

Myth and emotion in the videoludic imaginary: the emotional player in *The Last of Us*

José Manuel Chico Morales

¹ Universidad de Granada, Departamento de Filología Francesa, Campus de la Cartuja, Calle del Prof. Clavera, s/n, 18011, Granada, Spain

Abstract

On the occasion of the launch of the new version of the video game *The Last of Us* in 2022, our studio will take advantage of the return of this work to analyse, from an aesthetic approach, the emotional and educational implications of the subject-player, inscribed within the framework of the new imaginaries of modernity. Alongside the second part, released in 2020, the philosophical implications of the work developed by Naughty Dog invite us to question the role of human emotions in the context of an apocalyptic fiction, which at the same time brings us closer to a modern configuration of the myths of the end of the world. The success and popularity of this video game among the general public is due, in our opinion, to its exploration of ethical and aesthetic dimensions in an original way through the particularities and specificities of videoludic expression.

Keywords

The Last of Us, video games, emotions, visual culture, myths of the end of the world.

Resumen

Con ocasión del lanzamiento de la nueva versión del videojuego *The Last of Us* en 2022, nuestro estudio aprovechará el regreso de esta obra para analizar, desde una aproximación estética, las implicaciones emocionales y educativas del sujeto-jugador, inscritas dentro del marco de los nuevos imaginarios. Junto a la segunda parte, lanzada en 2020, las implicaciones filosóficas de la obra desarrollada por Naughty Dog nos invitan a cuestionarnos el papel de las emociones humanas dentro del contexto de una ficción apocalíptica, que nos aproxima, al mismo tiempo, a una configuración moderna de los mitos del fin del mundo. El éxito y popularidad de este videojuego entre el gran público se debe, a nuestro juicio, a la exploración de unas dimensiones éticas y estéticas de un modo original a través de las particularidades y especificidades de la expresión videolúdica.

Palabras clave

The Last of Us, videojuegos, emociones, cultura visual, mitos del fin del mundo.

1. Introducción

El videojuego, como cualquier obra artística o producto cultural, es hijo de su tiempo. Ciertos títulos, sin embargo, logran asentarse en el imaginario colectivo a lo largo de los años, bien por su creciente popularidad y su buena acogida entre el gran público, o bien por las innovaciones estéticas, técnicas y narrativas que aportan al sector. *The Last of Us* es uno de los ejemplos más paradigmáticos dentro de la industria del videojuego en esta última década, no sólo por su éxito comercial, sino también porque logra situarnos ante ciertos dilemas éticos propios de nuestra modernidad de un modo magistral.

Con este artículo nos proponemos adentrarnos en el valor que adquiere el terreno emocional y su materialización dentro de los límites corpóreos en la obra videolúdica *The Last of Us*² (Naughty Dog,

¹ Congreso Español de Videojuegos, December 1–2, 2022, Madrid, Spain

EMAIL: jmchico@ugr.es (J. M. Chico Morales)

ORCID: 0000-0001-9467-8653 (J. M. Chico Morales)

² Videojuego desarrollado por la compañía Naughty Dog y dirigido, producido y escrito por Neil Druckmann -en compañía de Bruce Straley en la dirección. Debemos, por otra parte, indicar que, aunque el presente artículo esté especialmente dirigido a la primera parte del videojuego,



2013). Gracias a un discurso visual bien tejido y sugerente, los caminos emprendidos por ciertos personajes nos permiten revitalizar la figura de Sísifo y su destino individual y poner de relieve una versión moderna de los mitos del fin del mundo. Todo ello dentro de una narración que nos muestra la escenificación de una catástrofe natural originada por el desencadenamiento de una pandemia mundial y cuyo resultado no será otro que el nacimiento de un nuevo escenario planetario. No traemos un tema que nos resulte especialmente extraño, sino que, dentro de los marcos de los imaginarios contemporáneos y de las preocupaciones que se desprenden de los relatos distópicos de ciencia ficción, este título nos ofrece un camino variable de salvación en virtud de su propuesta visual. Si la lógica de la supervivencia en ciertos relatos de ciencia ficción se sustentan en el desarrollo tecnológico y su traducción en una posible salvación de la humanidad, en este caso, sin embargo, el campo emocional se desvía de la idea esperanzadora de salvación colectiva y se dirige hacia el destino individual de un personaje.

1.1. Metodología y objetivos

El éxito de *The Last of Us*, desde su primer lanzamiento en 2013, se ha traducido en la aparición de nuevas versiones a lo largo de estos últimos diez años³, de una segunda parte lanzada en 2020, *The Last of Us Part II*, y en el anuncio de una serie televisiva en HBO. Más allá de enumerar aquellos factores o condiciones que han hecho posible la popularidad creciente de este videojuego, nuestro propósito en este estudio es el de poner de relieve uno de sus elementos más originales: el papel desempeñado por las emociones humanas, dentro de su tejido ludonarrativo, se encuentra en estrecha consonancia con nuestros imaginarios contemporáneos. Esta popularidad mencionada, precisamente, nos sirve para tomar esta obra videolúdica como modelo arquetípico a la hora de radiografiar las nuevas modalidades narrativas de los mitos del fin del mundo y de las problemáticas del ser humano contemporáneo. De ahí su vigencia y validez para adentrarnos en ciertas cuestiones éticas de nuestra actualidad. Esto nos permite constatar, en última instancia, que la expresión videolúdica, en su conjunto, es un medio eficaz y pertinente a la hora de abordar problemáticas relativas al ámbito de la ética gracias a sus modalidades narrativas propias.

Desde un acercamiento de los estudios del Imaginario y del ámbito de la Mitocrítica, nuestra tarea será la de identificar los elementos simbólicos y narrativos de *The Last of Us* que nos permitan hablar de una obra videolúdica arquetípica a la hora de escenificar los dilemas éticos de nuestra contemporaneidad. Estos mismos elementos simbólicos serán interpretados simultáneamente con los mitemas fundamentales en los que se apoyan los relatos míticos clásicos de carácter escatológico y que escenifican el fin del mundo o de la humanidad tal y como la conocemos. Hemos de añadir, por otra parte, que no sólo partiremos de las premisas metodológicas heredadas del ámbito de la Mitocrítica, sino que cualquier acercamiento académico sobre las diversas dimensiones del videojuego ha de analizar e integrar el conjunto de teorías relativas al campo de los *Game Studies*. Dado que el videojuego, en tanto que objeto cultural y artístico autónomo, cuenta con un lenguaje y una narrativa propia, sería un error interpretar exclusivamente sus discursos desde un tamiz configurado anteriormente para otros medios. De ahí que nuestro estudio también se nutra de la Teoría del Diseño de Víctor Navarro Remesal o de Salen y Zimmerman, de la propuesta semioludológica de Óliver Pérez-Latorre o de la teoría ludonarrativa de Alfonso Cuadrado Alvarado y de Antonio José Planells.

Con el fin de dar respuesta a la problemática inicial, partiremos de dos hipótesis que se constituirán como ejes del estudio: por un lado, *The Last of Us* revitaliza los mitos de la catástrofe y el fin del mundo -ruptura entre una antigua y nueva humanidad- desde una perspectiva contemporánea; en segundo lugar, la corporeidad se constituye como uno de los elementos centrales de su discurso visual, el eje desde el que se vertebran las emociones de los distintos personajes. De ahí podemos concluir que *The Last of Us* es un videojuego cuyo discurso visual persigue la implicación emocional del jugador, en virtud de las particularidades narrativas de la expresión videolúdica frente a otras formas narrativas más tradicionales. Por otra parte, esta misma constatación nos permite inferir una segunda consecuencia

lanzada en 2013, la segunda parte, *The Last of Us Part II*, nos servirá de apoyo complementario para reforzar algunas de las ideas de la primera parte.

³ En 2014 contamos con la versión mejorada para *PlayStation 4* y, en 2022, el remake para *PlayStation 5* y PC.

asociada: el videojuego se presenta como una herramienta eficaz y adecuada a la hora de abordar ciertas cuestiones próximas a la realidad cotidiana del jugador y que implican una reflexión intrínseca sobre sus propias emociones. El conjunto de dilemas emocionales que el jugador comparte con su personaje, a través de los mecanismos de la interacción, posibilitan un mayor grado de participación dentro de los contenidos de la experiencia de la ficción.

2. La renuncia al sueño colectivo

La primera parte del videojuego, lanzado por primera vez en 2013⁴, nos narra cómo una pandemia se desata como consecuencia de una cepa del hongo *Cordyceps*, con una capacidad de contagio desmesurada y cuyos efectos no serán otros que los de convertir al ser humano en un ser con atributos mutantes. El jugador, desde el primer punto de partida, interactúa a través de los ojos de Joel, uno de los personajes principales de la obra. Una elipsis temporal de veinte años nos permite constatar el escenario de ruina y devastación como consecuencia de la pandemia. La narración ya nos marca, desde el comienzo, la ruptura temporal entre una antigua humanidad y un nuevo escenario corrompido por la infección de un hongo. Si bien la posibilidad de un retorno a las antiguas formas de la especie humana es una de las salidas que se plantean en la historia, Joel vive dentro de la lógica de la mera supervivencia, encadenando un día tras otro sin mayor pretensión que la de permanecer vivo. Un día determinado, al personaje se le encomienda la tarea de conducir a Ellie -única persona que, hasta el momento, ha resultado ser inmune a la infección- a un hospital en donde, gracias a determinados estudios científicos, cabría la posibilidad de encontrar una vacuna que contuviese los efectos de la mutación en el ser humano. Si bien el viaje compartido por Joel y Ellie se emprende desde un inicio bajo este objetivo, este recorrido se constituirá más bien como un medio de aprendizaje emocional experimentado por ambos personajes y del que el propio jugador participa en tercera persona.

El final del viaje nos depara ante el dilema vivido por el personaje principal, que deberá decidir entre contribuir al proyecto de los *Luciérnagas*, que implicaría acabar con la vida de Ellie, o bien salvar la vida de ésta. Es en este momento en el que se produce el punto de ruptura entre una idea de salvación colectiva y la supervivencia individual de un personaje en concreto. Este esquema narrativo se remonta a producciones mitológicas muy antiguas y se desarrolla en función del advenimiento de un suceso o episodio que marcaría la dicotomía entre una vieja humanidad -reminiscencia y nostalgia de un paraíso perdido- y una nueva humanidad cuyo sentido del futuro se encuentra en consonancia con una vuelta al pasado. Esta nostalgia implica que la mirada se dirija irremediamente hacia el pasado como el terreno seguro de la beatitud y confortabilidad de los comienzos. Como subrayaría Mircea Eliade, esta proyección de la *historia primordial*, presente en los relatos de carácter escatológico, haría de los comienzos un absoluto, un marco de referencia temporal desde el que comenzar una nueva historia. No son escasas las producciones distópicas que, desde nuestro propio presente, se inscriben en ese deseo de reencontrarnos con nuestros orígenes, de revivir «la beatitud y la exaltación creadora de los comienzos» [1].

En el caso del ámbito videolúdico, nos encontramos, entre otros muchos ejemplos, con el paradigmático caso de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*⁵, cuya formidable propuesta estética nos permite acceder a los terrenos de lo maravilloso⁶. Aunque, como en el caso de *The Last of Us*, el jugador se inserte dentro de los parámetros de un espacio postapocalíptico y un mundo devastado, en este caso, la proyección hacia el pasado y el enaltecimiento de los orígenes está mucho más marcado y con un cariz más positivo. La historia de Link o la de Joel pueden compartir un mismo punto de ruptura dentro

⁴ En este sentido, no fue por azar que el punto de partida ficticio del videojuego coincidiera con el año de su lanzamiento. Los procesos de identificación entre el espectador y los personajes se intensifican gracias a unas referencias espaciotemporales que no nos resultan extrañas dentro de nuestra cotidianeidad.

⁵ Videojuego lanzado en 2017 y desarrollado por Nintendo EPD y Monolith Soft. Aunque se constituya como uno de los títulos de la serie *The Legend of Zelda*, nos centramos en este caso concreto en su propuesta narrativa y visual, que, dado el tema que nos ocupa, nos acerca a las tesis subrayadas.

⁶ Por ello, es necesario identificar que la naturaleza de este relato difiere, en sus propios mecanismos, de los relatos fantásticos o las producciones de ciencia ficción. Como subraya David Roas, en consonancia con Roger Caillois, en los relatos de carácter maravilloso se escenifica un espacio completamente inventado y, a diferencia de lo fantástico, la dialéctica que transita entre lo «posible» e «imposible» no tiene lugar [2]. *The Legend of Zelda* transitaría precisamente en este espacio maravilloso, mientras que en *The Last of Us*, los puntos de referencia con nuestra realidad cotidiana serían mucho más palpables.

de una línea temporal que nos permite diferenciar dos marcos temporales antagónicos. Sin embargo, en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, el anhelo por el viejo orden nos permite evocar de un modo más directo un paraíso perdido que, a diferencia del presente, simbolizaría la armonía. Las máquinas y los artefactos tecnológicos, por otra parte, no estarían a disposición del mal, sino del bien. El viejo mundo representaría ese espacio de calma y seguridad que aportan los orígenes, esa «casa» que, bajo la sugerencia de Bachelard, nos remitiría a nuestro primer universo, a nuestro primer espacio vital e identitario que nos permite protegernos de las adversidades del exterior [3].

A menudo, en las narraciones de ciencia ficción, el mitema de la separación entre una vieja humanidad y una nueva humanidad corrompida o abatida por la catástrofe, sirve como medio para reivindicar un «futuro pasado». Como bien apunta el profesor José Luis Molinuevo:

La palabra «fin» se presenta a menudo como «Apocalipsis». Pero ésta tiene la misma ambigüedad que la anterior: es una palabra dialéctica, pues significa el fin, pero también un nuevo comienzo, la catástrofe y la salvación, la derrota y el triunfo [4].

El mundo de ficción que se desprende de *The Last of Us* nos remite a un escenario futuro en el que se reproduce una de las inquietudes más presentes en los relatos distópicos modernos: la decadencia de la civilización humana como consecuencia de sus actos. Como bien afirman Alfonso Cuadrado Alvarado y Antonio José Planells en la obra *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*, «los mundos de ficción evocan imaginarios o la imaginación en función del sistema semiótico que utilicen» [5]. La propia naturaleza del videojuego invita al jugador a asumir un mayor grado de interactividad a la hora de tomar sus decisiones en el marco de la experiencia lúdica, dentro de los límites establecidos por el propio diseño. Este fenómeno nos permite identificar las diferencias narrativas con respecto a otros medios expresivos y, en el caso particular de *The Last of Us*, el usuario absorbe las imágenes y las representaciones del futuro apocalíptico a través de sus propios recorridos. Por otra parte, como apunta Víctor Navarro Remesal en *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, dado que el videojuego no se limita a reproducir los mismos modelos narrativos que otras formas expresivas, como la literaria o la cinematográfica, «la distribución de la información dependerá de la relación, en todo momento, con el apartado sistémico de la jugabilidad y los puntos de cruce entre lo lúdico y lo jugable» [6]. Estas particularidades de la narrativa de los videojuegos nos conducen a una nueva apertura de los horizontes de la estructura de los imaginarios contemporáneos y nos permiten constatar la aparición de unas nuevas formas simbólicas a la hora de recibir y producir las representaciones que configuran estos imaginarios.

La capacidad de representación por parte del videojuego, como en el caso de *The Last of Us*, nos muestra que este medio es un artefacto capaz de activar las facultades simbólicas de los imaginarios contemporáneos. Esta relación del videojuego con el imaginario sólo se entiende en virtud de sus posibilidades expresivas. La obra de Óliver Pérez-Latorre resulta paradigmática a la hora de estudiar las posibilidades expresivas del videojuego y de entender las especificidades de su propio lenguaje. En la introducción de su obra *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, a la hora de caracterizar y definir su investigación, subraya que el videojuego «es un tipo de obra comunicativa, cuya significación no es (únicamente) producto de códigos creativos preexistentes, sino (fundamentalmente) producto de un nuevo lenguaje: el lenguaje videolúdico» [7]. Gracias a las aportaciones de Óliver Pérez Latorre o de Víctor Navarro Remesal, así como los autores citados anteriormente, podemos establecer un nuevo punto de partida a la hora de estudiar y analizar el videojuego como un medio expresivo autónomo. La relación del jugador con la historia en *The Last of Us* sólo se podría entender desde las dimensiones e implicaciones propias del lenguaje videolúdico. De ahí que, si bien en este relato constatamos la presencia de elementos que nos remiten a temas presentes en mitos clásicos de carácter apocalíptico, sus modos de representación y de simbolización presentan unas formas específicas y particulares que los diferencian de otros medios.

3. La corporeidad y la imagen en *The Last of Us*

La originalidad de *The Last of Us*, lejos de hallarse en un posible dilema moral que se desprende de la historia, se encuentra precisamente en el discurso visual que vertebra la canalización y emisión del

terreno emocional. Desde el momento en que Joel asume que su intención no es la de contribuir a la proliferación de la vacuna, sino que prefiere salvar la vida de su compañera de viaje, se nos está indicando que el anhelo por recuperar una humanidad perdida no es posible. Más bien son los designios de la emoción los que determinan, en última instancia, los recorridos de los personajes y su escisión de las promesas de la ciencia. Si, como nos recuerda Fredric Jameson, «a menudo las catástrofes de la ciencia ficción son un mero pretexto para reinventar una pequeña comunidad utópica del futuro» [8], en el caso de *The Last of Us*, se nos permite constatar que la construcción de una nueva comunidad -o la recuperación de una antigua comunidad humana, tal y como la conocíamos hasta el momento- queda frustrada por la decisión de Joel. Es por ello que, irremediamente, los destinos de estos personajes, lejos de contribuir a una idea salvadora en virtud de los progresos científicos, están ligados a su propia configuración emocional.

Como sostiene Roger Caillois en «De la Féerie à la science-fiction», introducción a la edición de 1966 de *Anthologie du fantastique*, las narraciones de ciencia ficción, lejos de reproducir una contradicción con los datos que se desprenden de la ciencia, nos sitúan ante una reflexión implícita sobre sus poderes, implicaciones y alcances. Las paradojas que se deslizan de estos relatos constituyen sus propias dinámicas de ficción y nos animan a un análisis severo de la ciencia [9]. Sin embargo, no solamente nos permiten cuestionarnos acerca de las técnicas científicas, sino que en la misma proyección del futuro ejecutamos siempre una observación cercana sobre las hipotéticas sociedades que enmarcan ese relato. Es en ese espacio de anticipación científica, en el que se despliegan las futuras sociedades humanas proyectadas con sus disyuntivas y aporías, donde podemos ubicar la dicotomía de *The Last of Us*. La historia nos abre la posibilidad de un remedio o una salvación que resulta del progreso científico, pero, al mismo tiempo, la sucesión de luces y sombras que acompañan al discurso visual nos remite únicamente a los destinos individuales, a las vicisitudes que se inscriben en cada uno de los cuerpos de los personajes.

Ya desde la primera parte del videojuego se atenderá minuciosamente a la composición física de los personajes, a la construcción de su expresión corporal y gestualidad, gracias a una propuesta gráfica avanzada para esta generación de videojuegos. La novedad de esta producción videolúdica no radica tanto, a nuestro juicio, en las mecánicas empleadas - que ya fueron exploradas por otros títulos de Naughty Dog como *Uncharted*- o en el propio desarrollo de la narración, sino en el acoplamiento del discurso visual con la evolución psicológica de los personajes. La representación de la piel, como si se presentase como una pantalla reveladora de los dilemas de los personajes, se constituye como uno de los grandes ingredientes del videojuego y que, en su misma muestra, nos ofrece otra posibilidad bien distinta a la de una salvación idealista de la especie humana. Es el propio discurso visual el que nos muestra que la piel, por sus numerosas referencias e implicaciones, se constituye como un verdadero artefacto simbólico. Es, en definitiva, la dimensión que determina el destino de los personajes. No son personajes que se encorseten en el bien o en el mal, dentro de los límites del ámbito moral, sino que avanzan bajo una lógica de supervivencia sustentada por el papel de la emoción.

Los elementos visuales que hacen referencia directa a la piel de los personajes abundan en nuestro título. Ésta se constituye como un signo de identidad que nos permitirá reconocer a los infectados dentro del nuevo escenario mundial, como si albergase en sí misma la propia historia de la humanidad y el punto de ruptura entre un pasado dorado desprovisto de seres mutantes y una nueva especie infectada por el hongo. Ellie lleva consigo un tatuaje en el brazo que le permite esconder la mordedura, adornado con unos motivos florales que acaso nos pueden recordar a la vegetación idílica de ese paraíso perdido. La piel representa un mapa, un componente esencial de la identidad que tomará una forma u otra en función de las evoluciones de los propios personajes.

Que el jugador experimente de un modo más activo, a través de las posibilidades participativas del videojuego, un dilema moral que se dirige directamente al campo de las sensaciones y las emociones, es ya un síntoma de las particularidades específicas de la expresión videolúdica. En virtud del componente interactivo, ajeno a otras formas narrativas, el jugador puede sentir en mayor grado las vicisitudes del personaje que controla. También sus emociones. La implicación moral, emocional y sentimental del jugador, que no se limita a la mera observación pasiva de la historia, nos permite hablar de una ficción participativa en la que el jugador es una pieza clave del desarrollo de la propia historia. En la línea de Katie Salen y Eric Zimmerman, en *Rules of Play Game Design Fundamentals*, la figura del jugador adquiere una importancia fundamental dentro del proceso y la experiencia videolúdica, ya que es la instancia que, a través de sus acciones, nos permite otorgar un significado completo a la narración [10].

La figura del jugador, en este sentido, adquiere una importancia enorme a la hora de estudiar el videojuego en tanto que medio de expresión capaz de canalizar las imágenes y representaciones del imaginario. En este sentido, nos resulta realmente interesante el marco teórico general para el análisis de videojuegos propuesto por Lluís Anyó a partir del concepto de jugador implicado, en su libro *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. En esta obra apunta: «En un videojuego, la historia misma depende de un factor externo al relato, la acción del jugador. Además, distintas partidas de un mismo videojuego darán como resultado distintos relatos, distintas tramas, distintos argumentos» [11]. Esta constatación nos conduce a pensar que las narraciones que se desprenden de los videojuegos presentan elementos específicos y particulares que las diferencian de otras formas narrativas. De ahí que la acción del jugador sea fundamental a la hora de analizar las formas narrativas de este medio. En relación con nuestro tema, los dilemas morales planteados en *The Last of Us* se canalizan de un modo particular al constituirse dentro de los parámetros y posibilidades del videojuego y, en este sentido, el jugador, a través de sus acciones, aunque se encuentren delimitadas por el marco del diseño, adquiere una identidad propia con respecto a la figura del lector y del espectador en los ámbitos de la literatura y el cine.

3.1. Joel y Sísifo entre las ruinas del nuevo mundo

Estamos ante un discurso visual que no sólo refleja la luminosidad, sino también las partes oscuras del ser humano. La renuncia a la idea de contribuir a la salvación colectiva en virtud del destino individual de un solo personaje nos hace pensar, en definitiva, en el abandono de la esperanza o de la promesa de un paraíso perdido, de una idea abstracta que, en definitiva, se nos escapa de nuestros límites corpóreos y emocionales. Es en este sentido en el que el eco de la figura de Sísifo leída a través de los ojos de Camus se nos aparece de modo revelador a la hora de describir el proceso de Joel:

Hace del destino un asunto humano, que debe ser arreglado entre los hombres. Toda la alegría silenciosa de Sísifo consiste en eso. Su destino le pertenece. Su roca es su cosa. Del mismo modo, el hombre absurdo, cuando contempla su tormento, hace callar a todos los ídolos. [...] Si hay un destino personal, no hay un destino superior [...] El esfuerzo mismo para llegar a las cimas basta para llenar el corazón de hombre. Hay que imaginar a Sísifo dichoso. [12].

Joel, a lo largo del recorrido histórico que se extiende desde la primera parte hasta la segunda, reproduce la misma dialéctica con respecto al personaje de Ellie. Desde el momento en que asume que su destino no va ligado al de la salvación colectiva, sino que se limita a conservar la vida de un destino individual, Ellie se convierte en su «cosa», en su roca. Si Camus emplea la figura de Sísifo para personalizar las dimensiones e implicaciones del hombre absurdo, en este caso nos interesa especialmente el modo con que Joel rehúye de la idea de salvación, aceptando con ello la misma condición de absurdo. Sísifo, cuando su mirada se dirige hacia su roca, no observa sino un reflejo de su misma identidad. La mecánica que le ata a su roca nos ofrece las dimensiones de su propia finitud y la asunción de que la proyección de una esperanza utópica no es posible. Bajo esta misma lógica, se inscribe la relación entre los dos personajes y es la misma dialéctica que se reproduce en otros títulos posteriores, como es el caso de *A Plague Tale: Innocence*⁷. Numerosas imágenes de *The Last of Us* nos remiten al momento en que Joel transporta a Ellie, una evocación constante que nos sugiere la aparición de un Sísifo en un escenario distópico. Esta simbología entre los dos personajes es una reminiscencia del inicio de la historia, momento en que observamos a Joel transportar en diversas ocasiones a su hija fallecida, estableciendo con ello una cierta circularidad en el progreso del personaje. Como bien indica Lluís Anyó en la obra citada anteriormente, este prólogo de *The Last of Us*, además de delimitar el marco de la historia, nos permite comprender desde el inicio la psicología de Joel. Se nos indica, por tanto, que el destino de

⁷ En este caso, el videojuego desarrollado por la compañía Asobo Studio, lanzado en 2019, nos presenta, dentro de la Edad Media francesa, la historia de dos hermanos en busca de una cura científica para el pequeño. La dialéctica creada entre los dos personajes nos permite observar una relación análoga y, en este sentido, el jugador, que dirige a la hermana mayor en tercera persona, sólo encuentra el sentido de la historia y la finalidad de sus acciones en virtud de la protección del personaje que le acompaña.

Joel está ligado a la misma condición que Sísifo y esto se consigue sólo a través del discurso visual del videojuego.

Es precisamente esta propuesta visual la que nos presenta la identificación de un personaje con otro. El proceso de distanciamiento entre ambos personajes revela que Joel, desde el momento en que Ellie se emancipa y se desprende de su figura, experimenta un proceso paulatino de desvanecimiento. El personaje parece a medida en que su roca se desliga de su propia identidad y, gracias a los juegos de luces y sombras de los escenarios, así como a la atención minuciosa a los detalles faciales de los personajes, el jugador puede observar un hundimiento físico de Joel, especialmente en la segunda parte, *The Last of Us Part II*. En este sentido, es necesario recordar una de las conclusiones subrayadas por Óliver Pérez-Latorre en su artículo *El demonio del gameplay emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos: la importancia de atender a la composición visual dentro de los análisis de los videojuegos* [13]. En compañía de otros elementos que forman parte de la experiencia lúdica, la imagen en sí misma se constituye como un instrumento que nos puede orientar o instruir a la hora de analizar los discursos de un videojuego, especialmente aquellos en los que la dimensión afectiva juega un papel fundamental. Como podemos observar en el caso de *The Last of Us*, el estudio de la composición visual es indispensable a la hora de analizar sus discursos. Son las propias imágenes las que nos indican el estado emocional o psicológico de los personajes y, a menudo, su devenir.

Es la imagen del cuerpo la que nos indica el destino del personaje y, en este sentido, el mismo retrato de Sísifo elaborado por Camus nos interesa especialmente. La atención primordial que el autor argelino otorga a la descripción de las vicisitudes físicas y corporales de Sísifo nos ayuda a poner en concordancia a ambas figuras. Lejos de apoyarse en un sistema filosófico encorsetado en un plano abstracto, parece que el pensamiento de Camus necesite representar la imagen del cuerpo humano para mostrar, de un modo más tangible, la condición absurda del ser humano.

La segunda parte del videojuego, por otra parte, nos muestra a dos personajes nuevos: Abby, que en la historia se presenta como un personaje antagonico a Joel, y un niño, Lev. La relación que se establece entre ambos personajes nos permite dilucidar una dialéctica semejante. Abby renuncia a la idea profética de salvación colectiva desde el momento en que toma a Lev en sus brazos - nuevamente, es la propuesta visual la que nos remite a este fenómeno. Su destino también le pertenece y, para ello, necesita nuevamente ese tránsito desde la confianza en la cura prometida por los *Luciérnagas* a la salvación de un solo cuerpo, finito e individual. Su carga, nuevamente, no es un elemento complementario, sino que teje su propia identidad y dibuja las coordenadas de un nuevo camino que, lejos de dirigirse hacia las luces de la salvación, parece reproducir una especie de huida hacia delante. Como subraya Pierre Brunel a propósito de *El mito de Sísifo*, lo que Camus quiere enfatizar especialmente en su ensayo es el momento de pausa de Sísifo, el preciso instante en que toma conciencia de su actividad y se desencadena su sentimiento del absurdo [14]. Personajes como Abby o Joel no son ajenos a este momento de pausa o de ruptura que les obliga a mirar no ya hacia la montaña, sino hacia su propia roca. Si, como bien apunta Fernando Ángel Moreno, «el tema del escritor de ciencia ficción es la humanidad en sí misma como proceso intemporal de cambio o de estatismo» [15], *The Last of Us* no sólo vaticina un estado futuro del ser humano, sino que muestra, en definitiva, la condición inherente que define a la especie humana.

La escenificación de los espacios, como la montaña sobre la que Sísifo transporta su roca, adquiere un valor fundamental para inscribir las emociones de los personajes. Es por ello que la luz natural juega un papel fundamental en ciertas imágenes, precisamente para describir los pequeños períodos en los que los personajes pueden sentir cierta serenidad. Es un escenario sombrío, sin embargo, el que domina las dos partes del videojuego, especialmente el referente a los paisajes urbanos. Éste se presenta bajo un cielo oscuro, inquietante y, a menudo, inseguro para los personajes. Es el derrumbamiento de la civilización de la especie humana, el eco o el vestigio de un escenario que fue y que no va a regresar. El jugador, al insertarse en estos espacios, parece adentrarse en esos terrenos de incertidumbre y desasosiego en los que habita la especie humana y, dentro de esta experiencia, parece que los edificios abatidos y las ciudades en ruina, asediadas por la maleza, tuviesen su propia piel, una marca visible de la fragilidad de la civilización. Los espacios naturales o rurales, sin embargo, suelen ser presentados bajo una luminosidad que puede sugerirnos un espacio de tranquilidad e imperturbabilidad. Es en este aspecto en el que nos podemos preguntar si estos espacios naturales abiertos, que se presentan en el horizonte de los personajes, no son un nuevo interrogante sobre la posibilidad de salvación. El discurso

visual, lejos de ofrecer un sistema de pensamiento cerrado, nos permite que sea la propia experiencia del jugador la que determine las respuestas. Del mismo modo que no podemos encontrar un alma detrás de la piel de los personajes, tampoco podremos encontrar respuestas detrás de las imágenes.

4. Conclusión

Gracias a la observación de los elementos simbólicos indicados en los puntos anteriores, podemos presentar dos conclusiones principales que nos ayudan a dar respuesta a las problemáticas iniciales. En *The Last of Us* podemos constatar la presencia de temas que nos remiten a relatos míticos de la antigüedad de carácter escatológico y que versan sobre el fin del mundo o de la humanidad, sin embargo, su propia configuración como videojuego implica que posea unas nuevas formas originales de representación. Las peculiaridades de la experiencia lúdica permiten que éste se impregne del relato mítico, no a través de una narración que recibe de manera pasiva, sino a través de sus propias acciones.

The Last of Us constituye un ejemplo paradigmático, por tanto, de cómo la expresión videolúdica ofrece un canal pertinente a la hora de escenificar ciertas problemáticas de índole ética o social. La aproximación participativa del jugador hacia los contenidos de la ficción videolúdica nos posibilita transitar, de modo gradual, entre la observación y la interacción. Este mayor grado de participación por parte del jugador es esencial a la hora de desentrañar cuestiones éticas ligadas al ámbito emocional. Como hemos observado, la emoción en *The Last of Us* se configura en virtud de un discurso visual especialmente cuidado y de una simbología particular del cuerpo y la piel de los personajes dentro de la narración. En este sentido, la imagen se constituye como el medio más pertinente para dar rienda suelta a toda una red de signos que nos remiten a una concepción determinada del sentimiento y de la emoción en el ser humano.

Las referencias simbólicas expuestas en esta investigación nos muestran que su discurso nos sitúa ante el conflicto que resulta de la dicotomía entre una antigua y una nueva humanidad, entre un antiguo orden social y unas nuevas formas sociales decadentes. Este discurso, sin embargo, no nos dirige necesariamente a la romanización ingenua de un pasado glorioso y puro, como se puede inferir de abundantes relatos apocalípticos, sino que animan al jugador a compartir los dilemas emocionales de los propios personajes a través de un recorrido con múltiples interpretaciones. Este fenómeno lo hemos podido apreciar de manera específica en la representación de Joel a través de la interpretación de Camus sobre la figura de Sísifo. Como éste, sus acciones no se dirigen hacia la búsqueda de una salvación divina, sino que imprimen una permanente huida hacia delante, en compañía de Ellie y en función de sus emociones.

A través de *The Last of Us*, podemos observar cómo el videojuego se constituye como un molde apropiado para poner de relieve una problemática ética o moral. Esto nos permite inferir, al mismo tiempo, que la expresión videolúdica es una herramienta educativa y emocional, un terreno capaz de promover la alfabetización digital y la resolución de problemas, como sostienen Daniel Aranda y Jordi Sánchez Navarro [16], y que, más allá de las concepciones distópicas o reduccionistas, su presencia en la configuración de los imaginarios contemporáneos abre unos nuevos horizontes originales y enriquecedores.

5. Referencias

- [1] M. Eliade. *La nostalgie des origines. Méthodologie et histoire des religions*. Gallimard, 1969.
- [2] D.Roas. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Editorial Páginas de Espuma, 2016.
- [3] G. Bachelard. *La poétique de l'espace*. Presses Universitaires de France, 2014.
- [4] J.L. Molinuevo. *Humanismo y nuevas tecnologías*. Alianza Editorial, 2004.

- [5] A. Cuadrado Alvarado, A. J. Planells. *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC, 2020.
- [6] V. Navarro Remesal. *Libertad Dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Asociación Shangrila Textos Aparte, 2016.
- [7] Ó. Pérez-Latorre. *El Lenguaje Videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes, 2012.
- [8] F. Jameson. *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Editorial Akal, 2009.
- [9] R. Caillois. *Anthologie du fantastique*. Gallimard, 1966.
- [10] K. Salen, E. Zimmerman. *Rules of Play. Game design Fundamentals*. MIT Press, 2004.
- [11] Ll. Anyó. *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Laertes, 2016.
- [12] A. Camus. *El mito de Sísifo*. Alianza Editorial, 2013.
- [13] Ó. Pérez-Latorre. El demonio del gameplay emocional está en los detalles. Microanálisis de escenarios de complejidad afectiva en videojuegos. *L'Atalante. Revista De Estudios Cinematográficos*, 31, 2021, pp. 71-84.
- [14] P. Brunel. *Sisyphé*. Éditions du Rocher, 2004.
- [15] F. Á. Moreno. *Teoría de la literatura de ciencia ficción*. Sportula, 2013.
- [16] D. Aranda, J. Sánchez Navarro. Algunas claves para entender los videojuegos, in: D. Aranda, J. Sánchez Navarro (Eds.), *Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos*, Editorial UOC, 2020, pp. 7-36.