II Congreso Español de Videojuegos. https://ceur-ws.org/Vol-3599/paper_9.pdf
- Saenz, Mike (2021). Virtual Valery. En *Macintosh Repository*. <https://www.macintoshrepository.org/41623-virtual-valerie>
- Sisto, Davide (2022). *Posteridades digitales. Inmortalidad, memoria y luto en la era de internet*. Katz.
- Sontag, Susan (2006). *Sobre la fotografía*. Alfaguara.
- Swiss Camera Museum (s.f.). Chair for shooting according to Bertillon. *Swiss Camera Museum*. <https://www.cameramuseum.ch/en/discover/permanent-exhibition/the-plate-era/legal-photography/>
- Thomas, Louis Vincent (1991). *Antropología de la muerte*. Fondo de Cultura Económica.
- Vercelli, Ariel (2019). Facebook Inc. Cambridge Analytica: (des)protección de datos personales. En *Electronic Journal of SADIO*, 18 (2) 57-70. <https://publicaciones.sadio.org.ar/index.php/EJS/article/view/146/129>